

Kelten

Armeeaufbau:

Die Armee muss zur Hälfte aus Infanterieeinheiten bestehen, wobei für jede Einheit nackte Irre bzw. Edle eine Einheit Krieger aufgestellt werden muss.

Für je zwei Einheiten Krieger darf eine Einheit Streitwagen aufgestellt werden.

Für je drei Einheiten Krieger darf eine Einheit Kavallerie aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>Caractacus</i>	maximal 1	vier Joker	20 Pkt
oder			
<i>Kriegsherr</i>	maximal 1	zwei Joker	0 Pkt
		drei Joker	10 Pkt
<i>Hauptleute</i>	1 für fünf Standardeinheiten	ein Joker	0 Pkt
		zwei Joker	10 Pkt

Infanterie

Krieger 140 Pkt

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

Edle Krieger maximal 2 235 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Starsinnig, Blutdürstig 2
Speere				



*Eine streitbare Königin (WG).
Bild/Figuren von Sascha Sprenz
(Tabletop Basement)*

Nackte Irre

215 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Ungestüm, Blutdürstig 3, Hitzköpfig, Kriegsschrei
Speere				

Bogenschützen

130 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation
Bogen				

Leichte Infanterie

maximal 2

70 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	2	2	6+	Offene Formation, Kleine Einheit, Plänkler
Bogen, Speere				

Schleuderer

maximal 2

60 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	2	2	-	Offene Formation, Kleine Einheit, Plänkler
Schleuder				

Kavallerie

Edle Kavallerie

maximal 1

190 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Blutdürstig 1
Speere				

Kavallerie

maximal 3

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Speere				

Streitwagen

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kriegsschrei
Speere, Bögen				

Sonderregeln:**Druide:**

maximal 1

80 Pkt

Der Druide darf sich zu Beginn der Schlacht einer Einheit Krieger anschließen, er darf sie bis zum Ende der Schlacht nicht mehr verlassen. Er feuert sie an und weckt in ihnen das Verlangen es den römischen Invasoren zu zeigen. Die Einheit erhält die Sonderregeln: Hitzköpfig, Kriegsschrei, Starrsinnig, Ungestüm und Veteranen. Sollte die Einheit, der sich der Druide angeschlossen hat, vernichtet werden, erhält der Gegner das Anderthalbfache der Siegpunkte für sie. Sollte es ihm gelingen sie gefangen zu nehmen erhält er die Doppelten Siegpunkte. Dabei zählen die Punkte des Druiden zu denen der Einheit dazu. Den Römern ist viel daran gelegen, die Macht der Druiden zu brechen.

Streitwagen:

Streitwagen zählen als Leichte Kavallerie. Sie dürfen Infanterieeinheiten in geschlossener Formation nur in der Front angreifen, wenn diese bereits erschöpft sind. Die Flanken und den Rücken dürfen sie jederzeit attackieren.

Sollten sie gezwungen sein aus einem Nahkampf zu fliehen oder „zurückfallen lassen“ als Angriffsreaktion wählen und dabei durch eigene Truppen fliehen bzw. ausweichen, erhalten diese 3 automatische Treffer, gegen die ihnen ein normaler Rettungswurf zusteht, darüber hinaus geraten sie ganz normal in Unordnung.

Als Angriffsreaktionen stehen ihnen nur Angriff annehmen, Gegenangriff (bei Kavallerie) und eine Bewegung zurückfallen lassen in guter Ordnung zur Verfügung.