

| Gegner   | Fusstr | Berittene |
|--|--------|-----------|
| Klingen  | +5     | +3        |
| Elefanten  | +4     | +5        |
| Speere, Sichelstreitwagen, Artillerie schießend    | +4     | +4        |
| Ritter, Piken oder Kriegswagen                     | +3     | +4        |
| Reiterei   | +3     | +3        |
| Hilfstruppen, Stammeskrieger oder Horden           | +3     | +2        |
| Bogenschützen oder Kamelreiter                     | +2     | +4        |
| Leichte Reiterei, Plänkler, Artillerie im Nahkampf | +2     | +2        |
| Trossknechte oder Stadtvolk                        | +1     | +1        |

| Fernkampf-Schussweiten     |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| Artillerie                 | 500 Schritt                 |
| Bogenschützen              | 200 Schritt                 |
| Kriegswagen ausser Sänften | 200 Schritt, 360° rundherum |

## DBA 2.2

| Bewegungsweiten in Schritt   |   |
|--|---|
| 500  | Leichte Reiterei in gutem Gelände oder entlang von Strassen   |
| 400  | Reiterei, Kamelreiter, Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder alle Truppen ausser Leichte Reiterei entlang von Strassen |
| 300  | Ritter, Elefanten in gutem Gelände, oder Hilfstruppen, Plänkler   |
| 200  | Übrige Fusstruppen, Berittene in schwerem Gelände   |
| 100  | Elemente, deren Frontkante sich im Fluss, ausser Rinnsaal, befindet   |
| Artillerie und Kriegswagen dürfen nicht in schweres Gelände, ausser entlang von Strassen |   |

| Geländetyp | vorhandenes   | mögliches Gelände                                   |
|------------|---------------|---|
| Ackerland  | BUA o Strasse | Fluss, steile Hügel, sanfte Hügel, Wald, Strasse    |
| Waldland   | Wald          | Fluss, Marschen, sanfte Hügel                       |
| Bergland   | steile Hügel  | Fluss, Wald, BUA, Strasse                           |
| Steppe     | sanfte Hügel  | Fluss, raues Gelände, BUA.                          |
| Wüste      | raues Gelände | Dünen, raues Gelände, Oasen, BUA.                   |
| Tropen     | Wald          | Fluss, Marschen, raues Gelände, BUA, Strasse        |
| Küste      | Wasserweg     | entweder steile Hügel o Marschen, Wald o Dünen, BUA |

### Taktische Faktoren

- +3 Stadtvolk im BUA, oder Fusstruppen, die es bemannt haben bei Beschuss und Nahkampf
- +2 Trossknechte oder Fusstruppen, die das eigene Lager verteidigen bei Beschuss und Nahkampf
- +1 Befehlshaberelement bei Beschuss und Nahkampf
- +1 Im Nahkampf gegen hügelabwärts stehende Gegner
- +1 Verteidigung von Uferbänken nichtseichter Flüsse abseits von Strassen
- 1 Für jede Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
- 1 Unter Beschuss für jedes 2. oder 3. schießende gegnerische Element
- 2 Fusstruppen im Nahkampf im schweren Gelände, ausser Hilfstruppen, Plänkler, Bogenschützen oder Stammeskrieger
- 2 Berittene im Nahkampf mit Gegnern, die sich im schweren Gelände befinden
- 2 Berittene ausser Elefanten, die ein BUA angreifen

**Faktoren für die Unterstützung der hinteren Reihe** gelten wenn; sich weder Front- noch hinteres Element in schwerem Gelände befinden, beide Elemente vom gleichen Truppentyp sind, exakt hintereinander ausgerichtet und in dieselbe Richtung weisen

|                 |   |
|-----------------|---|
| Piken           | +3 in frontalem Nahkampf gegen alle Truppen ausser: Reiterei, leichte Reiterei, Sichelstreitwagen, Bogenschützen oder Plänkler. |
| Speere          | +1 in frontalem Nahkampf gegen Ritter oder Speere   |
| Speere, Klingen | +1 in frontalem Nahkampf gegen berittene Truppen, Stammeskrieger BUA o Lager; für ein von hinten unterstützendes Element        |
| Hilfstruppen    | Plänkler. Auf die gleiche Weise wird nicht nur das vordere Element, sondern auch das links und rechts benachbarte unterstützt   |
| Stammeskrieger  | +1 in frontalem Nahkampf gegen alle Truppen ausser: Reiterei, leichte Reiterei, Sichelstreitwagen, Bogenschützen oder Plänkler. |

