

Tabletop-Regeln für's Altertum – Mittelalter 2500vZ-1300



IDG-DE



Inhaltsverzeichnis

EINFÜHRUNG	3
BENÖTIGTES ZUBEHÖR	4
ORGANISATION & BEFEHLSSTRUKTUR	5
TRUPPENTYPEN	7
BEFEHLSHABER	7
DIE MÄNNER UND IHRE WAFFEN	9
- Fussvolk	9
- berittene Truppen	10
- Punktwerte	14
DARSTELLUNG DES SCHLACHTGELÄNDES	14
- Auslegen des Schlachtfeldes	16
SZENARIEN UND AUFSTELLUNG	17
- Hinterhalt	18
- offene Feldschlacht	18
- Überfall	20
- Belagerung	20
Empfohlene Armeegrößen	21
BEDINGTE AUFSTELLUNGSREGELN	22
Spätankömmlinge	22
Hinterhalte	22
Gepäcktrass	22
WETTERREGELN	23
SPIELVERLAUF	24
BEWEGUNGSPHASE	25
BESCHUSSPHASE	26
NAHKAMPFPHASE	29
- Nahkampfverweigerung	31
- Unterstützung auf der Flanke und von hinten	31
- Gelände und Kampf	33
- Ergebnisse von Nahkampf	33
- Folgen, die sich aus dem Unterschied der Wurfsergebnisse ergeben:	35
MORALTESTS	36
AUSWIRKUNGEN VON UNORDNUNG	37
BEFESTIGUNGEN, BELAGERUNG UND TRANSPORT	39
ARMEELISTEN	42
KLASSISCHE GRIECHEN, 670 - 457vZ	44
FRÜHE ACHÄMENIDISCHE PERSER, 546 – 405vZ	45
KARTHAGER, 264 – 202vZ	46
RÖMER DER PUNISCHEN KRIEGE, 264 – 202vZ	47
FRÜHE GERMANEN, 150 vZ - 250	48
FRÜHE IMPERIALE RÖMER, 27vZ - 193	49
ANGELSÄCHSISCHE ENGLÄNDER, 450 - 1014	50
WIKINGER IN ENGLAND, 780 - 1066	51
SELDSCHUKEN, 1037 - 1153	51
KREUZRITTER, 1096 - 1119	52
MONGOLEN DES DSCHINGIS KHAN, 1206 - 1259	53
SPÄTE SUNG-CHINESEN, 1217 - 1279	54
2/3“-Messband für 15mm Figuren	56

Titelillustrationen: Schlacht bei Liegnitz 1241

böhmische Wappentafeln: oben, Otto der Ältere von Bergow (vom Gerg), die Herren von Vřesovice, Schelmlberger, Kepler von Sulevic, Lev von Rosental, von Kravarn
unten, die Herren von Dobruška und Opočno, von Kolovrat, Kostka von Postupitz, die Herren von Borek bei Miletin, von Pardubice, Krumenau, die Herren von Nachod, von Rychnova (Reichenau)

In Death Ground sind Regeln zum Spielen von mittel- bis grossformatigen Schlachten aus der Epoche vor Einführung des Schiesspulvers, ungefähr zwischen 2500 vZ – 1300. Hier eine kurze Erklärung für alle Leser, die sich wundern, weshalb diese Epoche gewählt wurde (oder sogar weshalb überhaupt weitere Regeln über die Antike gebraucht werden).

Entdeckungen lassen vermuten, dass selbst die Jäger und Sammler der Steinzeit viel fähiger waren, sich selbst zu organisieren, als bisher angenommen wurde. Jedoch fanden die frühesten Schlachten, von denen man überhaupt etwas weiss, kurz nach 2500 vZ in Mesopotamien statt. Während nahezu viertausend Jahren nach diesem Datum wurden die Waffen und die militärische Organisation immer raffinierter, aber die Art der Schlachtführung blieb grundsätzlich dieselbe: eine grosse Anzahl Leute wurde von ihren Führern an einem geeigneten Platz vereinigt und dann aufeinander losgelassen mit Waffen, die sie entweder durch eigene Muskelkraft oder diejenige von gezähmten Tieren antrieben. In den meisten Fällen wurden diese Männer eingezogen von einem Leben als Bauer oder Hirte, und ihre Kriegsführung war gewöhnlich bestimmt durch die Art von harter Körperarbeit, an die sie in ihrem täglichen Leben gewöhnt waren. Von Zeit zu Zeit tauchte eine technische Erfindung auf, aber deren Auswirkungen waren selten bis nie revolutionär. Die Historiker tendierten dazu, die Ereignisse der Zeit vor der Einführung des Schiesspulvers auf ähnliche Weise zu erklären, gewöhnt an die dramatischen Ergebnisse von kleinen Fortschritten bei der Technologie der Feuerwaffen in ihrer eigenen Zeit sowie durch die Vorteile der Martini Henry-Stutzen gegenüber Zuluspeeren. So wurde zum Beispiel angenommen, dass die Eroberung von Ägypten durch die Hyksos herbeigeführt wurde durch die Schockwirkung ihrer neuen Sichelstreitwagen, und es musste sicherlich die Aneignung des Steigbügels gewesen sein, die es den „Dark Age-Barbaren“ ermöglichte, das Römische Reich zu überrennen. Tatsache ist aber, dass die Hyksos eher sparsame Herumziehende als Eroberer waren, dass die Ägypter schon alles über Streitwagen wussten, dass Steigbügel erst Jahrhunderte nach dem Zerfall von Rom Europa erreichten und dass die antike Reiterei jedenfalls perfekt ohne sie kämpfen konnte. Was die grossen Eroberer-Armeen von ihren Opfern unterschied, war nicht die Technologie, sondern Anzahl, Führungsstil, Organisation, taktisches Wissen und oft auch reine Wildheit.

Aber am Ende des 13. Jahrhunderts geschah schliesslich etwas richtig Revolutionäres. Das Schiesspulver, das in China ungefähr 300 Jahre zuvor erfunden worden war, entwickelte sich zu einer richtigen Sprengkraft, die dazu verwendet werden konnte, Geschütze mit grösserer Geschwindigkeit anzutreiben, als sie menschliche Muskeln je erreichen würden. Das war ein langsamer Prozess, aber kurz nach 1300 begannen die Vorgänger der heutigen kleinen Waffen sowie Geschütze auf dem Schlachtfeld zu erscheinen. Die chemische Kraft nahm überhand und trieb eher die Technologie als die Taktik die Entwicklung der Kriegsführung an. Dadurch bekommt man einen passenden Endpunkt für die Epoche dieser Regeln. Die Wargamer definieren die „mittelalterliche“ Zeitepoche traditionell bis 1485 oder 1500, aber die beiden Jahrhunderte, die zu jenem Datum führen, sind gekennzeichnet durch eine immer grösser werdende Komplexität. Das macht es sinnvoller, sie separat zu behandeln oder vielleicht als Teil einer erweiterten „Renaissance“. (Zufälligerweise würde eine Renaissance-Epoche, die die Jahre 1300 - 1600 abdeckt, viel eher dem entsprechen, was die Historiker „die Renaissance“ nennen, als es der allgemeine Gebrauch dieses Begriffs durch die Wargamer tut, um die Schlachten des 16. und 17. Jahrhunderts zu bezeichnen.)

So wurden der Anfangs- und Endpunkt der antiken und mittelalterlichen Zeitepoche – oder was hier die „Zeit vor der Einführung des Schiesspulvers“ genannt wird – für den Zweck dieser Regeln annähernd auf 2500 vZ - 1300 festgesetzt. Wargamer sind gewöhnt, mit einer Zeitspanne dieser Länge umzugehen, aber es bleibt ein riesiger, unverdaulicher Geschichtsabschnitt, der hier mit einem einzigen Regelsatz abgedeckt werden soll. In der Praxis gibt es nur zwei Arten, damit umzugehen: entweder gibt man so viele Details als möglich über alle möglichen Truppentypen und Zusammenstellungen der Ausstattung, oder man versucht, das Ganze einfach darzustellen. **In Death Ground** schlägt den zweiten Weg ein.

