

Völker (einfach)

Angelsachsen

Die Angelsachsen haben sehr viele unterschiedliche Ausrüstungsoptionen für die Truppentypen, wobei **Bauern** die bevorzugte Einheit sein sollte, da viele Fähigkeiten eine Einheitenstärke von **mindestens 10 Figuren** verlangen. Das spiegelt den *Fyrd* (Miliz) wider. Fällt die Einheitengröße darunter, fallen leider auch diese wichtigen Fähigkeiten weg.



Auszug wichtiger Fähigkeiten:

«*Einigkeit*»: kostenlose Bewegung für maximal zwei Einheiten

«*Zu den Waffen*»: Bauern erhalten die Kampfkraft von Krieger (größerer Würfelpool)

Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): Ich nehme 3 x 12 Bauern mit Nahkampfaffen und 1x12 Bauern mit Bögen.

Waliser

Waliser sind sehr **beweglich** – auch durch schwieriges Gelände - und reagieren gut auf gegnerische Manöver. Die Hauptwaffe ist der **Wurfspeer**, was allerdings zu Lasten der **Verteidigung** geht. Eine gut gewählte Taktik ist also das rasche Zuschlagen und Zurückziehen.



Auszug wichtiger Fähigkeiten:

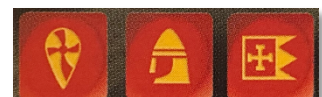
«*Hinterhalt*»: Wird eine gegnerische Einheit näher einer deiner Einheiten aktiviert, darf diese beschossen werden!

«*Ein Land, ein König*»: Du legst Ermüdungsmarker ab und aktivierst alle (!) Einheiten.

Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): Ich setze mehrheitlich auf Krieger zu Fuss und nehme maximal eine berittene Einheit als «Hammer» bzw. «Feuerwehr» mit.

Normannen

Die Fähigkeiten der Normannen konzentrieren sich auf **Fernkampf**- und **berittene Einheiten** und ein harter Angriff liegt ihnen im Blut. Verpassen sie diesen Moment, kann sich das Blatt schnell wenden, da Normannen **kaum defensive** Fähigkeiten besitzen. Grundsätzlich schwächen sie den Gegner mit dem Fernkampf und reiten danach den zermürbten Rest nieder.



Auszug wichtiger Fähigkeiten:

«*Aufprall*»: Re-rolls bei einem berittenen Nahkampf bei Würfeln von 3 und darunter!

«*Konzentrierte Salve*»: Die Schussreichweite von Bogenschützen verdoppelt sich.

Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): 2 x 4 berittene Veteranen, 1 x 8 berittene Krieger, 1 x 12 Bauern mit Bögen.

Wikinger

Wikinger schlagen sehr hart und schnell zu, auch wenn einige eigene Figuren dabei geopfert werden! Sie sind nicht sehr stark im Fernkampf, also suchen Wikinger immer den Nahkampf.



Auszug wichtiger Fähigkeiten:

«*Odin*»: Damit kannst du deine vorstürmenden Einheiten vor feindlichem Beschuss schützen.

«*Asgard*»: Bevor du in den Angriff stürmst, entfernst du Ermüdung.

Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): Man darf 1 x 4 Berserker (sehr starke Nahkämpfer) in die Liste nehmen, was sehr sinnvoll ist, da sie bis zu 32 Angriffswürfel generieren können! Den Kriegsherrn schütze ich mit 1 x 4 Veteranen. Das Rückgrat bilden 2 x 8 Krieger.