

OFFIZIELLE  
REGELN

# SÖLDNER

*Krieger zur Heuer, von Alessio Cavatore*

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

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

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

## ALLZEIT BEREIT ...

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

## ANMERKUNG ZUR TERMINOLOGIE

Bei einigen früheren Gelegenheiten wurde zwischen den Begriffen „Söldner“ und „Legendäre Söldnerregimenter“ nicht klar unterschieden, weil wir zu dieser Zeit noch keinen eindeutigen Unterschied dazwischen gemacht haben. Ich hoffe, wir haben ihn diesmal klar gemacht.

Wir haben außerdem das System, nach dem Söldnerinheiten in Armeen integriert werden, leicht von dem aus den bisherigen Armeebüchern bekannten abgewandelt. Es sind nun nicht mehr alle Söldner Seltene Auswahlen, einige können auch als Eliteauswahlen verwendet werden. Dies kann sich außerdem von Armee zu Armee unterscheiden.

Die Regeln für den Einsatz von Söldnern und legendären Söldnerregimentern in Nicht-Söldnerarmeen sind in diesem Artikel und im *Anheuern*-Absatz jedes Legendären Söldnerregiments detailliert vermerkt.

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



# Tilea – Reich der Söldner



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

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

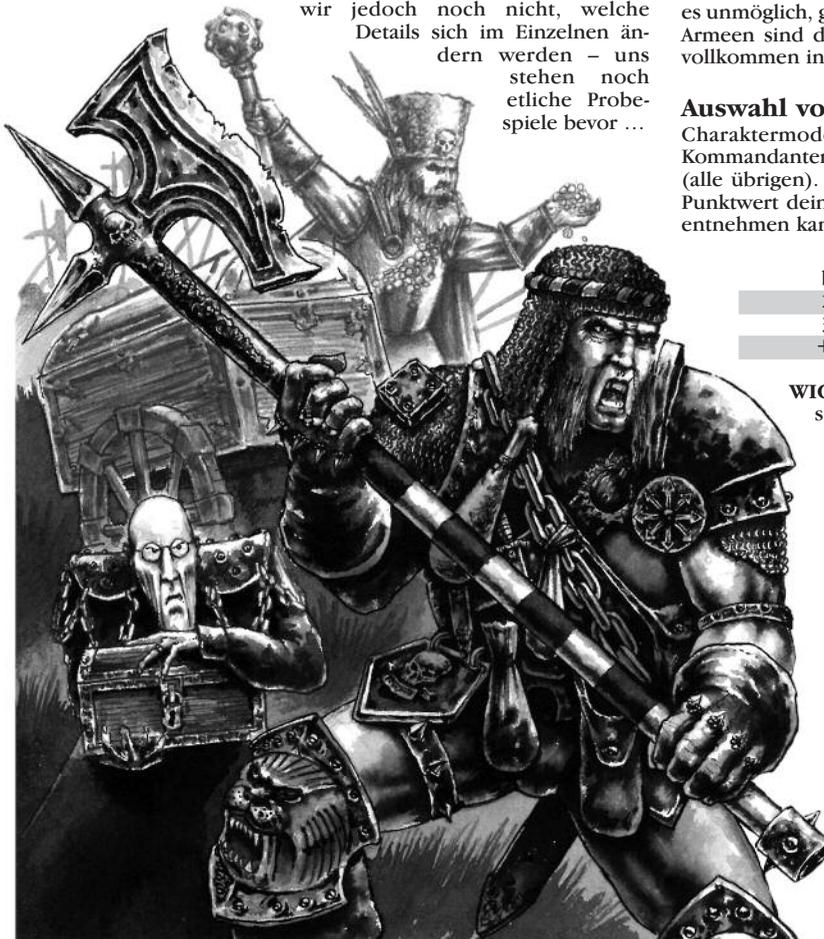
# ARMEELISTE SÖLDNER

Diese Armeeliste wurde im Rahmen des Projekts *Kriegerische Horden* erstellt. *Kriegerische Horden* enthält Armeelisten für alle Völker bei Warhammer und ermöglicht es auch Spielern, für deren Armeen noch kein Armeebuch erschienen ist, mit ihrer vorhandenen Armee das neue Warhammer zu spielen. *Kriegerische Horden* ist jedoch nicht die endgültige Version der Armeelisten – sie ist eine Übergangslösung, bis das entsprechende neue Armeebuch erscheint. Du solltest wissen, dass die Armeebücher nicht nur umfangreicher sind, sondern auch teilweise von den in *Kriegerische Horden* vorgestellten Regeln abweichen – wir wissen nur noch nicht wie sehr, da wir sie ja noch nicht alle geschrieben haben!

Da *Kriegerische Horden* nur eine Übergangslösung darstellt, nennen wir die darin enthaltenen Armeelisten auch „vorübergehende Armeelisten“. Als Neueinsteiger wirst du ihnen viele interessante Informationen über die unterschiedlichen Armeen entnehmen können. Trotzdem sind noch nicht alle hier aufgeführten Truppentypen als Modelle erhältlich und einige existierende Miniaturen werden bis zum Erscheinen ihres neuen Armeebuchs noch überarbeitet. Neueinsteigern empfehlen wir, eine der neuen Armeen zu sammeln (Imperium, Orks & Goblins, Zwerge, Vampire, Dunkelfelfen, Hochelfen, Skaven, Horden des Chaos, Gruftkönige von Khemri, Echsenmenschen oder Bestien des Chaos), für die bereits alle Modelle erschienen sind.

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

passen. Zum jetzigen Zeitpunkt wissen wir jedoch noch nicht, welche Details sich im Einzelnen ändern werden – uns stehen noch etliche Probe-spiele bevor ...



## ZUSAMMENSTELLEN EINER ARMEE

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

### Aufbau der Armeeliste

Die Armeeliste ist in vier Sektionen unterteilt:

- CHARAKTERMODELLE
- KERNEINHEITEN
- ELITEINHEITEN
- SELTENE EINHEITEN

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

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

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

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

### Zusammenstellen deiner Armee

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

### Auswahl von Charaktermodellen

Charaktermodelle werden in zwei Kategorien unterteilt: Kommandanten (die mächtigsten Charaktermodelle) und Helden (alle übrigen). Die Höchstzahl der Charaktermodelle hängt vom Punktwert deiner Armee ab, wie du der untenstehenden Tabelle entnehmen kannst.

Armeewert	max. Charakt.	Kommandanten
bis zu 1999	3	0
2000-2999	4	bis zu 1
3000-3999	6	bis zu 2
+1000	+ max. 2	+ max. 1

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

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

Vor jeder Schlacht ernennst du ein Charaktermodell zum General und teilst deine Entscheidung dem Gegner mit. Der General muss (mit Ausnahme des Zahlmeisters) das Modell mit dem höchsten Moralwert in deiner Armee sein. Sollten mehrere Charaktermodelle einen gleich hohen Moralwert aufweisen, musst du dich trotzdem für ein Modell entscheiden, da es immer nur einen General geben kann.

## Streitwagen und berittene Monster

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

## Magische Gegenstände

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

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

## Auswahl der Truppen

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

Armeegröße	Kern	Elite	Selten
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

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

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

## Einträge

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

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

**Einheitengröße:** In jedem Eintrag ist eine Mindestgröße und manchmal auch noch eine Maximalgröße angegeben.

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

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

## Besondere Charaktermodelle und Legendäre Söldnerregimenter

Im folgenden Abschnitt dieses Buches stellen wir besondere Charaktermodelle der Söldner sowie Legendäre Söldnerregimenter vor. In der Zukunft werden wir neue Charaktermodelle und Regimenter veröffentlichen, um das erhältliche Sortiment zu vervollständigen und zu bereichern. Die besonderen Charaktermodelle dürfen ausschließlich in reine Söldnerarmeen aufgenommen werden. Legendäre Söldnerregimenter dürfen sowohl von Söldnerarmeen als auch von anderen Warhammer-Armeen eingesetzt werden.

## Söldner in anderen Armeen

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

Imperium, Horden des Chaos, Bestien des Chaos, Dunklelfen, Skaven, Vampire, Gruftkönige von Khemri, Zwerge und Echsenmenschen dürfen jede beliebige Söldnerereinheit anheuern.

