

# Völker (mittel) Teil 1

## Anglodänen

Die Anglodänen stellen eine eher defensive Fraktion dar. Man geht dem Gegner zu Beginn aus dem Weg, belegt diesen mit Ermüdungsmarker und stärkt dabei defensive Würfe. Ist die Nahkampfreichweite erreicht, zerschmettert man mit Hilfe der Ermüdungsmarker den Feind! Der Kriegsherr spielt dabei oft eine entscheidende Rolle!



**Auszug** wichtiger Fähigkeiten:

«Einschüchterung»: Allein durch die Aktivierung gegnerischer Einheiten, werden diese mit Ermüdungsmarker belegt.

«Zerschmettert die Schwachen»: Man erhält zusätzliche Würfel und das recht günstig!

*Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): Das Rückgrat bilden 2 x 8 Krieger, welche die Flanken decken. Im Zentrum steht der Kriegsherr umgeben von 2 x 4 Veteranen mit schweren Waffen.*

## Die letzten Römer

Die Römer besitzen eine grosse Anzahl an speziellen Truppen. Für das 4-Punkte-Spiel konzentrieren wir uns aber auf die Kerneinheiten. Sie verfügen über ausgewogene Taktiken, die defensive Fähigkeiten mit einem starken Fern- und Nahkampf verbinden.



**Auszug** wichtiger Fähigkeiten:

«Indirekter Beschuss»: Es wird keine Sichtlinie für einen Fernkampf benötigt.

«Kontos»: Deine berittenen Veteranen erhalten zusätzliche Würfel.

*Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): Im Zentrum stehen 2 x 8 Krieger mit «normaler» (-) Ausrüstung, die von 1 x 8 Kriegern mit Bögen unterstützt werden. Der Kriegsherr wird von 1 x 4 berittenen Veteranen unterstützt.*

## Nordische Gälern

Die Nordischen Gälern setzen auf offensive aber auch defensive Fähigkeiten, welche die generelle Fähigkeit «Kampfbonus» verstärken oder durch diese verstärkt werden. Das richtige Timing dieser Kombinationen ist wahrscheinlich spielentscheidend. Allerdings erlauben die Gälern kaum das Reagieren auf feindliche Aktionen.

**Auszug** wichtiger Fähigkeiten:

«Blutvergiessen»: Entfernte Modelle in einem Kampf generieren Würfel für «Kampfbonus».

«Geballte Fäuste»: Mehr Würfel für den «Kampfbonus».



*Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): 1 x 4 Veteranen und 1 x 8 Krieger mit schweren Waffen. Dazu 1 x 4 «normale» Veteranen und 1 x 8 Krieger mit Wurfspeeren.*

## Iren

Die Taktik der Iren setzt auf Hinterhalt durch Fernkampf, Geländebeherrschung und die Kampfkraft der Helden. Die Iren können zudem auf spezielle Einheiten wie Hunde und zusätzliche Helden zurückgreifen.

**Auszug** wichtiger Fähigkeiten:

«Söhne der Dana»: Reagiere mit einem Fernkampfangriff auf eine Bewegung des Gegners.

«Blut der Könige»: Alle deine Helden erhalten einen erhöhten *Zähigkeitswert* – sind also schwieriger zu besiegen!



*Meine Einschätzung (4-Punkte-Spiel): Wahrscheinlich entfalten die Iren ihre Fähigkeiten erst ab 6 Punkten. Bei vier Punkten nehme ich: 1 x 4 Veteranen mit schweren Waffen, um mit dem Kriegsherrn – auch mit einer schweren Waffe – den «Hammer zu bilden. 3 x 8 Krieger rüste ich mit Wurfspeeren aus, um von den zahlreichen Fernkampffähigkeiten profitieren zu können.*