Ein grosser Teil dieser Regeln wird denjenigen bekannt vorkommen, die bereits die früheren Ausgaben von Ruga-Ruga Publication spielten, nämlich *Death In The Dark Continent* und *Too Few To Fight, Too Many To Die*. Wir glauben, dass die grundsätzlichen Mechanismen ein Spiel hervorbringen, das einfach genug ist um Freude zu bereiten und leicht an einem Abend gespielt werden kann, während es so viele taktische Interessen als möglich beinhaltet. Natürlich benötigt die Zeitepoche vor der Einführung des Schiesspulvers eine spezielle Betonung, und speziell die Nahkampfregele wurden neu entworfen, um den Bedürfnissen einer Zeitepoche zu entsprechen, wo ein Nahkampf der einzige Weg war, um auf dem Schlachtfeld eine Entscheidung herbeizuführen. Aber es wird versucht, womöglich Komplikationen zu vermeiden und speziell zu verhindern, dass die Anzahl der verschiedenen Waffen und Truppentypen unnötigerweise vervielfacht wird.

Ganz abgesehen von den Anforderungen an ein Spiel, das eigentlich Spass machen soll, gibt es einen weiteren Grund, die Sache einfach zu gestalten. Wenn man die riesige Menge an bekannter Literatur über die antike und mittelalterliche Kriegsführung betrachtet, ist es leicht, das zu übertreiben, was wir wirklich wissen, gegenüber dem, was nur Vermutung ist. Um nur ein Beispiel zu nennen: Es wird oft berichtet, dass angelsächsische Schilder im Verlauf der Zeit grösser wurden, und dies wurde sogar als Beweis für Änderungen in der Taktik gebraucht. Aber was weniger oft veröffentlicht wird, ist die Grösse des Musters, von dem diese Schlussfolgerungen sich ableiten: es gibt nur Zeichnungen (nicht einmal unbedingt proportional), und es gibt Vermutungen, die sich abstützen auf die Lage von Proben, die in Gräbern gefunden wurden, aber es gibt keinen einzigen übrig gebliebenen Holzschild aus dem England jener Zeitepoche! Wenn also die Truppen-Einteilung in den Regeln teilweise sehr allgemein scheint, ziehen wir doch diese Annäherung vor, anstatt einen falschen Eindruck von Genauigkeit zu vermitteln. Es ist ja nur ein Spiel. Wir hoffen, dass Sie das Spiel so sehr geniessen, wie wir seine Erarbeitung genossen.

BENÖTIGTES ZUBEHÖR

- Passend angemalte und basierte Figuren, um die Kämpfer der Armee darzustellen. Die Regeln wurden eigentlich für 25/28mm Metall- und Plastikfiguren geschrieben. Sie wurden aber so entworfen, dass sie sich auch leicht an andere Massstäbe anpassen lassen. Wenn möglich sollte eine Figur genau die Erscheinung und Ausstattung des entsprechenden Truppentypen darstellen. Die Frage, wie Offiziere, Standartenträger, Musikanten und andere weniger häufige Typen dargestellt werden, ist rein ästhetisch und kann dem Ermessen des einzelnen Spielers überlassen werden. Truppen auf Pferden oder Kamelen oder in Streitwagen müssen manchmal sowohl beritten als auch zu Fuss kämpfen können; in diesem Fall müssen die Elemente zweifach, nämlich beritten und abgestiegen, vorhanden sein. Elemente, welche während des gesamten Spiels nur in einer Rolle kämpfen, müssen nicht zweifach vorhanden sein. Alle berittenen Figuren sollten auf Elementen mit Standard-Frontseite sein. Es ist nicht wirklich wichtig, wie diese aussieht, so lange beide Spieler sich an dieselben Regeln halten. Bei Verwendung von 25/28mm Figuren empfehlen wir eine Frontseite von 60mm. Die Tiefen sind nicht so relevant; 30mm für Infanterie, 50mm für berittene Truppen, und 60mm oder mehr für grosses Zeug wie Elefanten, Streitwagen oder Artillerie wird genügen, um die Figuren aufzukleben, ohne so gross zu sein, dass es unhandlich wird. Die Zahl der Figuren auf einem Element ist für den Verlauf des Spieles nicht relevant und wiederum nur eine Frage der Ästhetik, so lange es möglich ist, die Truppen zu identifizieren. Empfohlen wird 3-4 pro Element für Pikenträger, 3 pro Element für andere Krieger und Kataphrakten, 2 für andere Reiterei, 1 oder 2 für Plänkler, und ein Modell mit 2-4 Figuren Besatzung für Streitwagen, Elefanten und Artillerie. Die Regeln erfordern nicht, dass die Besatzung eines Elements Artillerie getrennt agiert oder entfernt wird, deshalb kann ein Element Artillerie und seine Besatzung auf einem einzigen grossen Element angebracht werden. Beim Gebrauch von 15mm oder kleineren Figuren können die Massangaben für jedes Element halbiert und/oder die Anzahl Figuren darauf vergrössert werden. Ein General ist separat von seinen kämpfenden Einheiten basiert und sollte sich auf einem Element derselben Grösse

wie ein gewöhnliches Element befinden, aber er wird weniger einsam aussehen, wenn er je nach Geschmack von Standortträgern, Trommlern, gezähmten Löwen, Mitgliedern seines Harems oder anderen Statisten begleitet wird.

- Ein Tisch oder eine ähnliche Spielfläche. Es wird vorgeschlagen, dass der Tisch rechteckig ist mit zwei längeren und zwei kürzeren Seiten. 1.80m auf 1.20m ist ein gängiges Mass für Wargamer, aber je grösser desto besser ist eine gute allgemeine Regel.
- Passende Geländestücke für Dickicht oder schwieriges Gelände, und ebenso um das Erscheinungsbild des Spiels zu steigern. Die Regeln nehmen an, dass die normale Spielfläche offenes Land darstellt, das der Bewegungsfreiheit keine bedeutenden Hindernisse bietet und uneingeschränkte Sicht gewährt. Dennoch sollte man es sich nicht als vollkommen flach und ohne Dickicht vorstellen. So können Falten oder Bodenwellen vorkommen, welche die Sichtlinie unterbrechen, sowie vereinzelt Büsche, welche die Leute zum Stolpern bringen oder ihnen Verstecke bieten, selbst in diesem offenen Gelände. Dies sollte in Erinnerung behalten werden, wenn Truppen sich langsamer als üblich bewegen oder wenn sie offensichtliche Ziele aus nächster Nähe verfehlen! Es ist nicht nötig, solch geringe Landschaftsmerkmale auf der Spielfläche darzustellen. Die grösseren Landschaftsmerkmale hingegen haben Auswirkungen, die in den Regeln beachtet werden müssen, und sie werden gewöhnlich dargestellt durch separate Geländestücke, die auf der Spielfläche platziert werden. Wenn möglich sollten diese in Grösse und Aussehen die entsprechenden Geländetypen in der wirklichen Natur widerspiegeln. Die Vielfalt und Komplexität der wirklichen Natur hingegen wurde reduziert auf ein notwendigerweise vereinfachtes und auf eine Art stilisiertes System. Auf Seite 14 befindet sich eine Liste der Geländetypen, die in den Regeln erlaubt sind, und deren Einfluss auf die Aktivitäten der kämpfenden Elemente.
- Würfel. Im Spiel werden zwei Sorten Würfel gebraucht, gewöhnliche 6-seitige, welche D6 genannt werden, und 10-seitige oder D10, welche angewendet werden, um die Ergebnisse von Beschuss oder Nahkampf zu entscheiden.
- Massstäbe oder Messbänder. Die Massstäbe sind nicht abhängig von einer bestimmten Grundskala, und alle Masse werden in altmodischen Inches(") angegeben. Wenn man hingegen kleine Figuren auf verkleinerten Elementen benützt, kann es sein, dass man lieber Massangaben in Zentimetern anwendet. Dies erlaubt auf einfache Weise, Distanzen umzuwandeln ohne unnötige Berechnungen. Wir ziehen es vor, den Spielern zu erlauben, Distanzen zu messen, wann immer sie wollen.
- Marker, um Einheiten anzuzeigen, die unter Unordnung leiden. Beispielsweise; Plastikzähler oder selbst Papierstreifen zu benützen, aber dies kann leicht das Erscheinungsbild des Spiels beeinträchtigen. Sinnvollere Marker sind solche mit Elementen von toten oder fliehenden Menschen, von weggeworfenen Schilden oder Waffen, oder braun gefärbte Wattebäuschchen, die Staub darstellen.