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

Bretonen dürfen keinerlei Söldner anheuern.

## Wichtige Fakten

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

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

## Champion, Musiker und Standartenträger

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

## SONDERREGELN

Folgende Sonderregeln gelten für Söldnerarmeen:

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

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

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

Modelle mit Piken erhalten einen +1 Stärkebonus in der Nahkampfphase eines Spielzugs, in dem sie von Kavallerie, Streitwagen oder Monstern angegriffen wurden. Dieser Bonus kommt nur gegen die erwähnten Modelle zum Tragen.

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

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

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## KOMMANDANTEN

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

**SÖLDNERGENERAL** ..... 90 Punkte pro Modell  
**SÖLDNER-MEISTERZAUBERER** ..... 175 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6

**Ausrüstung:** Handwaffe. Ein Meisterzauberer darf keine andere Ausrüstung als einen Rossharnisch für sein Streitross erhalten. Ein General darf einen Morgenstern (+3 Pkt.) oder eine Hellebarde (+6 Pkt.) bekommen. Er darf auch einen Langbogen (+15 Pkt.), Armbrust (+15 Pkt.), Pistole (+10 Pkt.) oder ein Pistolenspaar (+20 Pkt.) erhalten. Er darf leichte (+3 Pkt.) oder schwere Rüstung (+6 Pkt.) und/oder einen Schild (+3 Pkt.) tragen.

Ein General oder Meisterzauberer dürfen einen Pegasus (+50 Pkt.) oder ein Streitross (+15 Pkt.) reiten; letzteres darf einen Rossharnisch erhalten (+6 Pkt.). Wenn der General beritten ist, darf er Speer (+3 Pkt.) oder Lanze erhalten (+6 Pkt.).

**Sonderregeln:** Ein Söldner-Meisterzauberer ist ein Zauberer der Stufe 3. Dies darf für zusätzliche +35 Punkte auf Stufe 4 erhöht werden.

Ein Pegasus kann fliegen.



## HELDEN

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

**1 ZAHLMEISTER** ..... 55 Punkte pro Modell  
**SÖLDNERHAUPTMANN** ..... 50 Punkte pro Modell  
**SÖLDNERZAUBERER** ..... 60 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zahlmeister	4	4	4	4	4	2	4	2	8
Hauptmann	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Zauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	7

**Ausrüstung:** Handwaffe. Ein Zauberer darf nur einen Rossharnisch für sein Streitross als Ausrüstung erhalten. Ein Hauptmann oder Zahlmeister darf eine zusätzliche Handwaffe (+4 Pkt.), Zweihandwaffe (+4 Pkt.), Morgenstern (+2 Pkt.) oder Hellebarde (+4 Pkt.) bekommen. Er darf auch einen Langbogen (+10 Pkt.), eine Armbrust (+10 Pkt.), Pistole (+7 Pkt.) oder Pistolenspaar (+14 Pkt.) erhalten. Er darf leichte (+2 Pkt.) oder schwere Rüstung (+4 Pkt.) und/oder einen Schild (+2 Pkt.) tragen.

Ein Hauptmann darf auf einem Pegasus reiten (+50 Pkt.). Ein Hauptmann, Zahlmeister oder Zauberer darf ein Streitross reiten (+10 Pkt.), das einen Rossharnisch erhalten darf (+4 Pkt.). Wenn ein Hauptmann oder Zahlmeister beritten ist, darf er Speer (+2 Pkt.) oder Lanze (+4 Pkt.) erhalten.

**Zahlmeister:** Jede Söldnerarmee muss einen Zahlmeister enthalten. Der Zahlmeister darf nicht der General sein.

**Sonderregeln:** Ein Söldnerzauberer ist ein Magier der Stufe 1, die für +35 Punkte zu Stufe 2 aufgewertet werden kann.

Ein Pegasus kann fliegen.

## KERNEINHEITEN

**PIKENTRÄGER** ..... 10 Punkte pro Modell  
*Die Pike ist die bevorzugte Infanteriewaffe der Tileaner. Doppelt so lang wie ein gewöhnlicher Speer und länger als jede Lanze bilden Pikener einen undurchdringlichen Wall aus Stahlspitzen.*

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, leichte Rüstung und Piken. Dürfen schwere Rüstung erhalten (+1 Pkt.).

**ARMBRUSTSCHÜTZEN** ..... 8 Punkte pro Modell  
*Den Großteil der Fernkampfeinheiten einer Söldnerarmee stellen Armbrustschützen aus Tilea, Estalia und den Grenzgrafschaften.*

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe und Armbrust.

**DUELLISTEN** ..... 5 Punkte pro Modell  
*Kleine Einheiten leicht bewaffneter Plänkler werden meist an den Flanken von Regimentern aus Pikenträgern postiert.*

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

**Einheitengröße:** 8+

**Ausrüstung:** Schwert (Handwaffe). Dürfen mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet werden: Schild (+1 Pkt.), zusätzliche Handwaffe (+2 Pkt.) oder Pistole (+4 Pkt.). Dürfen zusätzlich Wurfmesser bekommen (+2 Pkt.).

**Sonderregeln:** Duellisten sind Plänkler.





**SCHWERE KAVALLERIE** ..... 19 Punkte pro Modell  
Die Söhne von Adligen aus Bretonia, dem Imperium und Tilea bilden die Stofstruppen vieler Söldnerarmeen. Zuweilen werden auch kislewische Flügelulane angebeuert, die für ihre schnellen Manöver berühmt sind.

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

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung und Schild. Dürfen Rossharnische für ihre Streitrosse erhalten (+2 Pkt.).

**LEICHTE KAVALLERIE** ..... 11 Punkte pro Modell  
Diese kostbaren Kundschaftereinheiten bilden in der Schlacht die Vorhut, unterbrechen die feindlichen Nachschublinien und greifen verwundbare Kriegsmaschinen in wagemutigen Flankenmanövern an. Meist kommen die Reiter aus Arabia oder Kislew.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffe. Dürfen Speere (+1 Pkt.), Bogen (+4 Pkt) und/oder Schilde (+2 Pkt.) haben.

**Sonderregeln:** Leichte Kavallerie ist *leichte Kavallerie* – irgendwie logisch, nicht?

## ELITEEINHEITEN

**OGER**..... 35 Punkte pro Modell  
Massiv gebaut, wild, zäh und nicht übermäßig belle – Oger sind die idealen Söldner. Da sie so ziemlich alles und jeden fressen, sind sie auch leicht zufriedenzustellen.

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

**Einheitengröße:** 3+

**Ausrüstung:** Handwaffe. Dürfen zusätzliche Handwaffen (+6 Pkt.), Zweihandwaffen (+6 Pkt.) und leichte Rüstung (+3 Pkt.) erhalten.

**Sonderregel:** Oger verursachen *Angst*.

**ZWERGE** ..... 7 Punkte pro Modell  
Das Volk der Zwerge zeichnet sich durch seine unbändige Goldgier aus und ist immer für einen guten Kampf zu haben (besonders gegen Grünhäute). Es ist durchaus verständlich, dass einige junge Zwerge lieber für Gold kämpfen, als ihr Leben lang in Minen nach Erzen zu graben.

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, leichte Rüstung. Dürfen Zweihandwaffen (+2 Pkt.) und/oder Armbrüste erhalten (+5 Pkt.). Dürfen schwere Rüstung (+1 Pkt.) und/oder Schild (+1 Pkt.) erhalten.

**Sonderregeln:** Zwerge fliehen und verfolgen 2W6-1 Zoll, *bassen* sämtliche Grünhäute und dürfen auch marschieren, wenn sie sich in 8 Zoll Umkreis um einen Gegner befinden.

**NORSCA-MARODEURE** ..... 7 Punkte pro Modell  
Sie sind Meister im Rauben und Plündern, und viele Generäle haben erkannt, dass diese Bedrohung am besten entschärft wird, indem man sie selbst unter Vertrag nimmt ...

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen Schilde (+1 Pkt.), Zweihandwaffen (+2 Pkt.) zusätzliche Handwaffen (+2 Pkt.) oder Flegel (+1 Pkt.) haben.

