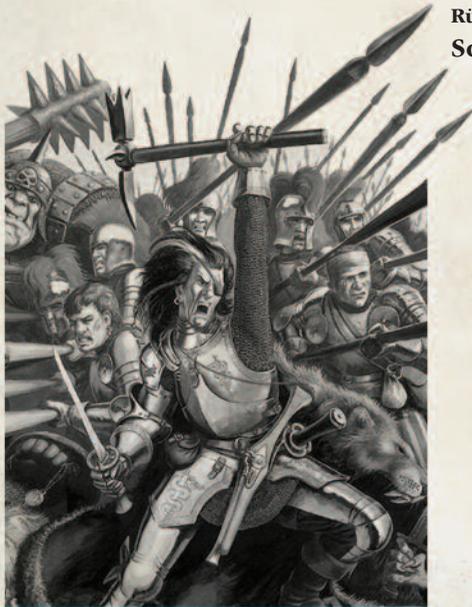


Banden von Halsabschneidern und Söldnerarmeen sind für ihre extravaganten Anführer und mutigen Generäle ebenso bekannt wie für ihre Gnadenlosigkeit auf dem Schlachtfeld und ihre ewigwährende Suche nach Reichtum ...

**Die Hintergrundinformationen zu diesen Charaktermodellen kannst du im alten Warhammer Armeebuch Söldner finden. Die Söldnerarmeeliste und die Legenden Söldnerregimenter kannst du im White Dwarf 59 und 60, den Warhammer Chroniken I oder auf unserer Webseite finden. ([www.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/dogsofwar](http://www.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/dogsofwar)).**



*Mydas der Geizhals verbraucht je eine Helden- und Eliteauswahl. Wenn du Mydas in deine Armee aufnimmst, wird er automatisch zum Zahlmeister. Er darf keine weitere Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten und muss wie hier beschrieben eingesetzt werden.*



# BESONDERE CHARAKTERMODELLE DER SÖLDNER

*Geschrieben von Marc Mann*

## MYDAS DER GEIZHALS

|                    | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Mydas der Geizhals | 4 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2  | 4 | 2 | 8  |
| Scheich Yadosh     | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1  | 2 | 1 | 7  |
| Leibwächter        | 4 | 4  | 3  | 4 | 3 | 1  | 4 | 1 | 8  |
| Schatzkiste        | - | -  | -  | 4 | 4 | 3  | - | - | -  |
| Pferd              | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1  | 3 | 1 | 6  |

**Punkte:** 320

**Waffen:** Handwaffe

**Rüstung:** Schwere Rüstung, Schild

**Sonderregeln:**

**Die Schatzkiste:** Die Schatzkiste wird stets von Mydas mit in die Schlacht genommen, damit er ein Auge darauf hat. Scheich Yadosh, ein reicher Händler aus Arabia, der Mydas seit Saratosa begleitet hat die Aufgabe, die Schatzkiste während der Schlacht zu bewachen. Die Schatzkiste, die sich auf einem leichten von Scheich Yadosh gefahrenen Wagen befindet verleitet die Söldner zu heroischen Taten und Heldenmut. Die Söldner erhoffen sich durch solche Aktionen einen Bonus. Die Schatztruhe zählt als Streitwagen mit folgenden Ausnahmen. Wenn die Schatzkiste in einen Nahkampf fährt, verursacht sie nur W3 Aufpralltreffer. Außerdem darf jede Einheit der Armee im Umkreis von 6 Zoll jeden misslungenen Psychologiestest wiederholen. Die Schatzkiste besitzt einen Rüstungswurf von 5+. Die Schatzkiste darf auf dem Schlachtfeld eine separate Einheit von Mydas und seiner Leibwache bilden.

**Mydas Leibwache:** Diese Leibwache, die aus handverlesenen Sklaven einer Piratengaleere besteht, ist Mydas' ständige Begleitung. Jeder einzelne wurde mit einer beachtlichen Summe Gold freigekauft und ist dem Zahlmeister zutiefst dankbar für seine Freiheit und absolut loyal ergeben. Jeder von ihnen ist ein großer, muskulöser und sonnengebräunter Mann, der durch jahrelanges Rudern gestählt wurde. Es gelten folgende Regeln:

Die Leibwache muss wenigstens 9 Mann (ohne Mydas und Scheich Yadosh) groß sein. Die Kosten für die ersten 9 Mann sind in den Punktkosten für Mydas bereits enthalten. Du kannst bis zu 15 weitere Modelle für jeweils 11 Punkte pro Modell hinzufügen.

Die Leibwache trägt schwere Rüstungen, Hellebarden und Handwaffen.

Die Leibwache enthält einen Standartenträger und Musiker.

Die gesamte Leibwache ist *unnachgiebig*, solange Mydas lebt.

