

## Wikinger / Sachsen

### Armeeaufbau:

Für jede Einheit Leibgarde bzw. Berserker muss eine Einheit Krieger oder leichte Infanterie aufgestellt werden.

Die Warärgarde darf nur aufgestellt werden wenn die Armee von einem König angeführt wird, der König darf sich keiner anderen Einheit im Spiel anschließen.

### Kommandanten

<i>König</i>	maximal 1	vier Joker	20 Pkt
oder			
<i>Kriegsherr</i>	maximal 1	zwei Joker	0 Pkt
		drei Joker	10 Pkt
<i>Hauptmann</i>		ein Joker	0 Pkt
(einer für 5 Standardeinheiten)		zwei Joker	10 Pkt

### Infanterie

Leibgarde des Königs (Warärgarde) (nur Wikinger) max. 1 270 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	3+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Alte Grummler, Starrsinnig, Blutdürstig 2, Schildwall
Zweihand- äxte				

„Haltet die Brücke.“  
Bilder mit freundlicher Genehmigung  
von Stronghold Terrain



## Leibgarde (Huscals / Thegn)

max. 3

230 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Starrsinnig, Blutdürstig 2, Schildwall
Zweihand- äxte				

## Berserker (Ulfhednar) (nur Wikinger)

max. 3

240 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Starrsinnig, Blutdürstig 2, Ungestüm, Schildwall
Zweihand- äxte				

## Krieger (Hirdmen)

170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Schildwall
Schwerter, Äxte				

## Leichte Infanterie (Bondi)

160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation
Speere				

## Bogenschützen

130 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation, indirekter Beschuss
Bögen				

## Kundschafter

90 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	2	2	6+	Offene Formation, kleine Einheit, Plänkler
Bögen, Speere				

## Kavallerie

Leichte Kavallerie

max.2

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Speere				

### Sonderregeln:

#### Schildwall

Solange die Einheit in guter Ordnung ist erhält sie einen Bonus von 1+ auf ihren Rettungswurf gegen Beschuss, zusätzlich verliert der Angreifer im Nahkampf seinen Angriffsbonus und die Einheit erhält +1 auf den Moralwerttest solange die Einheit in der Front angegriffen wird. Wird die Einheit jedoch in den Rücken angegriffen erhält der Angreifer alle normalen Boni und zusätzlich erhält die angegriffene Einheit einen Malus von 1 auf ihren Moralwerttest.

Einheiten im Schildwall halbieren ihre Bewegung.

„Vorwärts!“  
Bilder mit freundlicher Genehmigung  
von Stronghold Terrain