**Sonderregeln:** Norsca-Marodeure unterliegen der *Raserei*.

**0-1 LEIBWACHE DES ZAHLMEISTERS**.. 9 Punkte pro Modell  
Nur die ältesten und vertrauenswürdigsten Veteranen werden vom Zahlmeister als Leibwächter eingestellt. Diese unnachgiebigen Kämpfer werden besonders gut entlohnt und beschützen den Zahlmeister bis zum bitteren Ende. Nun ... meistens jedenfalls.

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Hellebarde und leichte Rüstung. Darf schwere Rüstung haben (+1 Pkt.).

**Sonderregeln:** Solange der Zahlmeister am Leben und der Einheit angeschlossen ist, ist die Leibwache *unnachgiebig*.

**0-1 HALBLINGE** ..... 6 Punkte pro Modell  
*Halblinge sind friedliebende Geschöpfe, doch einige unter ihnen kommen einfach nicht mit dem bürgerlichen Leben im Mootland zurecht. Diese „abenteuerlustigen Kauze“, wie sie von den anderen Halblingen genannt werden, schließen sich oft in Gruppen zusammen und bieten während ihrer Wanderungen ihre Dienste als Bogenschützen an.*

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

**Einheitsgröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe und Bogen. Dürfen ihre Bögen gegen Speere, leichte Rüstung und Schilde tauschen.

**Sonderregeln:** Halblinge erleiden keinen Bewegungsabzug, wenn sie sich durch Wälder bewegen.

## SELTENE EINHEITEN

**KANONEN** ..... 85 Punkte pro Modell  
*Da Söldnerarmeen ständig auf Achse sind, erweisen sich die imperiumstypischen Großkanonen als zu schwer und unpraktisch für ihre Zwecke. Aus diesem Grunde setzen sie kleinere Versionen ein, die leichter zu transportieren sind.*

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

**Einheitsgröße:** 1 Kanone mit drei Mann Besatzung

**Ausrüstung:** Handwaffe.

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



**HALBLING-SUPPENKATAPULT** ..... 50 Punkte pro Modell  
*Jeder Söldnergeneral weiß Halblinge zu schätzen, da sie herrenlose Krieger und Söldner anlocken und länger bei Laune halten. Ein weiterer Vorteil dieser exzellenten Köche ist das Suppenkatapult, das statt Steinen einen Kessel mit heißem Eintopf verschießt. Dieses improvisierte Artilleriegerät wird nur in größter Not eingesetzt, denn einen Halbling zu überreden, sein Mittagessen aufzugeben, ist keine leichte Aufgabe.*

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

**Einheitsgröße:** 1 Katapult mit drei Halblingen Besatzung.

**Ausrüstung:** Handwaffe.

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



General Enzos Söldnerarmee stellt sich einer wilden Tiernschenhorde zum Kampf

# LEGENDÄRE SÖLDNERREGIMENTER

von Alessio Cavatore

*Dies ist der zweite Teil der Armeeliste Söldner, einer vorläufigen Armeeliste für Veteranen mit existierenden Armeen aus der fünften Edition von Warhammer. Hier beschreibt Alessio die Legendären Söldnerregimenter – verwegene Haudegen, berüchtigt in der ganzen Welt, die für jeden kämpfen, solange der Preis stimmt ...*

In diesem zweiten Artikel zu den Söldnern habe ich alle namentlich bekannten Regimenter zusammengetragen, die wir in der Vergangenheit herausgebracht haben. Wir nennen sie **Legendäre Söldnerregimenter**, um sie von den normalen Einheiten aus der Söldnerarmeeliste zu unterscheiden. Natürlich kannst du die Modelle der Regimenter auch als normale Söldnertruppen einsetzen, doch mit den Regeln in diesem Artikel hast du die Möglichkeit, besondere Versionen der Söldnerinheiten ins Feld zu führen. Unglücklicherweise hatten wir nicht den Platz, um all das prächtige Hintergrundmaterial noch einmal abzdrukken, das Nigel Stillman und andere Autoren für diese Regimenter geschrieben haben. Diese äußerst unterhaltsamen Geschichten kannst du im Armeebuch Söldner der fünften Edition von Warhammer und in verschiedenen White Dwarfs finden. Unsere Trolle von der Mail Order können dir sicher dabei behilflich sein, an dieses Material heranzukommen.

Was macht diese Regimenter also so besonders? Nun, erstens besitzen sie alle einen Namen; sie haben eines oder mehrere Charaktermodelle in ihren Reihen und verfügen oft über Sonderregeln oder Ausrüstung, die sie von der Norm abheben.

Alle mit Eigennamen versehenen Modelle in einem Legendären Söldnerregiment gelten im Spiel als Charaktermodelle. Diese Charaktermodelle können ihre Einheit nicht verlassen (sofern nicht anders angegeben), belegen allerdings auch keine Armeelistenauswahl für Charaktermodelle (sofern nicht anders angegeben).

Falls die Charaktermodelle andere Ausrüstung besitzen als der Rest ihrer Einheit, wird darauf ausdrücklich im Eintrag der Einheit hingewiesen. Beachte, dass diese Charaktermodelle niemals General einer Armee sein dürfen, unabhängig von ihrem Moralwert.

In manchen Fällen, wie etwa bei den Vogelmenschen von Catrazza oder den Riesen von Albion, sind die Regimenter so ausgefallen und durchgeknallt, dass ich versucht habe, sie nur als Teil von Söldnerarmeen zuzulassen, um das Spielgleichgewicht zu erhalten.

## REGIMENTER ZUR HEUER

Auf den nächsten Seiten findest du alle Informationen, die du benötigst, um Legendäre Söldnerregimenter in deinen Warhammer-Spielen einzusetzen.

**Anheuern:** In diesem Absatz wird aufgeführt, welche Armeen das Regiment anheuern dürfen und in welche Armeeliste-sektion der entsprechenden Liste es gehört (Kern, Elite, Selten).

**Punktkosten:** Jedes Regiment besitzt einen Grund-

kostenwert, in welchem alle Ausrüstung, Charaktermodelle und ihre magischen Gegenstände enthalten sind. Diese können nicht verändert werden.

**Profilwerte:** Hier werden die Eigenschaftswerte für die Truppen und Charaktermodelle der Einheit angegeben.

**Einheitengröße:** Dieser Eintrag gibt die minimale Größe der Einheit an. Meist kann die Größe der Einheit durch den Kauf zusätzlicher Modelle zu den angegebenen Punktkosten gesteigert werden, in manchen Fällen haben Einheiten aber auch eine Maximalgröße.

**Ausrüstung:** In diesem Eintrag werden die Waffen und Rüstungen des Regiments aufgeführt. Der Wert dieser Gegenstände ist in den Punktkosten bereits enthalten.

**Sonderregeln:** Viele Truppen besitzen Sonderregeln, die in diesem Abschnitt beschrieben werden.

**Magische Gegenstände:** Einige Charaktermodelle tragen magische Gegenstände, deren Regeln hier aufgeführt sind. Beachte, dass du keine zusätzlichen magischen Gegenstände für die Charaktermodelle der Legendären Söldnerregimenter erstellen darfst.



## PIRAZZOS VERLORENE LEGION



**Anheuern:** Pirazzos Verlorene Legion kann als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen und Vampiren.

**Punktkosten:** Pirazzo und vier Modelle, einschließlich Standartenträger und Musiker (diese fünf Modelle sind mit Armbrüsten bewaffnet), plus fünf Modelle mit Piken für insgesamt 160 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das

Regiment kann durch das Hinzufügen von Armbrustschützen ins erste Glied für je +9 Punkte und das Hinzufügen von Pikenträgern in die hinteren Glieder für je +10 Punkte vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Pike oder Armbrust (siehe unten stehende Sonderregeln) und leichte Rüstung. Pirazzo ist mit zwei Handwaffen, Armbrust und leichter Rüstung ausgestattet.

### SONDERREGELN

**Gemischte Formation:** Das erste Glied von Pirazzos Regiment besteht immer aus Modellen mit Armbrüsten – alle Armbrustschützen müssen im ersten Glied platziert werden. Das zweite und alle folgenden Glieder bestehen ausschließlich aus Pikenträgern. Im Spiel werden Verluste wie üblich von hinten entfernt, da wir davon ausgehen, dass mit Piken bewaffnete Modelle vortreten, ihre Piken ablegen und die Armbrüste ihrer gefallen Kameraden aufnehmen. Erst wenn alle Pikenträger ausgeschaltet wurden, werden Verluste aus den Armbrustschützen im ersten Glied genommen.