Nicht nur für 15mm Figuren bietet sich alternativ die DBX-Basierung an. Bei 15ern gilt eine generelle Frontbreite von 4cm. Fussvolk ist meist 2cm tief, mit 3 irregulären oder 4 regulären Kämpfern oder Schützen. Plänkler sind jeweils nur zu zweit. Dichter aufgestellte Hopliten, Legionäre oder Stammeskrieger werden auch auf 1.5cm Basen geklebt. Horden, die auch als Stammeskrieger gelten können, werden auf 3cm tiefe Reitereibasen gruppiert. Berittene Plänkler werden auch zu zweit basiert, Schlachtreiterei ist an 3 Berittenen zu erkennen, egal ob mit Lanze oder einem zusätzlichen Bogen. Die dicht gepanzerten Kataphrakten sieht man auch schon 'mal zu viert auf der Base. Elefanten, Streitwagen & Artillerie werden auf quadratischen Basen platziert. Dazu passt als Spielfeld eine Fläche von 120x80cm, mindestens aber 120x60cm. Da die 15er Figuren auf 2/3-grossen Basen stehen, sollten auch die Entfernungen passend gemessen werden. Auch bei Armati wird für 15er ein 2/3"-Messband verwendet.

ORGANISATION & BEFEHLSSTRUKTUR

Wie ihre historischen Vorgänger werden auch diese Armeen und Horden in Einheiten unter dem Kommando von jüngeren Offizieren oder Befehlshabern unterteilt. Die Rolle dieser Individuen wird hier nicht näher erläutert, und es ist nicht nötig, ihre persönlichen Charaktere in Betracht zu ziehen oder sie durch spezielle Modelle auf der Spielfläche darzustellen. Die Darstellung des Kommandos und des Kontrollsystems einer Armee ist offensichtlich entscheidend für ein „wirklichkeitsnahes“ Spiel, aber es gibt viele vehement verschiedene Ansichten darüber, wie dies geschehen sollte. Es ist wohl möglich, komplizierte Darstellungen aufzubauen, um zu entscheiden, wer in einer bestimmten Runde die Initiative ergreift oder gross ins Detail zu gehen bezüglich die Kommandoketten and die Charakterzüge von Unterebenen. Man kann auch darauf bestehen, dass Befehle schriftlich erfolgen und manchmal wirklich überbracht werden von berittenen Boten, die über die Tischfläche galoppieren. Aber unserer Meinung nach rechtfertigen kompliziertere Abläufe nicht die Zeit und Mühe, die sie verursachen. Ein Spiel, das durch solche Betrachtungen zu sehr verlangsamt wird, bietet weniger Spass und ist auch weniger realistisch als ein schnelles, in dem die Spieler ihre Entscheidungen unter Druck fällen müssen. Die Spieler wollen ihre Armeen in voller Aktion über die Spielfläche brausen und ihre Feinde vor sich her treiben sehen. Diese Regeln setzen dem aktuellen Kampf so wenige Hindernisse wie möglich entgegen. Weit entfernt von einer Reduktion der „Wirklichkeit“ steigert dieses System das Spiel, indem es schneller wird und die taktischen Situationen sich entwickeln können.

So sind in **In Death Ground** die Systeme für das Befehligen einer Armee wie auch andere Aspekte, zum Beispiel Beschuss oder Nahkampf, weitgehend stilisiert. Deshalb ist es nicht nötig nachzuweisen, wie viele Männer eine Figur oder ein Element repräsentieren soll oder welchen Grad einer Einheit einer realen Armee eine Einheit im Wargame darstellen soll. In den meisten Fällen braucht es auch keine geschriebenen Befehle oder anderen Papierkram, und Abläufe wie die zufällige Bewegungsdistanz erledigen viele der geringeren Probleme mit Befehlsübertragung, Fähigkeiten von Unterebenen usw. Dies hätte andernfalls in langwieriger Arbeit mit Hilfe von Würfeln und Tabellen errechnet werden müssen. In einigen Szenarien muss man vielleicht Notizen machen von Dingen wie zum Beispiel, wann und wo Spätankömmlinge den Spieltisch betreten, aber dies kommt so wenig als möglich vor. Es ist wichtig darauf hinzuweisen, dass mit dieser Methode auch die Notwendigkeit entfällt, die Spielfläche mit diesen kleinen Papierfetzchen zu verunreinigen, die Befehle oder was auch immer darstellen und die an einigen Orten das Ausmass einer Seuche angenommen haben!

In einem Spiel, in dem die Bewegungen nicht strikt kontrolliert werden durch geschriebene Befehle, werden die Hauptprobleme wohl bei solchen Interaktionen liegen wie „Wenn du das machst, mache ich jenes!“ Das abwechslungsweise Bewegungssystem, das in diesen Regeln verwendet wird (siehe Seite 25), wurde entwickelt, um genau dies zu verhindern. Es soll auch solch komische Situationen vermeiden, wie sie manchmal entstehen können, wenn eine ganze Streitmacht sich vor einer andern bewegen muss. Ebenfalls widerspiegelt es die Tatsache, dass die meisten Schlachten eher die Form von Ausbrüchen von Aktion und Reaktion aufwiesen, zwischen denen es Pausen gab, in denen ausgeruht und neu gruppiert wurde, als von ununterbrochenen Tätigkeiten. Man kommt mit diesem System am besten zurecht, wenn man sich die Bewegungen nicht alle als gleichzeitig vorstellt, sondern sein eigenes taktisches Geschick benützt, um zu entscheiden, welche Einheiten sich in der Folge früher bewegen sollen und welche abwarten, um zu sehen, was der Gegner macht. Eine andere mögliche Quelle von Schwierigkeiten ist die Frage, wie auf Ereignisse reagiert werden soll, die der Spieler sehr wohl erkennt, aber welche die Männer, die durch die Elemente auf dem Spielfeld dargestellt werden, nicht sehen könnten. Bei manchen Spielsystemen können Spieler in die Situation kommen, dass sie vorgeben, etwas Offensichtliches nicht zu wissen. Dies ist von einem spielerischen Gesichtspunkt aus ziemlich stupid und kann zu Auseinandersetzungen führen. Daher nehmen wir an, dass generell der Aufenthaltsort aller Truppen auf dem Spieltisch – ausser denjenigen, die sich im Hinterhalt verstecken – für die kämpfenden Männer wenigstens teilweise sichtbar ist (sie werden schliesslich Kampfschreie

ausstossen, Speere auf Schilde schlagen oder ihre Anwesenheit anderweitig kundtun), oder dass sie ihnen durch ihre Anführer oder Kundschafter übermittelt wurde. Deswegen kann ein Spieler seine Truppen als Reaktion auf den Gegner manövrieren, auch wenn er keinen direkten Sichtkontakt zu ihm hat.

TRUPPENTYPEN

Alle im Spiel verwendeten kämpfenden Figuren und Modelle sind auf Elementen aufgeklebt. Die empfohlenen Elementgrößen und Anzahl Figuren pro Element für jeden Truppentypen werden auf den Seiten 4-5 angegeben. Eine Einheit muss normalerweise aus 2-12 Elementen bestehen. Die Ausnahme davon sind die Generäle von ungestümen, organisierten oder disziplinierten Armeen (siehe unten), Elefanten, Elefanten oder Artillerie. Diese agieren normalerweise unabhängig und werden als Ein-Element-Einheit behandelt. Theoretisch gibt es keine Begrenzung der Anzahl Einheiten auf dem Feld, aber wenn es zu viele sind, wird eine Armee sehr schwierig zu kontrollieren, und wenn eine Seite über sehr viel mehr Einheiten als die gegnerische verfügt, kann daraus ein unfairer Vorteil beim Manövrieren entstehen. Die empfohlene maximale und minimale Anzahl Einheiten bei Verwendung der angefügten Armeelisten sind auf Seiten 21 angegeben.