Kein anderes Charaktermodell darf sich der Leibwache von Mydas anschließen.

Mydas und seine Leibwache müssen zur gleichen Zeit aufgestellt werden.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

### Schatzkarte

Mydas besitzt eine Schatzkarte auf einem Stück Pergament. Auf der einen Seite sind die Orte verlorener Schätze eingetragen, auf der anderen befinden sich seltsame Schriftzeichen der Echsenmenschen. Das Pergament beinhaltet einen Zauberspruch des Vertrauens, der es dem Besitzer ermöglicht, dass Vertrauen seiner Männer zu erlangen. Die Karte hat in jeder Schlacht einen anderen Effekt; wirf einen W6 um den Effekt festzustellen.

1-2 Mydas Leibwache addiert +1 auf ihr Kampfergebnis.

3-4 Jede befreundete Einheit darf Mydas' *Zahlmeister*-Sonderregel innerhalb von 18 Zoll anstatt der üblichen 12 verwenden.

5-6 Eine beliebige befreundete Einheit erhält für den Rest des Spiels +1 auf ihre Trefferwürfe.

### Federkiel des Mydas

Ein Priester der Myrmidia schuf einst die Runen auf dem Federkiel des Mydas. Mydas der Geizhals befestigte diese auf dem Deckel seiner Schatztruhe, wo sie einen netten Eindruck machte. Wenn er in die Schlacht zieht, glühen seine Waffen und die seiner Männer in einem sanften, goldenen Licht. Das bedeutet, dass jede Attacke der Einheit als magisch gilt und *körperlose* Wesen verwunden kann.

## LUCRECCIA BELLADONNA

|                      | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Lucreccia Belladonna | 4 | 3  | 3  | 3 | 4 | 3  | 3 | 1 | 8  |
| Schlachtross         | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 3 | 1 | 6  |

**Punkte:** 380

**Waffen:** Schwert und Stilet

**Reittier:** Schlachtross mit Rossharnisch

### SONDERREGELN

**Meisterzauberin:** Lucreccia Belladonna ist eine der mächtigsten Zauberinnen in Tilea. Sie ist eine Stufe 4 Zauberin und verwendet die Lehre der Schatten oder die Lehre des Todes.

**Atemberaubende Schönheit:** Lucreccia Belladonnas Schönheit hat einen besonderen Effekt auf die Menschen in der Armee. Jedes Regiment der Armee, das aus Menschen besteht und sich innerhalb von 8 Zoll um sie aufhält, sammelt sich automatisch. Dieser Effekt trifft auch im gegnerischen Spielzug zu. Truppen die *immun gegen Psychologie* sind werden davon nicht betroffen.

**Exzellente Giftmischerin:** Von Lucreccia Belladonna wird erzählt, dass sie exzellent mit Giften umgehen kann. Leider gibt es niemanden, der dies bestätigen kann und noch am Leben ist. Auf Lucreccia treffen folgende Sonderregeln zu:

**Lucreccias Kuss:** Oft gibt sie den Waffen eines Helden einen Kuss und macht ihn damit zu ihrem persönlichen Champion. Um dies darzustellen besitzt ein Charaktermodell oder Regimentschampion die Sonderregel *Todesstoß*. Dies ist auf das Gift ihres Lippenstiftes zurückzuführen.

**Stilet:** Alle von Lucreccia ausgeführten Attacken zählen als Giftattacken. Sie trägt ein Stilet, das als zweite Handwaffe zählt.

**Trank von Pavona:** Zu Beginn des Spiels kann Lucreccia den Trank auf ein beliebiges Charaktermodell, einen Regimentschampion oder sich selbst anwenden. Wirf einen W6. Bei einer 2+ darfst du so viele Profilwerte wie du Augen gewürfelt hast um 1 steigern. Beispiel: Du würfelst eine 4 und du wählst KG, W, LP und I aus. Du kannst diesen Bonus nicht auf den Moralwert anwenden und du kannst eine Eigenschaft nur einmal steigern. Bei einer 1 verlierst das Modell 1 Lebenspunkt. Hat der Trinkende nur einen Lebenspunkt besessen, wird es als Verlust vom Spielfeld entfernt.

**Giftphiole:** Lucreccia heuert vor jeder Schlacht einen "Agenten" an. Dieser Agent schleicht sich in das feindliche Lager ein und vergiftet die gegnerischen Anführer. Um dies darzustellen wirfst du einen W6 für jedes feindliche Charaktermodell. Bei einer 4+ wurde das Modell vergiftet und beginnt das Spiel mit einem Lebenspunkt weniger als sonst.