Nö, die sahen eigentlich überhaupt nicht gefährlich aus, eher wie eine Bande verwöhnter Jüngelchen, die mit ihrer neuen Rüstung protzen wollten. Waren piekfein angezogen, alles Edelsteine und Seide. Mit denen würden wir unseren Spaß haben, dachten wir. Naja ... jeder macht mal einen Fehler. Für den armen alten Hauptmann Malvino war es leider der letzte, den er machen konnte ...

Kneipengespräch im Schweinderl, Marienburg

## RICCOS REPUBLIKANISCHE GARDE

**Anheuern:** Riccos Republikanische Garde kann als Kerneinheit für eine Söldnerarmee oder als Eliteeinheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Der „Rauc“ Ricco plus neun Pikenträger, einschließlich eines Standartenträgers und Musikers, kosten insgesamt 180 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Pikenträger für je +12 Punkte vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Pike und schwere Rüstung. Ricco ist mit zwei Handwaffen und schwerer Rüstung ausgestattet.

## LEOPOLDOS LEOPARDENKOMPANIE

**Anheuern:** Leopoldos Leoparden können als Kerneinheit für Söldnerarmeen oder als Eliteeinheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Leopoldo und neun Pikenträger kosten 210 Punkte, einschließlich Standartenträger und Musiker. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Pikenträger für je +12 Punkte vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Pike und leichte Rüstung. Leopoldo ist mit Handwaffe, Pistole und schwerer Rüstung ausgestattet.

### SONDERREGELN

**Immun gegen Psychologie:** Die Kämpfer in Leopoldos Leopardenkompanie glauben, dass sie Vergebung in den Augen des Leopardengottes von Luccini erringen müssen. Um diesen Glauben darzustellen, sind Leopoldo und seine Mannen *immun gegen Psychologie*.

## DIE BRUDERSCHAFT VON ALCATANI

**Anheuern:** Die Bruderschaft von Alcatani kann als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als Eliteeinheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Roderigo Delmonte plus neun Pikenträger, einschließlich Standartenträger und Musiker, kosten insgesamt 125 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Pikenträger für jeweils +9 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Roderigo	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Pikenträger	4	2	2	3	3	1	3	1	7

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Pike und leichte Rüstung. Roderigo ist mit zwei Handwaffen und schwerer Rüstung ausgestattet.

## VESPEROS VENDETTA



**Anheuern:** Vesperos Vendetta kann als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als Eliteeinheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Vespero und vier Duellisten kosten zusammen 125 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch zusätzliche Modelle für jeweils +10 Punkte pro Modell vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Zwei Handwaffen, Wurfmesser und Mantel.

### SONDERREGELN

**Plänkler:** Duellisten sind ausgezeichnete Straßenkämpfer, die es gewohnt sind, als Einzelkämpfer durch die schmalen Gassen tileanischer Städte zu pirschen. Vesperos Vendetta sind daher *Plänkler*, wie im Warhammer-Regelbuch auf Seite 115 beschrieben wird.

**Mantel & Degen:** Die Duellisten sind mit zwei Handwaffen ausgestattet – einem Schwert und einem Dolch. Außerdem tragen sie Mäntel, die sie über den Arm hängen und damit gegnerische Hiebe ablenken können. Dadurch erhalten die Duellisten im Nahkampf einen Rüstungswurf von 6+.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

**Maske des Todes (Verzauberter Gegenstand)**

Die Maske, welche das grinsende Antlitz des Todes darstellt, ist das Letzte, was die Gegner Vesperos sehen, bevor sie ein schnelles Ende ereilt. Um die Furcht einflößende Wirkung der Maske darzustellen, verursacht Vespero *Angst*.

## SCHARFSCHÜTZEN VON MIRAGLIANO

**Anheuern:** Die Scharfschützen von Miragliano können als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen und Skaven.

**Punktkosten:** Maximilian und neun Scharfschützen kosten insgesamt 180 Punkte, einschließlich Standartenträger und Musiker. Die ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Scharfschützen für jeweils + 11 Punkte vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, leichte Rüstung und Armbrust.

## Suchen Anstellung!

Die SCHARFSCHÜTZEN von MIRAGLIANO, die berühmten Sieger von Schipdorf und Vlent, suchen neue Aufträge. Keine Aufgabe zu gefährlich, kein Feind zu schrecklich. Jeder Mann ist in der Lage, aus 300 Schritt Entfernung eine Münze zu treffen!

Fragt nach Hauptmann Damark am Schild der Gespannten Armbrust



## AL MUKTARS WÜSTENHUNDE

**Anheuern:** Al Muktars Wüstenhunde können als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen und Khemri.

**Punktkosten:** Al Muktar, Scheich Achmed Shufti, Ibn der Standartenträger, ein Musiker und zwei Reiter kosten insgesamt 245 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Reiter für je +13 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Al Muktar	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Scheich Shufti	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Ibn	4	3	3	3	3	1	3	0	7
Wüstenhund	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Einheitengröße:** 6+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Schild und Streitross.

### SONDERREGELN

**Leichte Kavallerie:** Siehe Seite 117 im Warhammer-Regelbuch.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Der Scheich trägt den Krummsäbel von Dakisir, ein Erbstück seines Stammes. Das Schwarze Banner wird von dem blinden Bettlerjungen Ibn getragen, der die Gefahr nicht sehen kann, in der er schwebt, und daher immer in der ersten Linie zu finden ist.

**Krummsäbel von Dakisir (Magische Waffe)**

Dieser Krummsäbel ist ein Erbstück der Stammesfürsten der Wüstenhunde. Er wurde vor Jahrhunderten in der Kasbah von Dakisir geschmiedet, die schon vor langer Zeit von den Untoten in Trümmer gelegt wurde. Die Klinge ist mit magischen Schriftzeichen verziert, die in Gold eingelegt wurden. Durch diese eindrucksvolle Waffe erhält Scheich Achmed Shufti +1 auf seine Stärke im Nahkampf und sogar +2 in jeder Nahkampfphase, in der er angegriffen hat.

**Das Schwarze Banner der Muktarhin (Magische Standarte)**

Die Standarte gibt den Wüstenhunden einen Bonus von +W3 auf ihr Kampfergebnis.

## BRAGANZAS BELAGERER

**Anheuern:** Braganzas Belagerer können als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als Eliteeinheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonia und Skaven.

**Punktkosten:** Braganza und neun Belagerer kosten insgesamt 185 Punkte einschließlich Standartenträger und Musiker. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Durch das Hinzufügen von weiteren Belagerern für je + 11 Punkte kann das Regiment vergrößert werden.

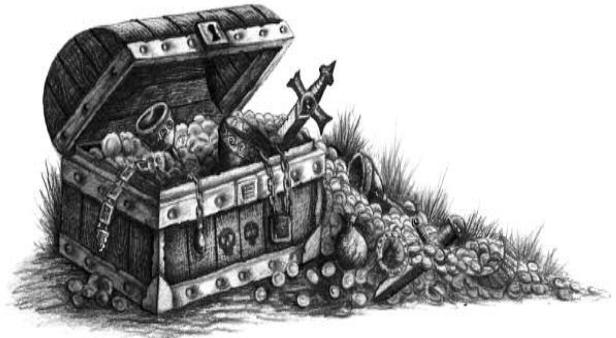
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Braganza	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Belagerer	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Armbrust, schwere Rüstung und Pavise. Luca Braganza ist mit einer Handwaffe, Pistole, Armbrust und schwerer Rüstung ausgestattet.

### SONDERREGELN

**Pavise:** Eine Pavise ist ein großer Schild, den jeder Armbrustschütze vor sich aufstellen kann. Um dies darzustellen verbessert sich der Rüstungswurf der Schützen gegen Fernkampfattacken und *magische Geschosse* um +2. Sie erhalten diesen Bonus jedoch nicht im Nahkampf. Ein Belagerer mit schwerer Rüstung erhält also einen 3+ Rüstungswurf gegen Beschussattacken, doch nur einen von 5+ im Nahkampf.