In einer aus mehreren Elementen bestehenden Einheit muss jedes ihrer Hauptelemente ausschwärmen und versuchen, nicht mehr als 1“ vom nächsten Element derselben Einheit zu bleiben, wenn es sich um Krieger oder Kataphrakten handelt, in allen anderen Fällen 2 “. Weiterhin dürfen in der Einheit als Ganzes nirgendwo Abstände auftreten, die grösser sind. So kann sie zum Beispiel nicht in zwei separat agierende Gruppen aufgeteilt werden, selbst wenn die Elemente jeder Gruppe sich an die Abstands-Regel halten. Natürlich ist es für Einheiten oft angebracht, in näherer Aufstellung zu operieren, gewöhnlich mit den Elementen in unmittelbarem Kontakt zueinander, um den Gegner daran zu hindern, sie zu zersplittern oder ihnen eine grössere Anzahl entgegenzustellen. Wenn ein Abstand entsteht (zum Beispiel durch die Wegnahme eines Elements), muss versucht werden, das nächste Mal, wenn ein Element in der Einheit sich bewegt, dies auszubessern. Wenn hingegen die ganze Einheit stationär bleibt, müssen sich die Elemente nicht lediglich zum Schliessen des Abstands bewegen.

BEFEHLSHABER

Jede Seite muss eine einzeln basierte Generals-Figur aufstellen, die den älteren Offizier, Adligen oder Stammeshäuptling auf der Spielfläche repräsentiert. Er kann dargestellt werden als Figur oder als Gruppe von Figuren auf einem einzelnen Element. Jede Armee in den Listen ist einem von vier Befehlsstrukturen zugeordnet, die wir „diszipliniert“, „organisiert“, „Stammeskrieger“ und „ungestüm“ nennen.

Ein **Stammeshäuptling** ist ein Mann, der aufgrund seiner Geburt oder persönlicher Qualitäten herausragend ist unter seinen Leuten; er besitzt kein formelles System, um seine Leute zu befehligen und führt sie hauptsächlich durch Beispiele oder durch Furcht. Er muss zu einer der Einheiten gehören, welche in seiner Liste aufgezählt sind, und kann diese während des Spiels nicht verlassen. Das Element, auf dem er sich befindet, kostet gleich viel wie ein normales Element desselben Typs und kämpft wie ein solches.

Ein **ungestümer** General gehört zu einer Gesellschaft, welche ein ähnlich rudimentäres Kommandosystem besitzt, aber mit einer noch stärkeren Betonung auf der individuellen Tapferkeit ihrer Führer im Kampf. Es wird erwartet, dass er nicht nur durch Beispiele führt, sondern einen bedeutenden Anteil am Kampf selbst verrichtet. In Extremfällen wie in Homer's Version des Trojanischen Krieges beschränken sich seine Gefährten hauptsächlich darauf, seinen Heldentaten zuzusehen und zu applaudieren. Diese Art von ungestümer Führerschaft wurde in vielen Teilen der Welt in Gesängen und Gedichten gepriesen, speziell in der frühen Zeit unseres Zeitalters, aber sie war sicherlich mehr als nur eine epische Überlieferung.

Der General einer **organisierten** Streitkraft hat eine besser erkennbare Machtstellung inne und hat eventuell sogar ein kleines Gefolge von Beratern und Boten um sich; er wird aber seine Befehle immer noch mündlich auf informelle Art herausgeben. Er ist wahrscheinlich stark abhängig von persönlichem Prestige, aber er hält es nicht für nötig, immer in vorderster Reihe zu kämpfen, nur um den Respekt seiner Untergebenen zu erlangen.

Sein Gegenspieler in einer **disziplinierten** Armee zieht zusätzliche Vorteile aus einem System von militärischen Bestimmungen, welche seine Autorität stärken, und aus einer mehr oder weniger standardisierten Vorgehensweise beim Erteilen und Ausführen von Befehlen. Normalerweise gehört er zu einer Zivilisation, die des Lesens und Schreibens kundig ist, und benützt geschriebene Befehle, eventuell sogar in Exerzier-Handbüchern festgehaltene formelle Befehle, um sicherzustellen, dass seine Absichten verstanden und durchgeführt werden. (Obwohl dies wahrscheinlich selbst in den am meisten entwickelten Armeen weniger häufig vorkam, als die Werke von griechischen Theoretikern und andern vorgeben, und man sollte sich keineswegs vorstellen, dass es ähnlich war wie die Vorgehensweise irgendeines modernen Stabs.)

Ein ungestümer, organisierter oder disziplinierter General kann entweder als Teil einer Einheit aufgestellt werden oder separat; wenn er jedoch bei Beginn des Spiels einer Einheit angehört, darf er diese nachfolgend nicht verlassen und unabhängig agieren. Sein Elementtyp kann als irgendein Truppentyp, der für die Armee erlaubt ist, deklariert werden, falls nicht eine Armeeliste etwas anderes verlangt; er wird aber nicht zum Maximum der erlaubten Einheiten oder der totalen Anzahl Elemente gerechnet. Er muss – ausser bei Kriegern oder schwerer Reiterei – vom selben Truppentyp sein wie die Einheit, der er angeschlossen ist, kann aber anders bewaffnet sein, falls die Armeeliste dies erlaubt. In Bewegung und Kampf ist er gleich wie ein normales Element des entsprechenden Typs, Bewaffung und Kosten sind dieselben, aber er kostet 15 Punkte zusätzlich, wenn er organisiert ist, oder 30 Punkte, wenn er ungestüm oder diszipliniert ist. Das Element eines unabhängig agierenden organisierten oder disziplinierten Generals kann immer Elite (ausgezeichnet) sein, wenn der Spieler dafür die Zusatzpunkte ausgibt, selbst wenn sein Truppentyp normalerweise in dieser Armee nicht als Elite erlaubt wird. Ein ungestümer General muss zu den gegebenen Kosten als Elite aufgewertet werden. Einige Armeelisten lassen auch zu, dass Generäle als leichte Reiterei oder leichte Streitwagen eingestuft werden, selbst wenn in dieser Liste gar keine anderen berittenen Truppen vorkommen. So werden jene Fälle dargestellt, in denen die wenigen verfügbaren Reit- oder Zugtiere den Befehlshabern und Boten vorbehalten waren.

Einige Armeelisten erlauben auch, dass einige namentlich bekannten Generäle als „**ausserordentlich**“ eingestuft werden können, was ihnen bei der Kontrolle und Motivierung ihrer Truppen gewisse extra Vorteile gibt. Die Liste der ausserordentlichen Befehlshaber ist ziemlich kurz und auf jene Männer beschränkt, die in der Kunst der Motivierung auf dem Schlachtfeld oder der Befehlsführung klar herausragten. Natürlich ist so eine Liste eine rein persönliche Angelegenheit, und zweifellos werden die Leute ihre eigenen Favoriten haben, von denen sie denken, dass diese dazu gehören sollten, aber es wäre sicher unerwünscht, diese Kategorie abzuwerten, indem man der Liste zu viele Namen anfügt. Ein ausserordentlicher General kostet 25 Zusatzpunkte. In den meisten Fällen wird er diese Kosten wert sein; man muss aber keinen haben, wenn man nicht will – man kann immer argumentieren, dass der berühmte Mann dieses spezielle Vorhaben einem Untergebenen übertrug!

Das Element eines separaten Generals wird als Teil einer normalen Bewegungsfolge bewegt, als wäre es eine in sich geschlossene Einheit. Ein General kann durch Beschuss oder im Nahkampf getötet werden, aber gemäss den Regeln über vorrangige Ziele kann er aus der Ferne nicht leicht als solcher erkannt werden, wenn er sich nicht selbst persönlichen Heldentaten aussetzt. Der Tod eines Generals löst einen Moraltest für alle befreundeten Einheiten aus, die Augenzeugen waren (Seite 36), und die Armee muss von da an weiter machen ohne die Funktionen, die ein Befehlshaber ausführt.

