

Zulu

Armeeaufbau: Es dürfen nicht mehr Regimenter verheirateter Zulus gespielt werden als lediger. Für drei Standardregimenter darf ein Trupp Plänkler aufgestellt werden.



Ein Iduna der Zulu. (EmM, WIG)

Infanterie

Regiment Zulukrieger ledig (leZu)

190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	4	4+	Mob, Geschlossene Formation, Standardregiment, Ungestüm, Veteranen
Musketen/ Assegai				

Regiment Zulukrieger verheiratet (verZu)

180 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	8	4	4+	Mob, Geschlossene Formation, Standardregiment, Veteranen
Musketen/ Assegai				

Trupp Zulu Plänkler (ZuPl)

165 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	3	4+	Offene Formation, Kleines Bataillon, Plänkler, Veteranen
Musketen/ Assegai				

Sonderregeln

Mob:

Oder auch die Ungewaschenen. Dies bedeutet, dass die Einheit eher ein loser Zusammenschluss als eine starre Formation ist, so dass es möglich ist, sie als bunt zusammengewürfelten Haufen darzustellen.

Einheiten mit dieser Sonderregel haben eine Sichtweite von 30 Zentimetern, sie klären also Nebelmarker auch in dieser Entfernung auf.

Truppen mit dieser Sonderregel dürfen als Infanterieeinheit Kavallerieeinheiten in guter Ordnung angreifen, verlieren dabei aber ihren Angriffsbonus.

Isangoma (Medizinmann): **max. 1 pro Armee**

25 Pkt

Für 25 Punkte kann ein Iduna (Brigadekommandeur) zu einem Isangoma (Medizinmann) aufgewertet werden. Er steht in Kontakt mit den Geistern der Ahnen, die ihre schützende Hand über die Krieger halten. Das bedeutet, dass, solange er noch mindestens einen Joker besitzt, alle befreundeten Einheiten seiner Brigade im Umkreis von 30 Zentimetern um ihn immer einen Rettungswurf gegen Beschuss wiederholen dürfen.