## VOLANDS VENATOREN

**Anheuern:** Volands Venatoren können als Kerneinheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Voland und vier Venatoren kosten insgesamt 195 Punkte, einschließlich Standartenträger und Musiker. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Venatoren für jeweils +24 Punkte vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung, Schild und gepanzertes Streitross.

## BEORG BÄRENSCHLAG UND DIE BÄRSERKER VON URSLO

**Anheuern:** Beorg und seine Bärserker können als Eliteeinheit in Söldnerarmeen oder als Eliteeinheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen, Hochelfen, Waldelfen und Echsenmenschen.

**Punktkosten:** Beorg und neun Bärserker, einschließlich Oerls des Jungen (des Standartenträgers) und eines Musikers, kosten insgesamt 255 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen zusätzlicher Bärserker für jeweils +8 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Beorg	4	5	0	5	5	3	3	4	8
Oerl	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Bärserker	4	4	3	3	3	1	4	1	7

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, leichte Rüstung und Schild. Beorg ist ein Werbär – er trägt keine Rüstung und kämpft mit Zähnen und Klauen!

### SONDERREGELN

**Raserei:** Wie alle Norscabarbaren unterliegen Beorg und seine Mannen den Regeln für *Raserei*.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

#### Bärenzahntalisman (Talisman)

Dieser riesige, uralte, vergilbte Reißzahn ist der heilige Talisman der Häuptlinge des Bärenstammes. Beorg trägt ihn an einer Kette um den Hals. Der Talisman verleiht ihm einen Rettungswurf von 4+.

#### Bärenbanner (Magische Standarte)

Oerl trägt das Totem des Stammes in die Schlacht – ein komplettes Bärenfell, dessen mächtiger Kopf von der Spitze der Standarte herabstarrt. Die Macht des Fells ist enorm und treibt die Krieger in eine kaum aufzuhaltende Kampfwut. Um dies darzustellen, erhält die gesamte Einheit in der ersten Phase jedes Nahkampfes einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe.

## OGLAH KHANS WOLFSREITER

**Anheuern:** Oglah Khans Wolfsreiter können als Eliteeinheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen, Imperium, Zwergen, Hochelfen und Waldelfen.

**Punktkosten:** Oglah Khan und fünf Hobgoblin-Wolfsreiter einschließlich Standartenträger und Musiker kosten insgesamt 190 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen von weiteren Wolfsreitern für jeweils + 15 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oglah Khan	4	5	4	4	4	2	3	3	7
Hobgoblin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Wolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3

**Einheitengröße:** 6-20

**Ausrüstung:** Handwaffe, Speer, Bogen, leichte Rüstung und Schild. Sie reiten auf Wölfen.

### SONDERREGELN

**Leichte Kavallerie:** Siehe Seite 117 im Warhammer-Regelbuch.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

**Pelz des Wulfag (Verzauberter Gegenstand)**

Wenn sie aufgeriebene Gegner verfolgen können, müssen die Wolfsreiter dies immer tun und dürfen dabei +W6 Zoll auf ihre Verfolgungsbewegung addieren.

## LUMPIN CROOPS KAMPFHÄHNE

**Anheuern:** Lumpin Croops Kampfhähne können als Eliteeinheit in Söldnerarmeen angeworben werden, oder als Seltene Einheit in anderen Armeen, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Lumpin Croop und fünf Halblinge, einschließlich des Standartenträgers Ned Schinkenfaust und eines Musikers, kosten insgesamt 90 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen von weiteren Halblingen für jeweils + 7 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Lumpin Croop	4	3	5	3	3	2	6	2	9
Ned Schinkenfaust	4	2	5	2	2	1	5	1	8
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8

**Einheitengröße:** 6-20

**Ausrüstung:** Handwaffe und Bogen. Lumpin Croop ist mit Handwaffe, Bogen, Schild und leichter Rüstung ausgestattet.

### SONDERREGELN

**Plänkler:** Siehe Seite 115 im Warhammer-Regelbuch.

Wir stehen zu Diensten!  
**LUMPIN CROOPS  
KAMPFHÄHNE**

Scharfschützen, Pfadfinder  
und Waldläufer.

Spezialisten im Bewachen von  
Feldküchen und Versorgungstrossen.

Fragt nach Lumpin im „Fetten Schwein“  
Kein Auftrag ist uns zu klein!



## GOLGFAGS OGER

**Anheuern:** Golphags Oger können als Eliteeinheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Golphag und drei Oger, einschließlich des Standartenträgers Skaff und eines Musikers, kosten insgesamt 285 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anwerben musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen von weiteren Ogern für je + 45 Punkte vergrößert werden.

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

**Einheitengröße:** 4+

**Ausrüstung:** Zwei Handwaffen und schwere Rüstung.

### SONDERREGELN

**Angst:** Golphags Oger entfachen *Angst* in ihren Feinden.

## LONG DRONGS SLAYERPIRATEN

**Anheuern:** Long Drongs Slayerpiraten können als Eliteeinheit für Söldnerarmeen oder als seltene Einheit für andere Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen, Chaoszwerge, Waldelfen, Hochelfen und Orks & Goblins.

**Punktkosten:** Long Drong plus neun Slayerpiraten, einschließlich Standartenträger und Musiker, kosten zusammen 195 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Slayerpiraten für je +12 Punkte vergrößert werden, bis zu einem Maximum von 30 Modellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Long Drong	3	6	4	4	4	2	4	3	10
Pirat	3	4	3	3	4	1	3	1	9

**Einheitengröße:** 10-30

**Ausrüstung:** Jede Menge Pistolen!

### SONDERREGELN

**Starrsinnig & Entschlossen:** Fliehen und verfolgen 2W6-1 Zoll. Dürfen auch dann marschieren, wenn sich Gegner in 8 Zoll Umkreis befinden.

**Unerschütterlich:** Wie alle Slayer sind Long Drongs Piraten *unerschütterlich* (siehe Seite 112 im Warhammer-Regelbuch). Beachte, dass sie weiterhin alle Grünhäute *bassen*, da sie schließlich immer noch in erster Linie Zwerge sind.

**Mit Pistolen beladen:** Alle Piraten, einschließlich Long Drongs, erhalten eine zusätzliche Attacke, da sie mit einer Pistole in jeder Hand kämpfen. Sie können mit ihren unzähligen Pistolen einen solchen Feuersturm entfesseln, dass all ihre Attacken eine *rüstungsbrechende* Pistolenschüsse mit Stärke 4 behandelt werden. Die Piraten tragen so viele Pistolen mit sich herum, dass sie fast nie nachladen müssen, weshalb sie ihren Pistolenbonus immer erhalten, nicht nur in der ersten Phase jedes Nahkampfes.



## ASARNIL DER DRACHENPRINZ

**Anheuern:** Asarnil kann als seltene Einheit in Söldnerarmeen angeworben werden. Beachte, dass er zusätzlich zu der seltenen auch eine Heldenauswahl verbraucht. Alternativ kann er als seltene Einheit (er verbraucht dabei zusätzlich noch zwei Heldenauswahlen!) von folgenden Armeen ausgewählt werden: Hochelfen, Waldelfen, Imperium, Echsenmenschen.

**Punktkosten:** Asarnil und sein mächtiger Drache Thalui-Sethai kosten zusammen 460 Punkte.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Asarnil	5	7	4	4	3	2	7	4	9
Thalui-Sethai	6	6	0	6	6	6	3	5	8

**Einheitengröße:** Einfach nur monströs!

**Ausrüstung:** Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung und Schild. Und dann wäre da noch der Drache, auf dem er reitet ...

### SONDERREGELN

**Thalui-Sethai:** Asarnils treuer Drache ist ein *großes Ziel*, kann *fliegen*, verursacht *Entsetzen* und hat eine *Atemattacke* der Stärke 4 (siehe Warhammer-Regelbuch auf Seite 114). Er ist KEIN Charaktermodell. Ansonsten gelten für ihn die Regeln für Drachen aus dem Armeebuch Hochelfen (Seite 13).