Die Elemente von Generälen (speziell von ungestümen) sind ausgezeichnete Kämpfer und kaum zu töten. Die Spieler werden oft entdecken, dass sie Gewinn bringend eingesetzt werden können, um die Truppen oder den Befehlshaber des Gegners im Nahkampf anzugreifen. Abgesehen davon ist die Aufgabe eines Generals auf der Spielfläche sicherzustellen, dass seine Einheiten ihren Befehlen gehorchen, sie im Kampf zu ermutigen und anzufeuern, und demoralisierte Truppen wieder zu vereinigen, falls die Dinge schlecht laufen. Einige dieser Aufgaben können mit einem aufmunternden Wort erledigt werden oder einfach dadurch, dass er beim Zuschauen gesehen wird. Aber in anderen Fällen kann es nötig sein, dass er vorrückt und durch sein Beispiel persönlich die Führung übernimmt, oder dass er eine körperliche Züchtigung aushandelt für Feiglinge oder Übereifrige. Deshalb hängt die Distanz, in welcher eine Einheit beeinflusst werden kann, ab von dem, was der General tun möchte:

Anfeuern im Nahkampf (siehe Seite 33)	2 “
Wiedervereinigung einer zersprengten Einheit (siehe Seite 38)	4 “
Wiederholung des Bewegungswürfels (Seite 25) oder Wegfallen des Moraltests (36)	12 “

DIE MÄNNER UND IHRE WAFFEN

Die Männer und Waffen, die durch die Elemente im Spiel dargestellt werden, werden gemäss ihrer Wirksamkeit, Bewaffnung und Kampfweise in verschiedene Kategorien eingeteilt. Die in diesen Regeln verwendeten Truppentypen und ihre Merkmale sind wie folgt:

Fussvolk

Alle Männer, die ausschliesslich zu Fuss kämpfen, werden Fusstruppen genannt. Sie werden weiter unterteilt in zwei Haupt-Kategorien: Plänkler und Krieger.

Plänkler: Plänkler machen sich eine lockerere und offenere Ordnung zueigen als andere Fusstruppen, gewöhnlich um schwieriges Gelände besser zu bewältigen oder um mit dem Gegner aus der Ferne einen Schusswechsel abzuhalten. Sie vertrauen auf leichte Schilde oder auf ihre Ausweich-Fähigkeiten, um Gegenbeschuss zu vermeiden, und es widerstrebt ihnen gewöhnlich, an Nahkämpfen teilzunehmen. Sie können mit Schusswaffen aller Art bewaffnet werden. Leicht ausgestattete Stammes-Streitkräfte in gebirgigen oder bewaldeten Gegenden bestanden oft ausschliesslich aus solchen Truppen, aber auch kultivierte Armeen schätzten sie wegen ihrer Flexibilität und Geschwindigkeit.

Krieger: Diese Kategorie umfasst alle Fusstruppen, die vorwiegend in dichten Formationen kämpfen und vorbereitet sind, sich ihren Gegnern gegenüber zu stellen und im Nahkampf zu kämpfen. Gewöhnlich tragen sie Schilde zusammen mit Speeren oder anderen Nahkampfwaffen, und jene, die es sich leisten können, tragen zudem eine Rüstung. Krieger können ausserdem als einer oder mehreren der folgenden Unterkategorien zugeordnet gelten, von denen jede ihre eigenen Vor- und Nachteile hat. Wenn keine dieser Unterteilungen angemessen scheint, werden alle andern Krieger ungeachtet von den konkreten Details ihrer Waffen oder Ausrüstung als Standard-Typen behandelt.

Schwertkämpfer: Leichte Schwerter oder ähnliche Waffen wurden oft als Nebenwaffe mitgeführt von Männern, die hauptsächlich mit Speeren kämpften, zum Beispiel die griechischen Hopliten. Aber diejenigen, die hier als Schwertkämpfer bezeichnet werden, sind ausgebildet im Gebrauch von Schwertern, Streitäxten und anderen Waffen mit Klingen als Hauptbewaffnung. Sie kämpfen gewöhnlich in leicht lockereren Formationen als Speerträger und sind vielleicht weniger erfolgreich, eine Verteidigungslinie zu halten, speziell gegen Reiterei. Aber die Kürze und Beweglichkeit ihrer Waffen ermutigt sie, direkter vorzupreschen, und in einem andauernden Handgemenge sind sie gefährlicher, vor allem wenn die gegnerischen Linien zerbröckeln.

Pikenträger: Andere Truppen – ganz besonders die hellenistischen Phalangen – trugen ausserordentlich lange Speere oder Piken, die sie normalerweise in beiden Händen hielten. Sie vertrauten auf diese und auf die Festigkeit ihrer Formationen, um den Feind daran zu hindern, ihre Linien zu durchbrechen, wenn sie langsam aber unwiderstehlich vorwärts marschierten. Sie waren sehr schwer zu schlagen, wenn ihre Linien unversehrt blieben, aber die unhandlichen Speere machten sie gegenüber Schwertkämpfern in Nahkämpfen verletzlich, und sie fanden es schwierig, die Richtung zu wechseln, um mit neuen Bedrohungen fertig zu werden. Pikenträger werden deshalb am besten in breiten, nah zusammen stehenden Blöcken aufgestellt, die vermutlich die meisten Gegner frontal schlagen, solange ihre Flanken geschützt sind.

Bogenschützen: Die meisten Schusswaffen benötigen zu viel Platz, um von geschlossenen auftretenden Truppen effizient eingesetzt zu werden, aber Bogen und Armbrüste bilden Ausnahmen. (Die Kategorie „Bogenschützen“ schliesst auch Armbrustschützen ein, wobei deren Punktwert leicht erhöht wird, um ihre bessere Treffsicherheit gegenüber bewaffneten Zielen widerzuspiegeln.) Wenn Bogenschützen zusammengezogen wurden, waren sie sehr effizient, vor allem gegen Reiterei, aber sie waren selten in der Lage, geschlossen auftretende Fusstruppen auf Distanz zu halten. Gemischte Formationen mit Bogenschützen, geschützt von einer Frontreihe Männer – wie die persischen Sparabara – die für den Nahkampf besser ausgerüstet waren, waren deshalb üblich. Diese Kategorie kann deshalb einige mit Speeren und Schilden bewaffnete Männer enthalten, aber diese waren gewöhnlich zu wenig zahlreich, um anderen Kriegern ebenbürtig gegenüber zu stehen, wenn sie schliesslich mit den gegnerischen Reihen zusammenstiessen.

Berittene Truppen

Alle Truppen, die vom Rücken von Tieren oder von Streitwagen aus kämpfen, werden als beritten bezeichnet. Wie die Fusstruppen sind sie gemäss ihrer Ausstattung und ihrer Kampfweise in Kategorien unterteilt.

Leichte Reiterei: Leichte Reiterei reitet gewöhnlich auf kleinen Pferden oder Ponys. Sie sind leicht ausgerüstet und überaus beweglich, aber sie ziehen Scharmützel mit Schusswaffen einem Nahkampf vor.

Schwere Reiterei: Diese Kategorie umfasst Reiter, die für einen Angriff im Nahkampf ausgebildet und ausgerüstet sind. Sie sind mit Lanzen, Schwertern und anderen Nahkampfwaffen bewaffnet und tragen oft Helme und/oder Rüstungen. Es wird in Betracht gezogen, dass eine Lanze, selbst wenn sie im Stil eines mittelalterlichen Ritters gesenkt benützt wird, ein weniger wichtiger Faktor war als das Können und die Wildheit des Reiters oder die Grösse und Fähigkeiten seines Pferdes. Tatsächlich wurden Männer, die Schwerter führten, manchmal als gefährlicher erachtet, weil sie mehr darauf aus waren, in einen Nahkampf zu treten. Deshalb wird hier nicht unterschieden zwischen „Lanzenreitern“ und jenen, die kürzere Speere oder Stichwaffen benützen. Schwere Reiterei darf auch Bogen, Armbrüste oder Wurfspeere benützen, aber aufgrund ihrer dichten Formation sind sie beim Schiessen weniger erfolgreich als leichte Reiterei, vor allem bei Zielen auf der Seite oder hinter ihnen.

