

## Söldner Version 1.1

Charaktermodelle	Standard	Unterstützung	Elite	Seltene
Söldnergeneral	Pikeniere	Freie Ritter	Leibgarde des Zahlmeisters	Vielfraße
Händlerprinz	Armbrustschützen	Stradiots	Ballista	Riese
Meisterzauberer	Duellanten	Grubenkämpfer	Skorpion	Söldnerkanone
Zahlmeister	Mietschwerter	Söldnerzwerge		Ribault
Söldnerhauptmann		Hobgoblinwolfsreiter		Halbling Suppenkatapult
Zauberer		Söldnerelfen		Bronzinos Kavalleriekanonen
Assassine		Halblinge		
Elfen Waldläufer				
Zwergen Goldsucher				
Norse Häuptling				

## Regeländerungen

**Das Beste, was für Geld zu haben ist:** Für jeden Händlerprinzen in der Armee dürfen bis zu zwei Einheiten (oder eine Einheit doppelt, keine Charaktermodelle) aufgewertet werden. Die Einheit erhält für jeweils 1P/Infanteriemodell bzw. 2P/Modell bei anderen Einheitentypen die Sonderregel *rüstungsbrechend* für ihre Nahkampfwaffen oder verbessert ihren Rüstungswurf um +1. Alternativ darf die Einheit eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten tragen. Einheiten dürfen bis zu dreimal aufgewertet werden, wobei keine Aufwertung doppelt gewählt werden kann. Mit einem \* gekennzeichnete legendäre Söldnerregimenter dürfen ebenfalls aufgewertet werden, magische Waffen enthaltener Charaktermodelle sind nicht betroffen.

**Pike:** Zusätzlich zu den Regeln im Armeebuch: Falls das Modell zu Fuß ist und in der Front angegriffen wird, erhält es in der ersten Nahkampfphase *schlägt immer zuerst zu*.

## Charaktermodelle

### Söldnergeneral

**Händlerprinzen:** Darf beliebig oft gespielt werden.

### Meisterzauberer

### Söldnerkapitän

### Zauberer

**Assassine:** versteckte Klinge 10P

### Zahlmeister

**Elfen Waldläufer:** 75P

**Zwergen Goldsucher:** verliert die Sonderregel *Resolut*, darf Rüstungswürfe von 1 wiederholen.

### Norse Häuptling

## Reittiere

### Schlachtross

### Pegasus

**Greif:** (Sturm der Magie), 5 LP

## Standardeinheiten

### Pikeniere

**Armbrustschützen:** 9P

**Duellanten:** zusätzliche Handwaffe 1P

### Mietschwerter

## Unterstützung

### Freie Ritter

### Stradiots

**Grubenkämpfer:** Eine Zusatzausrüstung ist kostenlos

**Söldnerzwerge:** Resolut wird gestrichen, dürfen Rüstungswürfe von 1 wiederholen, Armbrüste 3P

**Norse Plünderer:** Flegel 1P

**Söldneroger:** zusätzliche Handwaffe 1P

### Hobgoblinwolfsreiter

**Söldnerelfen:** Falls sie weder Speere noch Standarte tragen und mit Langbögen ausgerüstet sind, darf die Einheit für 2P/Modell die Sonderregeln *Kundschafter* und *Plänkler* erhalten.

**Halblinge:** Dürfen nur zu Kundschaftern oder Plänklern aufgewertet werden, wenn sie keine Standarte tragen

## Elite

**Leibgarde des Zahlmeisters:** Zahlmeister muss sich nicht anschließen und darf die Einheit verlassen. Die Einheit ist *unnachgiebig*, solange sich der Zahlmeister angeschlossen hat und am Leben ist.

**Ballista:** zählt als 1,5 Eliteauswahlen

**Skorpion**

## Selten

**Vielfraße**

**Riese:** 150P

**Söldnerkanone:** 120P

**Ribault**

**Halbling Suppenkatapult:** Verursacht nur unter dem Loch *multiple Lebenspunktverluste (W3)*

## Eigenheiten und Wesenszüge / Magische Gegenstände

(allgemeine magische Gegenstände wie im Grundregelbuch)

### Eigenheiten und Wesenszüge

Werden nicht aus dem Budget für magische Gegenstände bezahlt, sondern können zusätzlich gewählt werden.

**Falsche Befehle:** 35P

**Rapid Deployment:** Wird gestrichen.

**Spione:** 15P, wähle zu Beginn des Spiels nach der Aufstellung für jeden Charakter mit dieser Fähigkeit W3 feindliche Einheiten. Dein Mitspieler muss alle Geheimnisse, die diese Einheit betreffen (magische Gegenstände, Tugenden, Feen, dämonische Geschenke, Vampirkräfte, Assassinen, Fanatics usw.) offenlegen.

### Magische Waffen:

**Hurcios Keule:** 40P, Boni auf Attacken und Stärke bleiben auch erhalten, wenn der Nahkampf endet

**Cathayanisches Drachenschwert:** 30P

**Domingos Arbaleste:** 40P, bewegen und schießen

### Arkane Artefakte:

**Stab des flüchtigen Glücks:** 65P

### Verzauberte Gegenstände:

**Justines Goldkiste:** 25P