(Anmerkung der Online-Redaktion: Zu Zwecken der getrennten Berechnung von Siegespunkten könnte man die normalen Punkte eines Hochelfendrachen heranziehen, da dieser sich kaum von Thalui-Sethai unterscheidet.)

Außerdem wird bei Würfeln für Thalui-Sethai auf der Reaktionstabelle für Monster +1 zum Ergebnis addiert. Wenn du eine natürliche 6 wirfst, darfst du dir ein Ergebnis aussuchen.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

#### Drachenherzamulett (Verzauberter Gegenstand)

Dieses Amulett ist eines der mächtigen Artefakte, die Caledor der Drachenzähmer für die Drachenprinzen anfertigte. Es heißt, dass der leuchtende Edelstein, der um Asarnils Hals hängt, aus dem Herzen eines Berges stammt und von Caledor selbst gesegnet wurde.

Durch das gleißende Licht des Drachenherzamuletts sind die Gestalten von Asarnil und seinem Drachen nur verschwommen und unklar auszumachen, so als ob sie von einem feinen Nebelschleier umgeben wären. Alle Fernkampfatacken gegen Asarnil und seinen Drachen erleiden einen Abzug von -1 auf ihren Trefferwurf.

## BRONZINOS KAVALLERIEKANONEN

**Anheuern:** Bronzinos Kavalleriekanonen können als seltene Einheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen.

**Punktkosten:** Artilleriemeister Bronzino und eine Kavalleriekanone mit Besatzung kosten insgesamt 165 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Für je + 100 Punkte kannst du weitere Kavalleriekanonen inklusive Besatzung kaufen. Jede Kavalleriekanone zählt als eine seltene Einheit.

(Anmerkung der Online-Redaktion: Zu Zwecken der getrennten Siegespunkte erschließt sich aus oben Genanntem, dass Bronzino 65 Punkte und seine Kanone 100 Punkte wert sind.)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bronzino	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Kanone	8	-	-	-	6	2	-	-	-

**Einheitengröße:** Jedes Geschütz hat eine Besatzung von drei Mann, von denen einer ein Streitross reitet.

**Ausrüstung:** Handwaffe. Bronzino ist mit Handwaffe und schwerer Rüstung ausgestattet. Er reitet ein Streitross.

### SONDERREGELN

#### Kanoneregeln

Bronzinos Kanonen folgen den Regeln für Kanonen des kleinen Typs auf den Seiten 122-123 des Warhammer-Regelbuchs. Es gelten die folgenden Ausnahmen:

**Kleinkalibrig:** Die maximale Schätzreichweite beträgt 24 Zoll. Die Schüsse besitzen Stärke 7 und verursachen W3 Punkte Schaden, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

**Mobil:** Die Kavalleriekanone ist hinter ein Streitross gespannt, das von einem der Schützen geritten wird. Dadurch ist es der Kanone und ihrer Besatzung möglich, sich 8 Zoll weit zu bewegen (die übrige Besatzung fährt auf der Lafette mit). Kavalleriekanonen dürfen marschieren.

Wenn die Kavalleriekanone angegriffen wird, kann die Besatzung als Reaktion den Angriff annehmen oder flüchten. Wenn sie flüchtet, nimmt sie die eingespannte Kanone mit, ohne dass es zu Bewegungsabzügen kommt. Wenn die Kanone und ihre Besatzung eingeholt werden, sind beide vernichtet.

**Nahkampf:** Die Besatzung kämpft normal im Nahkampf, der berittene Schütze kämpft dabei von seinem Streitross.

**Aufstellung:** Die Kanonen werden als separate Teams aufgestellt, wobei jede Kanone und ihre Besatzung als unabhängige Einheit agiert. Bronzino muss mit einem der Teams zusammen aufgestellt werden, er kann dann aber von Team zu Team reiten oder unabhängig als unabhängiges Charaktermodell agieren. Wenn er sich einem der Teams anschließt, folgt er den normalen Regeln für Charaktermodelle, die sich Kriegsmaschinen anschließen (siehe Seite 118 im Warhammer-Regelbuch).

## VOGELMENSCHEN VON CATRAZZA

**Anheuern:** Daddallos Vogelmenschen von Catrazza können als seltene Einheit in Söldnerarmeen oder als seltene Einheit in Imperiumsarmeen angeworben werden.

**Punktkosten:** Daddallo und vier Vogelmenschen kosten insgesamt 150 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anwerben musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Vogelmenschen für jeweils +25 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Daddallo	4	4	4	3	3	2	3	1	8
Vogelmensch	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Einheitengröße:** 5-10

**Ausrüstung:** Handwaffe und leichte Armbrust (zählt als Bogen).

### SONDERREGELN

**Fliegende Einheit:** Wie alle fliegenden Einheiten können die Vogelmenschen *fliegen* und sind *Plänkler*, wie auf Seite 106 im Warhammer-Regelbuch beschrieben wird.

## GESUCHT

für eine Expedition in den geheimnisvollen Osten:

Willige Freibeuter mit gutem Leumund und erprobten Fähigkeiten. Erfahrung im Tropenaufenthalt von Vorteil. Seid bereit, mit der ersten Woche der Herbstflut auszulaufen, zu einer Reise von nicht weniger als sechs Monaten Dauer.

Interessierte Hauptleute werden höflich gebeten, sich vertrauensvoll an General Schwarzherz im Gasthaus „Zum verschollenen Seemann“ zu wenden.

## RIESEN VON ALBION

**Anheuern:** Hengus und die Riesen von Albion können als seltene Einheit in Söldnerarmeen angeworben werden und zählen als zwei Auswahlen dieser Kategorie. Keine andere Armee darf sie anheuern.

**Punktkosten:** Hengus, Cachtorr und Bologs kosten zusammen 450 Punkte.

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

**Einheitengröße:** Riesig – was dachtest du denn?!

**Ausrüstung:** Beide Riesen und Hengus sind mit je einer Handwaffe ausgestattet.

**Magie:** Hengus ist ein Zauberer der Stufe 1 und verwendet die Lehre der Bestien.

### SONDERREGELN

**Oggumstab:** Hengus besitzt einen Oggumstab, einen besonderen magischen Gegenstand der Druiden Albions. Die Oggumzeichen auf dem Stab geben dem Träger Macht über Riesen und beschützen ihn obendrein noch. Um dies darzustellen, dürfen die Riesen Hengus' Moralwert verwenden, solange sie sich im Umkreis von 6 Zoll um ihn befinden, und Hengus erhält einen 4+ Rettungswurf.

**Unabhängige Modelle:** Hengus, Cachtorr und Bologs sind unabhängige Modelle und können sich frei bewegen, dürfen sich aber keinen anderen Einheiten anschließen. Der Gegner erhält Siegespunkte für jedes einzelne ausgeschaltete Modell. Hengus ist 100 Punkte wert und die Riesen je 175.

**Riesen von Albion:** Cachtorr und Bologs sind *große Ziele* und verursachen *Entsetzen*. Beachte, dass sie trotz ihrer Namen keine Charaktermodelle sind! Riesen behandeln Hindernisse wie offenes Gelände, können aber darüber stolpern. Wirf einen W6, wenn sie ein Hindernis überqueren oder eine Nahkampfphase verlieren. Würfelst du eine 1, ist der Riese gestürzt. Wirf den Abweichungswürfel, um zu bestimmen, in welche Richtung er fällt, und benutze die Schablone aus dem Regelbuch. Modelle unter dem Riesen erleiden je einen Treffer der Stärke 5, der W3 Schadenspunkte verursacht. Riesen dürfen nicht attackieren und werden im Nahkampf automatisch getroffen, solange sie am Boden sind. Sie werden automatisch ausgeschaltet, wenn sie aufgerieben werden, während sie am Boden sind. Ein Riese benötigt eine Bewegungsphase, um wieder aufzustehen. Riesen fallen auch um, wenn sie ausgeschaltet werden.