Kataphrakten: Das sind die „Kataphraktoi“ der klassischen Welt, Männer in aussergewöhnlich vollkommener Rüstung auf ähnlich gerüsteten Pferden, die in dicht gepackten Formationen kämpften. Sie können als das berittene Äquivalent der Pikenträger angesehen werden, bei einem Frontalangriff sehr schwer aufzuhalten, aber relativ unbeweglich und deshalb verletzlich bei Flankenangriffen. Sie können keine Schusswaffen verwenden.

Leichte Streitwagen: Der typische Kriegswagen des alten Ägyptens und eines grossen Teils des mittleren Ostens war ein starkes, aber leicht gebautes Fahrzeug, das von zwei Pferden gezogen wurde und in dem sich der Fahrer und ein einzelner Kämpfer befanden. Letzterer war mit einem Bogen oder Wurfspeeren bewaffnet und kämpfte normalerweise aus

einiger Entfernung wie die leichte Reiterei. Tatsächlich wurden die Streitwagen, als die Reittechniken genügend entwickelt und genügend grosse Pferde gezüchtet waren, bald einmal ersetzt durch Reiter, die in schwierigem Gelände beweglicher waren und die teuren Fahrzeuge nicht benötigten. Aber die Streitwagen hatten auch Vorteile; da das Gewicht teilweise durch die Räder getragen wurde, konnten Männer und Pferde ohne Einbusse ihrer Beweglichkeit schwere Rüstungen tragen, und eine Wagenbesatzung konnte mehr Munition mitnehmen als ein einzelner Reiter.

Schwere Streitwagen: Gegen Ende der Streitwagen-Epoche entwickelte sich der Streitwagen tendenziell zu einer schweren Schockwaffe mit einer Besatzung von 3-4 Männern und gezogen von bis zu vier Pferden. Diese Kategorie beinhaltet Fahrzeuge dieser Art, wie sie zum Beispiel von Assyrern, Indern und Chinesen im 1. Jahrtausend vZ. benützt wurden. Verglichen mit der Reiterei waren sie unbeholfen und erst noch teurer als die alten leichteren Fahrzeuge, aber der Lärm und das Spektakel, das sie bei ihrer Annäherung verursachten, muss auf den Feind eine ungeheure psychologische Wirkung gehabt haben. Schwere Streitwagen können auch dieselben Schusswaffentypen benützen wie ihr leichtes Äquivalent. Manchmal wird hervorgehoben, dass ein Streitwagen bei Beschuss äusserst verletzlich war, da es genügte, ein Pferd zu Boden zu bringen, um das ganze Fahrzeug samt seiner Besatzung ausser Gefecht zu setzen. Aber Pfeile töteten Pferde selten – wenn überhaupt – sofort; gewöhnlich war ihre Auswirkung, dass sie das Tier verletzten und unkontrollierbar machten. Angespannt in einem Gespann und mit einem rumpelnden Fahrzeug hinter sich blieb ihm gar nichts anderes übrig als weiterzustürmen. Es kann von Bedeutung sein, dass die Streitwagen in China kurz nach der Einführung der Armbrust von der Bildfläche verschwanden; vermutlich hatte die Armbrust – nicht so wie gewöhnliche Bogen – genügend Kraft, die Pferde sofort zu töten.

Absteigen: Truppen, die normalerweise auf Pferden oder Streitwagen agieren, können entweder beritten oder abgestiegen kämpfen. Abgestiegene leichte Reiterei wird als Plänkler behandelt und ist dem entsprechend mit Bogen, Armbrüsten oder Speeren bewaffnet. Schwere Reiterei zählt als Krieger, mit der gleichen Bewaffnung wie als Berittene. Besatzungen von Streitwagen sind immer Krieger mit Rüstung, Kataphrakten immer Krieger mit schwerer Rüstung. Alle abgestiegenen Truppen, die mit Bogen oder Armbrüsten als Krieger kämpfen, werden automatisch zu Bogenschützen. Die andern werden als gewöhnliche Krieger eingestuft, ausser wenn eine Armeeliste etwas anderes vorgibt. Sie können am Beginn irgendeiner Bewegungsphase ohne Strafpunkte absteigen, soweit sich kein Element der Einheit im Nahkampf befindet. Von da an gelten sie mit allen sich daraus ergebenden Vor- und Nachteilen während dieser ganzen Runde als abgestiegen. Berittene Elemente steigen immer ab zu gleich vielen Elementen Fusstruppen. Theoretisch kann es vorkommen, dass egal wie viele Streitwagen ein Element darstellt, dies beispielsweise eine viel geringere Anzahl von abgestiegenen Besatzungen erzeugt, als von Fussvolk einer gleichwertigen Frontlinie repräsentiert werden. Aber Berittene waren üblicherweise aussergewöhnlich gut ausgestattet und hatten eine sehr hohe Selbsteinschätzung, also kann angenommen werden, dass sie sich selbst gegen eine Überzahl problemlos behaupten werden.

Um wieder aufzusitzen, wird eine volle Runde ohne Bewegung oder Schiessen benötigt; während dieser wird die Einheit für Beschuss als berittenes Ziel betrachtet, jedoch im Nahkampf als Fusstruppen. Es wird üblicherweise nicht berücksichtigt, wo die Pferde oder Fahrzeuge bleiben, während die Einheit abgestiegen ist, sondern es wird angenommen, dass Diener oder Junker sie in Sicherheit bringen oder sie wieder herbeiführen, wenn sie gebraucht werden. Aber gleich wie beim Absteigen ist auch das Aufsteigen nicht möglich, solange sich irgendein Element der Einheit im Nahkampf befindet. Falls lediglich abgestiegene Elemente dafür bereitgestellt wurden, kann sich eine Einheit berittener Truppen weiterhin als Berittene bewegen, so lange bis eines ihrer Elemente in den Bereich von 6“ eines sichtbaren Feindes gerät oder schiessen will. Dann muss sie absitzen und gilt für den Rest des Spiels als abgessen.

Kamelreiter und berittene Fusstruppen: Nur in den seltensten Fällen kämpften Männer vom Rücken von Kamelen herab, weil diese nicht sehr gut zu führen waren und kaum gehorchten. Kamele, die gut zu führen sind, gelten als leichte oder schwere Reiterei oder (wenigstens im Fall der Parther) als Kataphrakten. Die Armeelisten geben die Ausnahmen an, die genau gleich behandelt werden können wie ihr Äquivalent, abgesehen von den Auswirkungen des sandigen Geländes. Kamele wurden in Wüstengebieten häufig benützt, um Männer beritten zu machen, die hauptsächlich zu Fusstruppen zählten und normalerweise als Plänkler oder Krieger eingestuft werden. Diese Truppen können als Alternative auch auf Pferden beritten sein. Als Berittene zu Pferd oder auf dem Kamel können sie nicht kämpfen, und wenn sie in Nahkampf geraten, müssen sie unverzüglich absteigen. Plänkler und Krieger-Bogenschützen können nicht schießen, solange sie auf dem Pferd oder Kamel sind, können dies aber in einer Runde, in der sie abgestiegen sind, ohne Strafpunkt tun. Die gleichen Regeln für Aufsitzen, Absteigen und Bewegung gelten generell für berittene Fusstruppen wie auch für andere berittene Truppen (siehe oben).

Jeder der oben beschriebenen Truppentypen kann zusätzlich nach dem Stand seiner Ausrüstung, Ausbildung und/oder Moral eingestuft werden. Diejenigen, die alles ausserordentlich gut anpacken, werden als **ausgezeichnet** eingestuft. Diejenigen, die weniger erfolgreich sind als der Durchschnitt – sei das nun aufgrund ihrer ärmlichen Ausrüstung, ungenügenden Erfahrung oder nur wegen ungenügender Motivation – werden als **unerfahren** beschrieben. Einige Männer machten speziell auf sich aufmerksam durch die Ranzanz ihres Anfangsangriffs, dessen Schockwirkung noch erhöht werden konnte durch spektakuläre Kleidung oder Angsteinflössendes Kampfgeschrei. Der Nachteil davon war, dass diese Männer dazu tendierten, ihren Mut zu verlieren, wenn der erste Angriff erfolglos war. Das war ein grundlegender Teil des klassischen Stereotyps des „Barbaren“, aber es war zweifellos ein wirkliches Phänomen. Diese Art Truppen wird als **wild** bezeichnet.

