

Leutnant

**B**
4"**KG**
6**BF**
4**S**
4**W**
4**RS**
5+**LP**
3**I**
5**A**
4**MW**
9

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 85 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen + Schwere Rüstung

Optionen

Darf für 2 Pkt. einen Schild erhalten.

Darf eine der folgenden Nahkampfwaffen erhalten:

- Hellebarde (4 Pkt.)
- Lanze (4 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf eine der folgenden Fernkampfwaffen erhalten:

- Armbrust (2 Pkt.)
- Bogen (2 Pkt.)
- Muskete (5 Pkt.)
- Pistole (6 Pkt.)

Darf für 12 Pkt. anstelle eine der zuvor aufgeführten Nah- und Fernkampfwaffen ein Pistolenpaar erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Schlachtross mit Harnisch (15 Pkt.)
- Pegasus (50 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.)

Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 100 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	4	1	1
○	Hellebarde	Nah	4+	4	5	2	1
○	Lanze	Nah	4+	4	4 (6)	1 (3)	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5	4	1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	4	6	3	1
○	Armbrust	30"	3+	1	4	1	1
○	Bogen	24"	3+	1	4	1	1
○	Muskete	24"	3+	1	4	2	1
○	Pistole	12"	3+	1	4	2	1
○	Pistolenpaar	Nah 12"	4+ 3+	5 2	4	2	1

Spezifikation: Söldner, Infanterie



Talwa

Feldwebel



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 50 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen + Schwere Rüstung

Optionen

Darf für 2 Pkt. einen Schild erhalten.

Darf eine der folgenden Nahkampfwaffen erhalten:

- Hellebarde (4 Pkt.)
- Lanze (4 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf eine der folgenden Fernkampfwaffen erhalten:

- Armbrust (2 Pkt.)
- Bogen (2 Pkt.)
- Muskete (5 Pkt.)
- Pistole (6 Pkt.)

Darf für 12 Pkt. anstelle eine der zuvor aufgeführten Nah- und Fernkampfwaffen ein Pistolenpaar erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Schlachtross mit Harnisch (15 Pkt.)
- Pegasus (50 Pkt.)

Darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	4	1	1
○	Hellebarde	Nah	4+	4	5	2	1
○	Lanze	Nah	4+	4	4 (6)	1 (3)	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5	4	1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	4	6	3	1
○	Armbrust	30"	3+	1	4	1	1
○	Bogen	24"	3+	1	4	1	1
○	Muskete	24"	3+	1	4	2	1
○	Pistole	12"	3+	1	4	2	1
○	Pistolenpaar	Nah 12"	4+ 3+	5 2	4	2	1

Spezifikation: Söldner, Infanterie



TaWa

Zahlmeister



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 55 Pkt.

Teuerung: 65 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen + Leichte Rüstung

Heuer

Kann von allen Armeen, welche Söldner anheuern dürfen rekrutiert werden.

Optionen

Darf für 2 Pkt. einen Schild erhalten.

Darf für 6 Pkt. eine Pistole erhalten

Darf für 15 Pkt. ein Schlachtross erhalten.

Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	4	1	1
o	Pistole	12"	3+	1	4	2	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Kassenschlüssel	Zahlmeister sind für die Kasse zuständig, aus der die Armee bezahlt wird. Sie tragen die Schlüssel für die Schatztruhe stets bei sich, und das macht sie in den Augen der Söldner wenigstens ebenso bedeutsam wie der General. Um dies darzustellen, wird der Schlüssel für Söldnereinheiten vergleichbar einer Armeestandarte behandelt (+1 auf das Kampfergebnis, alle Aufriebstests in 12 Zoll Umkreis dürfen wiederholt werden, kann erobert werden, usw.). Im Gegensatz zu einer Standarte gewährt der Schlüssel dem Feind jedoch keine Bennis, wenn er erobert wird. Im Gegenteil, von da an hegen alle deine Söldner für den Rest der Schlacht „Hass“ gegen jene gegnerische Einheit, welche einen oder mehrere dieser Kassenschlüssel erobert hat. Fällt der letzte Zahlmeister einer Armee, muss jede Söldnereinheit derselben Armee augenblicklich einen Paniktest ablegen – vielleicht verweigern sie ihren Dienst und desertieren sogar, wenn ihr Sold ausbleibt.

Spezifikation: Söldner, Infanterie, Kassenschlüssel



TaWa