Im Nahkampf musst du in jeder Phase einen Würfel werfen, um zu bestimmen, was der Riese tut. Gegen andere *große Ziele*: Bei 1-3 *Schreien und Grölen* (Riese attackiert nicht, Gegner verlieren den Nahkampf automatisch um 2 Punkte); bei 4-6 *Kopfnuss* (W6 Treffer der Stärke 6, Treffer bei berittenen Monstern wie Beschuss verteilen). Gegen kleinere Ziele: Bei 1-2 *Schreien und Grölen*, bei 3-4 *Drauf rumspringen* (2W6 Stärke-6-Treffer auf Einheit, aufteilen wie Beschuss, aber davor Test für Umfallen – siehe oben); bei 5-6 *Keule schwingen* (W6 Stärke-6-Treffer auf Einheit, aufteilen wie Beschuss).

**Schießen im Flug:** Die Flügel der Vogelmenschen werden mittels Fußpedalen betrieben. Dadurch haben sie beide Hände frei, um ihre Armbrüste im Flug abzufeuern und nachzuladen. Die Vogelmenschen erleiden keinen Abzug für Bewegen und Schießen, sofern sie sich nicht zu Fuß bewegen.

## TICHI-HUICHIS ECHSENREITER

**Anheuern:** Tichi-Huichis Echsenreiter können als seltene Einheit in Söldnerarmeen, als Eliteeinheit in Echsenmenschenarmeen oder als seltene Einheit in allen anderen Armeen angeworben werden, mit Ausnahme von Bretonen, Chaos jeglicher Art, Chaoszwerge, Skaven, Vampiren und Khemri.

**Punktkosten:** Tichi-Huichi und fünf Skink-Echsenreiter einschließlich Standartenträger und Musiker kosten 250 Punkte. Dies ist die Mindesteinheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Echsenreiter für je +22 Punkte vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tichi-Huichi	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Großkamm	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Kampfechse	8	3	0	4	4	1	1	2	3

**Einheitengröße:** 6-20

**Ausrüstung:** Handwaffe, Speer, Schuppenhaut (6+RW) und Schild.

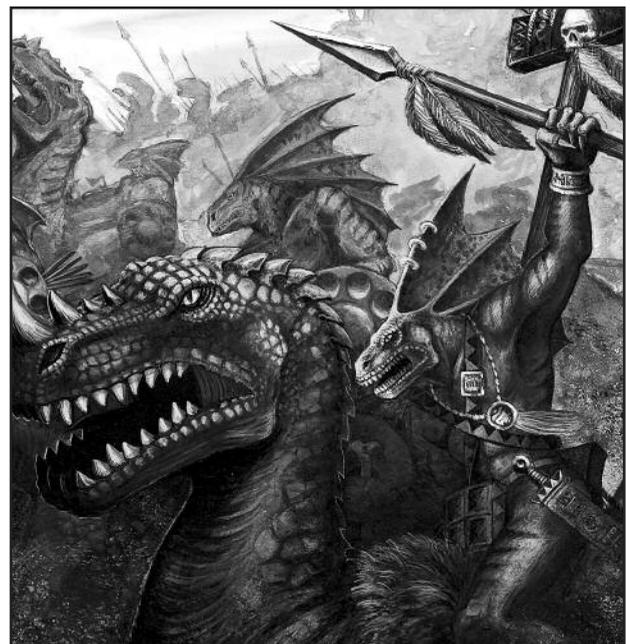
### SONDERREGELN

**Kaltblütig:** Skinks sind kaltblütig und reagieren nur langsam auf psychologische Effekte. Wirf drei W6 für alle Tests auf den Moralwert und verwende die Summe der beiden niedrigsten Augenzahlen.

**Kampfechsen:** Kampfechsen verursachen *Angst*, unterliegen *Blödeit* und geben ihren Reitern +2 auf den Rüstungswurf statt der üblichen +1.

*Tichi-Huichis Echsenreiter benutzen andere Profilwerte als die im Armeebuch Echsenmenschen aufgeführten. Das liegt daran, dass sie Großkamm-Skinks sind und eine eigene Spezies von Kampfechsen namens Hornechsen reiten.*

**Segen der Alten:** Tichi-Huichi und seine Skink-Echsenreiter genießen den Segen der Alten. Sie gehören zu einer zu Großem bestimmten Brut, die für eine vor Tausenden von Jahren ersonnene Mission gezüchtet wurde. Aus diesem Grund ist das Regiment von einer rätselhaften schützenden Aura umgeben. Um sie darzustellen verfolgen Nahkampfgegner Tichi-Huichis Echsenreiter niemals, wenn sie sie im Nahkampf schlagen. Eine seltsame, tropische Müdigkeit befällt den Feind und gibt Tichi-Huichi die Chance zur Flucht, um weiter im Auftrag der Alten kämpfen zu können.





## RUGLUDS RÜSTIGE SCHÜTZ'N

**Anführer:** Ruglud Knochenbeißa.

**Schlachtruf:** „Gobbos zum Mittach! Gobbos zum Tee! Gobbos wenn de 'se willst! Gobbos juchhee!“ (Anmerkung: die Orks ersetzen das Wort „Gobbos“ bei Bedarf auch durch „Stumpenz“, „Mänschenz“ oder „Rattenz“.)

**Anheuern:** Jede Warhammer-Armee mit Ausnahme von Bretonen, Zwergen, Hochelfen und Waldelfen darf Rugluds Rüstige Schütz'n anwerben, wobei diese dann als eine seltene Auswahl zählen. Söldner und Orks dürfen Rugluds Rüstige Schütz'n als eine Eliteauswahl aufnehmen.

**Punkte:** Ruglud, Made, ein Musiker und sieben Rüstige Schütz'n kosten insgesamt 190 Punkte. Dies ist die Mindestgröße der Einheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann für jeweils +12 Punkte pro Modell um beliebige viele weitere Schütz'n aufgestockt werden.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ruglud	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Made	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Rüstiger Schütze	4	3	3	3	4	1	2	1	7

**Ausrüstung:** Spalta, Armbrust.

**Rüstung:** Schwere Rüstung.

### SONDERREGELN

**Grünhaut-Panik ignorieren:** Ruglud und seine Jungz hegen eine tiefe Verachtung für ihre Artgenossen. Wenn ein befreundetes Grünhautregiment vernichtet wird, aufgerieben wird oder fliehen muss und ihre Einheit passiert, müssen Ruglud und seine Orks (inklusive Made) keinen Paniktest ablegen.

**Spaltaz:** Rugluds Rüstige Schütz'n verwenden grobschlächtere Äxte und Keulen, die ihnen +1 auf ihre Stärke in der ersten Nahkampfphase verleihen, wenn sie angreifen (beachte, dass dieser Bonus nicht für Made gilt, da er nur eine normale Handwaffe trägt).

**Made:** Der Goblin Made begleitet Ruglud, wo auch immer dieser hingeht, und dient ihm als Standartenträger. Er hat unzählige Schlachten überlebt und wird als Maskottchen betrachtet. Seine Anwesenheit bringt die Orks dazu, noch wilder als üblich zu kämpfen. Das Banner, mit dem Made voller Enthusiasmus herumwedelt, gibt einen Bonus von +2 auf das Kampfergebnis, nicht wie üblich +1.

Hinzu kommt, dass Made anscheinend tatsächlich vom Glück begünstigt ist, weswegen er einen 3+ Rettungswurf besitzt. Er darf keine Herausforderungen annehmen, da er effektiv kein Charaktermodell ist, sondern nur ein Goblin mit viel Glück. Sollte Made ausgeschaltet werden, ist das Banner ebenfalls verloren und kein anderer Ork darf es aufnehmen.

Außerdem trägt Made keine Armbrust, sondern ein Ork hinter ihm schießt über seinen Kopf hinweg, so als ob ein Ork in der ersten Reihe stehen würde. Die Entfernung wird ganz normal von Mades Baserand abgemessen, da der Ork seine Armbrust auf dessen Kopf platziert.

**Stänkerei:** Rugluds Orks werden wie alle anderen Orks von Stänkerei betroffen. Sie müssen zu Beginn jedes Spielzuges testen, ob sie der Stänkerei verfallen, außer wenn sie sich im Nahkampf befinden, auf der Flucht sind oder nur noch über fünf Modelle oder weniger verfügen. Wurf in jedem Spielzug einen W6 für Rugluds Rüstige Schütz'n – bei einer 2+ bestehen sie den Test und können diese Runde normal agieren. Bei einer 1 hat das Regiment den Test nicht bestanden. Um zu ermitteln, was passiert, wirfst du einen W6 und konsultierst die unten stehende Tabelle (beachte, dass sich die Tabelle von der im Armeebuch Orks & Goblins unterscheidet).