Es kann schwierig sein, die **Ausrüstung** zu klassifizieren, weil in der alten Welt so viele verschiedenen Stile und Materialien benützt wurden, aber die Einteilung der Truppen erfolgt in die folgenden Kategorien: Diejenigen, die keinerlei Rüstung tragen oder nur einen begrenzten Schutz haben, der vielleicht in einem Helm, Schild und Beinschienen besteht, sind ohne Ausrüstung; diese Klassifizierung erscheint nicht und gilt für all jene, deren Schutzgrad nicht anderweitig genauer festgelegt wird. **Gerüstete** haben einen ziemlich umfassenden Körperschutz irgendeiner Art, auch wenn dieser aus Leder, gepolsterter Baumwolle oder anderen weichen Materialien besteht anstatt aus Metall. Um als **Bestgerüstete** zu gelten, müssen sie mehrheitlich einen Schutz aus Metall haben, der den Kopf, den Körper und die meisten Gliedmassen bedeckt; diese bestehen gewöhnlich aus langen Kettenpanzern, Brigantinen oder Schuppenpanzern, die darunter gepolstert sind.

Schilde gehörten zu den nützlichsten und am weitesten verbreiteten Schutzmassnahmen, die in der Zeit vor der Einführung des Schiesspulvers verwendet wurden, waren aber keineswegs universell. Plänkler fanden oft, dass sie den Gebrauch von Bogen, Schlinge oder Wurfspiess behinderten, und zogen es vor, auf Geschwindigkeit und Beweglichkeit zu vertrauen. Gleichzeitig mit einem Schild und mit dem Pferd umzugehen ist eine schwer zu erreichende Fähigkeit und auch nur von begrenztem Wert, da das Pferd zu gross ist, um richtig geschützt zu sein. Manche der besten Reitereien der Geschichte, zum Beispiel die Gefährten von Alexander dem Grossen oder die Mongolen unter Dschingis Khan, agierten zu Pferd ohne Schilde ohne nachteilige Auswirkungen auf ihre Leistung. Nur im Fall von Fusstruppen im Nahkampf – die Männer, die als Krieger bezeichnet werden – war es ausschlaggebend, ob man einen Schild besass oder nicht, aber es wird angenommen, dass ein Mann, der einen Schild benötigt und fähig ist, ihn nebst seiner übrigen Ausstattung zu führen, wahrscheinlich einen hatte. Schilde sind deshalb bei den Kampffaktoren bereits mit einberechnet, und es braucht keine genauere Beschreibung, ob ein gewisser Truppentyp sie benützt oder nicht.

Elefanten: Elefanten wurden erstmals in Indien gefangen und im Krieg eingesetzt, und Indien und Südost-Asien blieben ihre Hochburg während der ganzen Zeit. Aber in kleinerer Anzahl wurden sie im übrigen Südasien und in Zentralasien weit verbreitet gebraucht, und nach Alexanders östlichen Eroberungszügen erfreuten sie sich sogar kurzer Beliebtheit im Mittelmeerraum. Sie waren zu uneinschätzbar und zu leicht zu erschrecken, um in einer Schlacht von grosser Wirksamkeit zu sein, und obwohl sie einige spektakuläre Erfolge erzielten bei Gegnern, die sie noch nie zuvor gesehen hatten, rechtfertigten sie selten die Kosten für ihre Fütterung. Trotzdem sind sie immer sehr beliebt auf den Tischen der Wargamer aus genau denselben Gründen wie in echten Armeen: wegen ihrer eindrucklichen Erscheinung und wegen der Illusion von unaufhaltbarer Macht, die sie selbst bei der farbenprächtigsten Streitkraft hinterlassen. Die Elefanten, die im Krieg eingesetzt wurden, waren von zwei klar unterschiedenen Arten: die indischen waren die grössten und im Kampf am brauchbarsten, aber die westlichen Armeen hatten Mühe, sie zu erhalten, und mussten sich oft mit der nun ausgestorbenen Unterart begnügen, die kleiner und weniger kräftig war. Keine der beiden Arten war wirklich stark genug, um die riesigen Besatzungen von einem Dutzend oder mehr Männern zu tragen, von denen manchmal berichtet wird, und daher wird angenommen, dass die meisten dieser Männer unterstützende Plänkler waren. Die Besatzung kann vom Rücken des Elefanten mit Bogen oder Speeren schießen, aber sie kann nicht absteigen, um zu kämpfen, und ihre Bemühungen im Nahkampf sind einberechnet in den Faktoren für ihre Reittiere. Was die Moral und die Ausrüstung anbelangt, sind Elefanten ein Spezialfall, denn eher die Begeisterung des Tieres als diejenige seiner Reiter ist ausschlaggebend für dessen Wirkung. Weiter sind Elefanten zu gross, um eine Rüstung zu tragen, und zu intelligent, als dass sie abgerichtet oder anderweitig dazu gebracht werden können, für irgendeinen Grund ihr Leben herzugeben. Darum können sie nie Ausgerüstete, Bestausgerüstete, ausgezeichnet oder unerfahren sein. Aber indische Elefanten haben im Nahkampf doch einen Vorteil gegenüber ihren afrikanischen Artgenossen; dieser wird in der Punktezahl widergespiegelt.

Artillerie: In diesen Regeln bezieht sich der Begriff „Artillerie“ hauptsächlich auf Maschinen, die mittels Seilen oder riesigen Bogen abgeschossen werden und Steine oder Bolzen schleudern. Es wird unterschieden einerseits zwischen leichteren Typen wie die hellenistischen und römischen „Skorpione“ und die chinesischen „Wirbelwind-Katapulte“, die tragbar genug waren, um in der offenen Schlacht bedient zu werden, und andererseits den spezialisierten Belagerungsmaschinen, die grössere Geschosse schleuderten, aber nicht zwingend auf grössere Entfernung. Gegen Ende dieser Epoche benützte gewisse Artillerie, vor allem in China, brennende oder explosive Geschosse, aber diese werden durch spezielle Regeln in den betreffenden Armeelisten behandelt und haben mit den grundsätzlichen Einteilungen nichts zu tun. Wie Elefanten wird Artillerie nicht gemäss der Ausrüstung ihrer Besatzung klassifiziert und kann nie ausgezeichnet oder unerfahren sein.

Punktwerte

Ein zusätzliches System von Punktwerten wird hier aufgeführt, dessen Zweck hauptsächlich darin besteht, mit den Armeelisten und den Regeln für die Auswahl von Spielszenarien angewendet zu werden. Die Werte werden pro Element – nicht pro Figur – folgendermassen berechnet:

		Armeepunkte=AP
Krieger:	ausgezeichnet	8
	gewöhnlich	6
	unerfahren	4
Extra bei Kriegern als:	Armbrustschützen	+3
	Schwertkämpfer o Bogenschützen	+2
Plänkler:	ausgezeichnet	8
	gewöhnlich	4
	unerfahren	2
Extra bei Plänklern mit Ausrüstung:	Schlingen oder Bogen	+2
	Armbrüste	+3
Extra, um Krieger oder Plänkler leichte Reiterei oder leichte Streitwagen:	mit Pferden oder Kamelen	+2
	ausgezeichnet	10
schwere Reiterei:	gewöhnlich	8
	unerfahren	6
	ausgezeichnet	12
Extra, wenn oben Erwähnte sind:	gewöhnlich	10
	unerfahren	8
	Ausgerüstete	+2
Kataphrakten oder schwere Streitwagen:	Bestausgerüstete	+4
	ausgezeichnet	16
Elefanten:	gewöhnlich	14
	unerfahren	12
	indische	25
Extra bei Ausrüstung von Reiterei oder Besat- zung von Streitwagen oder Elefanten:	afrikanische	22
	Bogen	+3
Artillerie:	Armbrüste	+4
	leichte Bolzen- o Steinschleudern	20
Extra für den General, wenn die Armee ist:	schwere Belagerungsmaschinen	30
	organisiert	+15
Extra für einen ausserordentlichen General:	diszipliniert oder ungestüm	+30
		+25

Wo die Bewaffnung der Truppen in den Armeelisten nicht festgelegt ist, wird angenommen, dass sie Speere oder etwas Entsprechendes tragen.

