Söldnerarmeen anheuern

- Söldnerarmeen aufstellen

Söldnerarmeen aufstellen

Ein Spieler darf eine Söldnerarmee aufstellen statt einer guten Armee zu wählen. Eine Söldnerarmee beginnt auch maximal mit 300 Punkten.

Söldnervölker können sein:

Imperium

Waldelfen

Söldner (eigenes Armeebuch "Dogs of War" - "Hunde des Krieges"?)

Zwerge / Slayer

Echsenmenschen

Ein Söldnerhauptmann verhandelt mit dem Auftraggeber über den Punktewert der Söldnerarmee. Nach der Schlacht erfolgt der Kassensturz:

Hat die Söldnerarmee mehr Siegpunkte als ihre Armee wert ist aber weniger als der Auftraggeber: Die Söldnerarmee erhält die Differenz zwischen ihren eingesetzten Punkten und den erzielten Siegpunkten als Bezahlung.

Hat die Söldnerarmee weniger Siegpunkte erzielt als ihre Armee wert ist: Die Söldnerarmee hat drauf gezahlt und verliert die Differenz der Punkte.

Hat die Söldnerarmee mehr Siegpunkte als ihre Armee wert ist erzielt und mehr als der Auftraggeber: Bei einem Sieg der Seite auf der die Söldner gekämpft haben übernehmen die Söldner die Kontrolle über die Region, nicht der Auftraggeber. Damit kann die Söldnerarmee nicht mehr unter den Einflusswert der Region fallen. Kontrollieren die Söldner dadurch mehrere Regionen wird der Einfluss aufsummiert.

Unterstützen Söldner eine Verteidigungsarmee, so bleibt die Region immer in Besitz des Verteidigers, wenn dessen Seite gewinnt ungeachtet des Ergebnis der Söldnerarmee.

Söldner können sich von guten und bösen Armeen anheuern lassen.

Söldnerarmeen unterliegen ansonsten den gleichen Regeln wie gute Armeen was die Aufstellung und Zusammenstellung angeht.

Söldnerhauptleute können einen Kredit aufnehmen um für eine Schlacht mehr Truppen anzuheuern. Dafür erwarten dann aber die Kreditgeber doppelt so viele Siegpunkte.

Beispiele:

Vor der Schlacht vereinbart man, dass Söldner mit 500 Punkten einen Angriff unterstützen sollen:

Die Söldnerarmee erringt 600 Siegpunkte, die Hauptarmee 800: Die Söldnerarmee erhält 100 Punkte und kann damit in den nächsten Schlachten 100 Punkte mehr an Söldnern aufstellen.

Die Söldnerarmee erringt 600 Siegpunkte, die Hauptarmee nur 500, die Schlacht ist aber doch gewonnen: Die Söldner setzen sich in der Region fest, erhalten 100 Punkte für die Erfüllung ihres Vertrags und zusätzlich erzeugt die Region konstant 100 Punkte Einfluss. Die Armee kann also um 200 Punkte wachsen und nicht mehr unter 100 Punkte Einfluss fallen solange sie die Region hält.

Die Söldnerarmee erringt 400 Siegpunkte: Egal ob die Schlacht gewonnen oder verloren wird, die Söldner konnten nicht brillieren und verlieren deshalb 100 Punkte. Ab der nächsten Schlacht können sie 100 Punkte weniger an Truppen aufstellen.

Kredit aufnehmen: Um eine Armee von 1200 Punkten aufzustellen nimmt der Söldner-Spieler einen Kredit von 600 Punkten auf. Demnach muss er mehr als 1800 Siegpunkte erzielen um den Kredit wieder abzahlen zu können. Mehr als 600 für die eigenen Söldner + mehr als 1200 für den Kredit.

Dafür wird auch hier die Differenz gebildet um Erfolg oder Misserfolg zu bestimmen. Eine Söldnerarmee kann so schnell wachsen oder pleite gehen.