*Lucreccia Belladonna darf als eine Kommandantenauswahl in deine Armee aufgenommen werden, aber sie verbraucht immer noch zusätzlich eine Heldenauswahl. Sie muss genau wie hier beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.*



*Aus einer Sammlung von Briefen, die von Gossippa Lotta an verschiedene Prinzen und andere Adlige geschickt wurden. Dieser Brief ging an Lucreccia Belladonna und bezieht sich auf die Vergiftung des Söldnergenerals, der zur Verteidigung der Stadt Trantio gegen die Belagerer aus Luccini angeheuert worden war.*

Liebe Lucreccia,

Endlich hat dieser Idiot Brazino die falsche Art von Pilzen gegessen, den, der für ihn bestimmt war! Natürlich denken sie, dass du es warst. Ich hörte, dass der Koch so lange gefoltert wurde, bis er deinen Namen nannte, so wie sie es immer tun. Es liegt mir fern, mit dem Finger auf jemanden zu zeigen, aber ich kam nicht umhin die exzellente Wahl von Ort und Zeit zu bewundern! Brazino hat diesem Idioten Marmalodi viel zu viel Aufmerksamkeit geschenkt. Jetzt wird jemand anderes die Aufgabe erhalten, die Stadt zu verteidigen und sie vielleicht sogar halten können. Natürlich könnt Ihr sicher sein, dass ich meine Vermutungen für mich behalte!

Grüße, Gossippa Lotta

*Interessant ist, dass Gossippa in den Jahren nach der Belagerung von Trantio angeblich eine Gruppe Halblingvorkoster in ihre Dienste nahm.*

Jeder dieser berühmten Söldnergeneräle führt immer selbst seine Armee an. Es darf immer nur einer dieser Helden in eine Armee aufgenommen werden.

Borgio der Belagerer darf als eine Kommandantenauswahl in deine Armee aufgenommen werden, verbraucht jedoch immer noch zusätzlich eine Heldenauswahl und ist dann automatisch der Armeegeneral. Er muss genau wie hier beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.



## BORGIO DER BELAGERER – SÖLDNERPRINZ VON MIRAGLIANO

|                      | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Borgio der Belagerer | 4 | 6  | 5  | 4 | 4 | 3  | 5 | 4 | 9  |
| Schlachtross         | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 3 | 1 | 6  |

**Punkte:** 250

**Waffen:** Streitkolben der Macht & Lanze

**Rüstung:** Bronzerüstung & Schild

**Reittier:** Gepanzertes Schlachtross

### SONDERREGELN:

**Nicht kleinzukriegen:** Borgio der Belagerer besitzt eine unnatürliche Fähigkeit, Schmerzen und Verletzungen zu widerstehen. Wenn er alle seine Lebenspunkte verloren hat, entfernst du ihn nicht vom Schlachtfeld sondern legst ihn auf die Seite. Am Ende des Spielzuges würfelst du einen W6. Bei einer 1-3 wird er normal als Verlust entfernt. Bei einer 4 oder höher erhebt er sich wieder mit einem Lebenspunkt.

**Beliebter General:** Borgio der Belagerer wird von seinen Männern und dem Volk von Miragliano verehrt. Um dies darzustellen dürfen befreundete Einheiten in 18 Zoll Umkreis um ihn herum auf Borgios Moralwert testen. Diese Regel ersetzt die Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch auf Seite 102.

**Magische Standarte:** Borgio der Belagerer ist der Söldnerprinz von Miragliano und daher darf eine Einheit Pikenträger oder schwere Kavallerie eine magische Standarte im Wert von 50 Punkten erhalten. Das gilt nicht für legendäre Söldnerregimenter.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

#### Streitkolben der Macht

Borgio fertigte diese Waffe aus einer Kanonenkugel, die ihn genau auf die Brust traf, ihn aber nicht tötete. Von diesem Augenblick an wurde sie zu seinem Glücksbringer. Wenn Borgio eine 6 beim Trefferwurf würfelt, erhält dieser Treffer eine Stärke von 10.

#### Bronzerüstung

Zählt als schwere Rüstung und verleiht einen 5+ Rettungswurf.

#### Monströse Helmmaske

Der Träger des Helms verursacht *Angst*.

Ghazak Khan darf als eine Kommandantenauswahl in deine Armee aufgenommen werden, verbraucht jedoch noch zusätzliche eine Heldenauswahl und ist dann automatisch der Armeegeneral. Er muss genau so eingesetzt werden wie hier beschrieben und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.



