

14.01.2024

TAWA



Söldner

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>1</b>	<b>Magische Gegenstände .....</b>	<b>3</b>
<b>Generelle Sonderregeln .....</b>	<b>2</b>	<b>Armeeliste: Söldner.....</b>	<b>4</b>
Bunt gemischter Haufen.....	2	<b>Die Armee im Überblick .....</b>	<b>5</b>
Krieger zur Heuer.....	2	Leutnant & Feldwebel.....	5
<b>Individuelle Sonderregeln .....</b>	<b>2</b>	Zahlmeister.....	5
<b>Rüstkammer.....</b>	<b>3</b>	Noch in Arbeit.....	6
Piken.....	3	Noch in Arbeit.....	6
		Noch in Arbeit.....	6

# Generelle Sonderregeln

Viele Truppentypen verfügen über individuelle Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du auf der entsprechenden Unitcard. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben. Vergleichbares gilt auch für spezifische Sonderregeln auf der jeweiligen Unitcard, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und auf der Unitcard lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

*Auch wenn viele Bilder Modelle auf passgenauen Bases zeigen, solltest du dennoch stets versuchen eine Base mit der im Einheitenprofil (siehe Unitcards) angegebenen Größe zu verwenden!*

**Alle Einheiten aus diesem Codex gehören zu den Söldnern und somit zu den eigenständigen Mächten.**

## Bunt gemischter Haufen

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 Kriegern, 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 Kriegern nach Abenteuern und Wohlstand in fernen Ländern suchen.

## Krieger zur Heuer

Eine Söldnerarmee muss einen General als auch wenigstens einen Zahlmeister beinhalten, wobei ein Zahlmeister nie zugleich auch der General einer Söldnerarmee sein darf.

Dies kann sogar dazu führen, dass du entsprechende Modell selbst dann anwerben musst, wenn es die Armeegröße eigentlich nicht hergibt. In solch seltenen Fällen muss stets das punkteteknisch günstigste Modell, welches für den General als auch „Zahlmeister“ zulässig ist, gewählt werden, ohne es mit weiteren Optionen zu versehen (sofern diese das jeweilige Punktelimit weiter übersteigen würde).

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

## Heuer

Nicht legendäre Söldner können sowohl von Söldnerarmeen als auch von anderen Armeen, mit Ausnahme von Insektoiden, angeheuert werden. Etwaige Einschränkungen sind im jeweiligen Einheitenbeitrag vermerkt. Um jedoch Söldner anwerben zu können, muss die jeweilige Armee stets auch wenigstens einen Zahlmeister anwerben. Vergiss also nicht, einen solchen anzuwerben, solltest du mit dem Gedanken spielen, Söldner für deine Armee zu rekrutieren.

## Teuerung

Die in der jeweiligen Unitcard vermerkten Punktekosten können abweichen, wenn die Einheit von einer Nicht-Söldnerarmee angeheuert wird. Die entsprechend erhöhten Kosten werden Teuerung genannt.

# Individuelle Sonderregeln

## Legendäre Söldner

Legendäre Söldner dürfen ausschließlich von reinen Söldnerarmeen rekrutiert werden. Andere Armeen können diese nicht anheuern, sofern nichts Gegenteiliges in deren jeweiligen Unitcards vermerkt ist.

# Rüstkammer

Diese Sektion beschreibt die von den Einheiten aus diesem Codex eingesetzte Spezialausrüstung.

## Piken

Piken sind extrem lange hölzerne Schäfte mit einer scharfen Metallspitze. Da mit Piken bewaffnete Einheiten aus zusätzlichen Gliedern kämpfen können, sind diese ideale Defensivwaffen für Infanterie. Berittene Modelle, als auch jene auf einer Kriegsmaschine oder einem Streitwagen, behandeln Piken hingegen wie „gewöhnliche“ Speere.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Piken	Nahkampf	Wie Träger	Abwehrhaltung, Tiefgestaffelter Kampf (2), Zweihändig geführt

## Abwehrhaltung

Eine mit Piken bewaffnete Einheit, die in ihrer Front angegriffen wird, erhält in der erste Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“ als auch einen Stärkebonus von +1. Letzteres jedoch nur gegen (monströse) Kavallerie, Streitwagen und Monstern. Die Abwehrhaltung gilt selbstverständlich nur für Modelle innerhalb der Einheit, welche selbst mit einer Pike bewaffnet sind und mit dieser kämpfen.

# Magische Gegenstände

Söldnern stehen, sofern in ihrer Unitcard nichts Gegenteiliges vermerkt ist, lediglich die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Grundregeln zur Verfügung. Wie sonst auch, müssen diese magischen Gegenstände innerhalb der Punktbegrenzung der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den „TaWa“-Grundregeln auch für die söldnerspezifischen magischen Gegenstände gelten, welche ggf. in einer ihrer Unitcards vermerkt sind.

# Armeeliste: Söldner

Armeen der Söldner gehören den eigenständigen Mächten an und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus einem einzelnen, beliebigen anderen Codex bestehen. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss jedoch stets aus der folgenden Armeeliste stammen.

## Kommandanten (Charaktermodelle) Eliteeinheiten

Leutnant

Noch in Arbeit

Noch in Arbeit

## Helden (Charaktermodelle)

Feldwebel

Zahlmeister

Noch in Arbeit

## Seltene Einheiten

Noch in Arbeit

## „Reittiere“

Schlachtross

Pegasus

Greif

Noch in Arbeit

## Kerneinheiten

Noch in Arbeit

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

<sup>1</sup> Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

<sup>2</sup> Darf nicht der General deiner Armee sein.

<sup>3</sup> Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

# Die Armee im Überblick

## Leutnant & Feldwebel

Kampfgestählte, über und über mit Narben bedeckte Veteranen aus fernen Landen stellen deine Kommandostruktur. Diese Offiziere und Unteroffiziere sind mächtige Individuen, die in der Alten Welt zugleich gefürchtet und respektiert werden.



## Zahlmeister

Der Zahlmeister verwaltet die Regimentskasse, was sehr zu seiner Popularität beiträgt. In der Regel sind sie erfahrene Anführer, rau im Umgang doch beliebt bei ihren Soldaten – sie zahlen schließlich ihren Sold aus.



## Noch in Arbeit

Noch in Arbeit



## Noch in Arbeit

Noch in Arbeit



## Noch in Arbeit

Noch in Arbeit