### Rugluds Stänkereitabelle

#### 1-2 Zeigen wa den', was da Armbrüstä könn'!

Rugluds Rüstige Schütz'n schießen auf die Einheit, die ihnen am nächsten ist (egal ob Freund oder Feind). Alle Modelle des Regiments dürfen ohne Abzüge auf ihre Bewegung auf die nächste Einheit schießen und ignorieren die üblichen Regeln für Sichtlinien – beachte, dass dies eine Ausnahme zu den normalen Regeln für Schießen ist. Der Beschuss wird sofort abgehandelt, nicht erst in der Schussphase, und die Modelle dürfen sich nicht bewegen. Die Einheit kann in diesem Spielzug nichts anderes tun. Ist keine Einheit in Reichweite, fällt die Einheit unter die „Willst'ä Ärga?“-Regel.

#### 3-6 Willst'ä Ärga?

Eine kleine Meinungsverschiedenheit artet in eine mittelschwere Schlägerei aus, in der Fäuste und Flüche fliegen. Die Einheit gerät dadurch in Unordnung und kann in diesem Spielzug nichts tun, während Ruglud ein paar Schädel gegeneinanderschlägt und die Ordnung wieder herstellt.

## DIE KOMPANIE DER GEFALLENEN

**Anführer:** Richter Kreugar der Verfluchte.

**Schlachtruf:** Der Schlachtruf von Richter Kreugar ist in der Alten Welt schon lange in Vergessenheit geraten. Grabesstille liegt über der Kompanie der Gefallenen, während sie durch das Land zieht und in den Krieg marschiert, nur vom Klang des knarrenden, uralten Leders ihrer Rüstungen und dem Scharren der rostigen Waffen begleitet.

**Anheuern:** Jede Warhammer-Armee mit Ausnahme von Bretonen, Vampiren und Gruftkönigen von Khemri darf die Kompanie der Gefallenen anwerben, wobei diese dann als seltene Auswahl zählt (Richter ist von einem ewigen Hass auf jene besessen, die für sein Schicksal verantwortlich sind, und so wird er nicht für Untote kämpfen.). Söldnerarmeen dürfen die Kompanie der Gefallenen als eine Eliteauswahl aufnehmen.

**Punkte:** Richter Kreugar und neun „Mann“ der Kompanie der Gefallenen inklusive Standartenträger und Musiker kosten insgesamt 305 Punkte. Dies ist die Mindestgröße der Einheit, die du anheuern musst. Das Regiment kann durch zusätzliche Skelette für je +10 Punkte pro Modell bis zu einem Maximum von 30 vergrößert werden.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Richter Kreugar	4	5	3	4	4	2	4	3	9
Skelett	4	2	2	3	3	1	2	1	3

**Ausrüstung:** Richter Kreugar ist mit einem Schild, schwerer Rüstung, dem Dunklen Juwel der Verfluchten und seinem unheiligen Schwert *Schatten* ausgestattet. Die Skelette der Kompanie sind mit Schilden, leichter Rüstung und Handwaffen ausgerüstet und der Standartenträger schwingt das *Banner der Verwünschung*. (Beachte, dass unabhängig von der Rüstung, die die einzelnen Modelle haben, davon ausgegangen wird, dass alle Modelle leichte Rüstung tragen.)

**Rüstungswurf:** 5+ für die Skelette der Kompanie der Gefallenen, 4+ für Richter Kreugar.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

### Schatten

*Magische Waffe*  
Schatten ist eine dunkle, mächtige Klinge, Jahrbunderte alt und von unheiliger Magie erfüllt.

Schatten erhöht die Stärke aller Nahkampfattacken von Richter um +1. Zusätzlich verfügt die Waffe über die Sonderregel *Todesstoß* (siehe Seite 112 im Warhammer Regelbuch).

### Dunkles Juwel der Verfluchten

*Talisman*  
Das Dunkle Juwel der Verfluchten glüht in blutrotem Feuer. Immer wenn ein Schlag gegen Richter geführt wird, leuchtet das Juwel auf und schützt in so vor Schaden.

Das Juwel verleiht seinem Träger einen 4+ Rettungswurf.

### Das Banner der Verwünschung

*Magische Standarte*  
Das unheilvolle Banner der Kompanie der Gefallenen wurde seit Jahrhunderten von Richters verfluchten Kriegern in die Schlacht getragen. Es ist eine dunkle Parodie auf sein Original, das enteehrte Banner der Söldnerkompanie.

Die Kompanie der Gefallenen erleidet einen Schadenspunkt weniger, als sie normalerweise nach einem verlorenen Nahkampf erleiden würde. Wenn die Kompanie zum Beispiel einen Nahkampf um 3 verlieren würde, verliert sie durch das Banner der Verwünschung nur 2 anstatt 3 weiterer Modelle.

## SONDERREGELN

### „Folge uns in die Verdammnis ...“

*Ein Teil von Kreugars Fluch ist, dass jeder seiner Feinde, der von ihm oder einem aus seiner Kompanie getötet wird, von dunkler Magie erfüllt wird und sein Fleisch in einem Augenblick altert, als ob Dekaden vergangen wären. Das leblose Opfer wird Richters Willen unterworfen, um ihn von nun an in seinem ewigen Fluch zu begleiten.*

Wenn irgendein Modell der Kompanie der Gefallenen (inklusive Kreugar selbst) ein gegnerisches Modell mit nur einem Lebenspunkt im Grundprofil ausschaltet, wird ein Skelett an seiner Stelle erschaffen. Modelle, die auf diese Weise der Kompanie der Gefallenen hinzugefügt werden, sind genauso wie der Rest ausgerüstet, egal welche Ausrüstung sie vorher besaßen. Die Siegespunkte der Kompanie werden dadurch nicht beeinflusst. Diese Regel gilt nur für im Nahkampf ausgeschaltete Modelle, nicht für auf andere Weise (z.B. durch auf der Flucht einholen) erledigte Modelle.

### Unabhängig

Die Kompanie ist eine komplett unabhängig agierende Einheit. Richter und seine Gefallenen benutzen niemals den Moralwert des Generals, auch dann nicht, wenn dieser höher als ihr eigener ist. Außerdem kann sich kein Charaktermodell der untoten Einheit anschließen.

### Hass

Richter Kreugar *hasst* alle anderen Untoten. Dies gilt nur für Richter selbst, nicht für den Rest der Kompanie der Gefallenen.

### Untot

Die Kompanie der Gefallenen ist untot, und somit treffen auf sie die folgenden Regeln zu:

### Anführer

Wenn Richter ausgeschaltet wird, beginnen die Gefallenen, zu Staub zu zerbröseln. Die Kompanie muss daher am Ende der Phase, in der er ausgelöscht wird, und zu Beginn jedes ihrer folgenden Spielzüge einen Moralwerttest ablegen. Verpatzt sie ihn, verliert die Einheit die Anzahl von Lebenspunkten, um die sie den Test verpatzt hat. Dagegen sind keinerlei Schutzwürfe irgendeiner Art erlaubt.

### Aufriebstests

Die Kompanie der Gefallenen kann nicht aufgerieben werden. Wenn sie einen Nahkampf verlieren sollte, verliert sie stattdessen für jeden Punkt, um den sie den Kampf verloren hat, einen Lebenspunkt. Auch hier sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt. Denk aber an das *Banner der Verwünschung!*

### Immun gegen Psychologie

Die Kompanie der Gefallenen ist *immun gegen Psychologie*. Die einzige Ausnahme ist Richters *Hass* auf Untote.

### Angriffsreaktionen

Die Kompanie der Gefallenen kann einen Angriff nur annehmen.

### Marschieren

Die Kompanie der Gefallenen kann marschieren, solange Richter noch am „Leben“ ist. Sobald Richter ausgeschaltet wird, darf sie keine Marschbewegungen mehr durchführen.

### Angst

Die Kompanie der Gefallenen und Richter erregen *Angst* in den Herzen ihrer Feinde.