## GHAZAK KHAN – SCHRECKEN DES OSTENS

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Ghazak Khan | 4 | 7  | 6  | 4 | 4 | 3  | 6 | 4 | 9  |
| Warghan     | 9 | 5  | 0  | 5 | 5 | 3  | 4 | 2 | 5  |

**Punkte:** 350 (Ghazak Khan 305 Punkte, Warghan 45 Punkte)

**Waffen:** Der Rote Skimitar & ein Bogen

**Rüstung:** Schwere Rüstung & Schild

**Reittier:** Ghazak Khan reitet auf dem Riesenwolf Warghan.

### SONDERREGELN

**Warghan:** Warghan ist ein monströser Wolf, der Ghazak Khan als Reittier dient. Warghan verbreitet *Angst*, besitzt durch sein dickes Fell einen 4+ Rüstungswurf und gilt als berittenes Monster.

**Kampfschrei der Steppe:** Ghazak Khan stößt beim Angriff einen schrecklichen Kriegsschrei aus, der seinen Gegnern das Blut gefrieren lässt. Jede Einheit die von Ghazak angegriffen wird, darf nur *Angriff annehmen* als Angriffsreaktion wählen. Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, werden davon nicht betroffen.

**Stänkerei unterdrücken:** Ghazak Khan ist ein derart gefürchteter General, dass es sich jegliche Grünhaut zweimal überlegt, ob sie einen Streit vom Zaun bricht oder nicht. Jede befreundete Ork & Goblineinheit in 6 Zoll um Ghazak herum darf, solange er nicht auf der Flucht ist, jeden Stänkereitest wiederholen.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

#### Roter Skimitar

Das Schwert verursacht einen -3 Malus auf den gegnerischen Rüstungswurf und ein mit ihm verwundetes Modell verliert W3 Lebenspunkte anstatt nur einem.

#### Dämonenhelm

Ein mächtiger Winddämon, der in dem Helm gebunden ist, schützt seinen Träger wenn dieser verwundet wird. Wenn Ghazak einen Lebenspunkt verliert, erhält er für den Rest des Spieles einen 4+ Rettungswurf und Magieresistenz(1).



## LORENZO LUPO – SÖLDNERPRINZ VON LUCCINI

|              | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Lorenzo Lupo | 4 | 6  | 5  | 4 | 4 | 3  | 6 | 4 | 9  |

**Punkte:** 300

**Waffen:** Schwert des Lucan

**Rüstung:** Schwere Rüstung & Schild der Myrmidia

### SONDERREGELN

**Infanterist:** Lorenzo ist sehr exzentrisch in der Hinsicht, wie seine Vorfahren zu Fuß zu kämpfen. Stets steht er in der ersten Reihe seiner Pikenträger oder führt die Mannschaft auf einem seiner Kriegsschiffe an. Dies gibt den Männern an seiner Seite Mut und sie geben alles, um für ihren Prinzen zu kämpfen oder ihn zu beschützen. Um dies zu repräsentieren erhält jedes Regiment, in dem Lorenzo im ersten Glied steht (inklusive Legendärer Söldnerregimenter) einen Bonus von +1 auf das Kampfergebnis. Sollte er, warum auch immer, das erste Glied verlassen verliert die Einheit den Bonus.

**Großer Athlet:** Lorenzo übt sich ständig in den klassischen athletischen Disziplinen, die schon seine Vorfahren verwendet haben und als Folge daraus ist er ein sehr gut gebauter, muskulöser Mann. Er rudert regelmäßig über die tileanische See, ringt mit den stärksten Gegnern oder läuft von einem Ende seines Königreiches bis zum anderen. Um dies zu repräsentieren wirfst du vor der Schlacht einen W6 um festzustellen, welche Disziplin er gerade trainiert hat, bevor er zu der Armee gestoßen ist.

| W6  | Disziplin | Effekt        |
|-----|-----------|---------------|
| 1-2 | Laufen    | +1 Widerstand |
| 3-4 | Ringern   | +1 Attacke    |
| 5-6 | Rudern    | +1 Stärke     |

**Magische Standarte:** Lorenzo Lupo ist der Söldnerprinz von Luccini und daher darf eine Einheit Pikenträger oder schwere Kavallerie eine magische Standarte im Wert von 50 Punkten erhalten. Das gilt nicht für Legendäre Söldnerregimenter.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

#### Schwert des Lucan

Dieses Schwert ignoriert Rüstungswürfe.

#### Schild der Myrmidia

Dieser Schild verleiht einen 6+ Rüstungswurf und darf mit weiterer Rüstung kombiniert werden. Jedes feindliche Modell in direktem Kontakt mit Lorenzo verliert zusätzlich eine Attacke.

#### Ring der Luccini

Dies ist ein gebundener Zauberspruch mit Energiestufe 5. Er benötigt keine Energiewürfel zum Aussprechen, da der Ring alle erforderliche Energie liefert. Beim Aussprechen sammeln sich alle fliehenden Truppen in 8 Zoll Umkreis von Lupo automatisch.

*Lorenzo Lupo verbraucht eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl und ist dann automatisch der Armeegeneral. Er muss genau wie hier beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.*