|   |  |
|---|--|
| <b>Eigene und gegnerische Punktzahl gleich gross</b>                  |  |
| Sichelstreitwagen   | vernichtet   |
| <b>Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte des Gegners</b> |  |
| Elefanten   | Vernichtet durch Plänkler, Hilfstruppen, leichte Reiterei oder durch Beschuss von Artillerie, sonst Zurückprallen  |
| Sichelstreitwagen   | vernichtet   |
| Ritter  | Vernichtet durch Elefanten, Sichelstreitwagen oder leichte Reiterei, oder durch frontal angegriffene Bogenschützen in der 1. Runde, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen                    |
| Reiterei + Kamele   | Flucht vor Sichelstreitwagen oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen   |
| Leichte Reiterei  | Flucht vor Sichelstreitwagen, durch Beschuss von Artillerie, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen   |
| Piken + Speere  | Vernichtet durch Elefanten, Ritter, leichte Reiterei, oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb von BUA oder Lager, sonst Zurückprallen                          |
| Klingen   | Vernichtet durch Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb von BUA oder Lager, sonst Zurückprallen  |
| Hilfstruppen  | Vernichtet durch Ritter in gutem Gelände, sonst Zurückprallen  |
| Bogenschützen   | Vernichtet durch Berittene, sonst Zurückprallen  |
| Plänkler  | Vernichtet durch Ritter, Reiterei + Kamele in für diese gutem Gelände, sonst Zurückprallen   |
| Stammeskrieger  | Vernichtet durch Elefanten, Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, sonst Zurückprallen  |
| Horden  | Vernichtet als BUA Besatzung, oder durch Elefanten, Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb von BUA oder Lager oder durch Beschuss, sonst keine Wirkung |
| Artillerie  | Vernichtet im Nahkampf, sonst Zurückprallen  |
| Kriegswagen   | Vernichtet durch Beschuss von Artillerie, durch Elefanten oder innerhalb von BUA oder Lager, sonst keine Wirkung   |
| Trossknechte + Stadtvolk  | Kapitulieren durch Beschuss von Artillerie, vernichtet im Nahkampf, sonst keine Wirkung  |
| <b>Eigene Punktzahl halb oder kleiner</b>                             |  |
| Reiterei  | Flucht vor Piken, Speeren oder Horden in gutem Gelände, oder durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet  |
| Leichte Reiterei  | Vernichtet durch Berittene, durch Beschuss von Artillerie, Bogenschützen oder Plänkler, oder in schwerem Gelände, sonst Flucht   |
| Plänkler  | Vernichtet durch Ritter, Reiterei + Kamele oder leichte Reiterei in für diese gutem Gelände, oder durch Bogenschützen, Hilfstruppen oder Plänkler, sonst Flucht                                      |
| Andere Truppen  | Zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet   |

|            |             |             |             |             |             |            |             |
|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------|-------------|
| Elefanten  | Berittene   | Klingen     | Piken       | Bogen       | Plänkler    | andere     | prallen in  |
| beide weg  | vernichtet  | vernichtet  | vernichtet  | vernichtet  | vernichtet  | vernichtet | Elefanten   |
| vernichtet | prallt      | prallt      | prallt      | prallt      | durchdringt | prallt     | Piken       |
| vernichtet | durchdringt | vernichtet  | vernichtet  | vernichtet  | durchdringt | vernichtet | Kriegswagen |
| vernichtet | durchdringt | durchdringt | durchdringt | durchdringt | durchdringt | prallt     | Klingen     |
| vernichtet | durchdringt | durchdringt | prallt      | prallt      | durchdringt | prallt     | Speere      |
| vernichtet | durchdringt | prallt      | prallt      | prallt      | prallt      | prallt     | Plänkler    |
| vernichtet | durchdringt | prallt      | prallt      | prallt      | durchdringt | prallt     | andere      |