DARSTELLUNG DES SCHLACHTGELÄNDES

Die meisten antiken und mittelalterlichen Befehlshaber zogen einen Kampf in verhältnismässig flachem und offenem Gelände vor, das nicht zu viele Hindernisse für die ordentliche Aufstellung seiner Schlachtfeldlinien aufwies. Aber das war nicht immer möglich, und wenige Schlachtfelder waren völlig frei von topographischen Merkmalen, welche eine Auswirkung auf die Aufstellung und die Taktik hatten. Und natürlich lebten einige Völker schwer zugänglichem Gelände, das denjenigen, die daran gewöhnt waren, eine gute Gelegenheit bot, besser ausgestattete oder organisierte Gegner auszumanövrieren. Die topographischen Merkmale des Schlachtfeldes werden dargestellt mit besonderen Geländestücken, die das Spiel auf drei Arten beeinflussen: indem sie die Sicht reduzieren, indem sie gegen Beschuss Schutz bieten, und indem sie die Bewegung verlangsamen. Diese Geländestücke werden unter den folgenden allgemeinen Überschriften beschrieben:

Sanfte Hügel. Dies sind sehr leichte Senkungen und Erhebungen des Geländes, die Verstecke gewähren, jedoch die Bewegung nicht beeinflussen (obwohl andere Merkmale, die dies tun, darüber gelegt werden können). Der Einfachheit halber wird vorgeschlagen, dass der Kamm eine Linie ist, die das Merkmal an seiner längsten Seite teilt. Jede Sichtlinie, die über diesen Kamm verläuft, ist blockiert. Deshalb sollte jeder Punkt eines Hügels als höher betrachtet werden als irgend zwei andere Punkte, die sich weiter vom Zentrum des Kammes weg befinden, so dass für diese beiden Punkte die Sichtlinie blockiert ist. Aus demselben Grund sind alle Sichtlinien ausserhalb von 4“ zwischen Elementen irgendwo auf demselben Hügel – aber nicht zwischen jenen auf dem Hügel und jenen auf der Ebene unten – ebenfalls blockiert, wenn nicht die Form des fraglichen Geländestücks dies offensichtlich unwahrscheinlich macht. Man muss sich jedoch immer vorstellen, dass wirkliche Hügel ungeachtet dessen, wie sie auf dem Tisch dargestellt werden, sich fortwährend in drei Dimensionen hinziehen und nicht aus Schichten von flachen Umrissen aufgebaut sind.

Steile Hügel. Genau die gleichen Regeln gelten für steile Hügel, ausser dass ihre Hänge für alle Truppen als schwieriges Gelände gelten. Sie können als zu einem Gipfel oder einem schmalen Grat aufsteigend beschrieben werden; in diesem Fall gelten sie überall als steil. Oder sie können auch eine Hochebene haben, die als offene oder felsige Ebene gilt. Es ist auch erlaubt, dass ein Hügel als eine Kombination von steilen und sanften Hängen dargestellt wird.

Wald. Diese Kategorie beinhaltet Plätze mit dichter, hoher Vegetation, die alles sein können, von überwucherten Obstgärten bis zu Urwäldern. Wald kann von Streitwagen, Elefanten und Artillerie nur auf Pfaden durchquert werden, an für andere Truppen ist es schwieriges Gelände. (Tatsächlich konnten Elefanten problemlos durch die Bäume gehen, aber währenddessen wurden die Männer auf ihrem Rücken mit ziemlicher Sicherheit herab geworfen und wurden dadurch aus militärischer Sicht unbrauchbar.) Waldgelände bietet Elementen, die sich darin aufhalten, Schutz vor Beschuss. Jede Sichtlinie von mehr als 2“ ist vollständig blockiert. Männer zu Fuss, die sich am Rand aufhalten, können ohne Beeinträchtigung hinaus blicken, bleiben aber von draussen unsichtbar, bis sie sich bewegen oder schießen. Wald kann über Hügel oder Marschen gelegt werden.

Felsiges Gelände. Dies repräsentiert verstreute Felsblöcke, die sich entweder auf einem Hügel oder in der Ebene befinden können. Es gilt als schwieriges Gelände für Kataphrakten, Streitwagen und Artillerie, aber abgesehen davon beeinflusst es weder die Bewegung noch die Sichtlinie.

Äcker. Die Äcker repräsentieren Felder mit Weizen oder anderen Pflanzen, die normalerweise weniger als mannshoch sind. Sie sollten nur verwendet werden, wenn sich ein Dorf auf der Spielfläche befindet, müssen jedoch nicht ans Dorf angrenzend platziert werden. Sie haben keine Auswirkung auf die Bewegung oder die Sicht, aber unbewegte Elemente zu Fuss darin gelten als geschützt vor Beschuss aus einer Entfernung von mehr als 3“. Äcker können auf sanften Hügeln aufgestellt werden oder auf Lichtungen, umgeben von Wald.

Dörfer. Ein „Dorf“ stellt ein bebautes Gebiet irgendeiner Grösse dar und kann alles sein von einer kleinen Anhäufung von Schuppen bis zum Teil eines Stadtkerns. Es wird als fortlaufendes Geländestück behandelt, ohne auf die einzeln dargestellten Gebäude in seinem Innern zu achten, die bei Bedarf weggenommen werden können, um das Aufstellen der Elemente zu erleichtern. Das gesamte Gebiet wird für alle Truppen ausser Plänkler als schwieriges Gelände betrachtet. Die Sichtlinien in bebautem Gebiet sind bei mehr als 2“ blockiert. Elemente, sich in einem Dorf befinden, aber für den Gegner sichtbar sind, gelten als geschützt gegen Beschuss. Ein Dorf kann ausser in flachem Gelände auch auf einem niedrigen Hügel aufgestellt werden oder auf einer flachen Hochebene eines steilen Hügels.

Marschen. Eine Marsch blockiert an und für sich die Sichtlinie nicht, aber sie gilt bei Bewegung als schwieriges Gelände, und die wachsende Vegetation darin bieten Schutz bei Be-

schuss unter denselben Umständen wie Äcker. Artillerie und berittene Truppen ausser Elefanten dürfen eine Marsch nicht betreten. Marschen dürfen nur in ebenem Gelände gelegt werden.

Sand. In Wüstengebieten wie die Sahara oder Arabien können Sanddünen weite Gebiete bedecken und vereinzelt sehr hoch sein. Aber es ist unwahrscheinlich, dass Schlachten in solch unwirtlichen Gegenden ausgetragen werden, und so bedeutet ein sandiges Gebiet, das auf dem Tisch ausgebreitet wird, einen kleinen Fleck Sand, bei dem irgendwelche Dünen zu niedrig sind, um die Sicht zu behindern. Sand wird deshalb gleich eingestuft wie felsiges Gelände, darf aber nur in der Ebene ausgelegt werden. Es ist schwieriges Gelände für alle Truppen ausser Berittenen auf Kamelen.

Flüsse. Wasserwege mit einer Breite bis zu 2“ werden als Flüsse bezeichnet. In Gegenden wie das Mittelmeer und der mittlere Osten werden sie oft den grössten Teil des Jahres ausgetrocknet sein, aber das Flussbett ist immer noch steinig und enthält Flecken von Treibsand. Plänkler und Elefanten überqueren sie wie in normalem Gelände. Für jede andere Bewegung, die in einem Fluss beginnt oder ein Element übersetzen soll, gilt der Fluss als schwieriges Gelände.

Schluchten. Eine Schlucht wird behandelt, wie wenn es zwei steile Abhänge wären, die ungefähr 2-6“ voneinander mehr oder weniger parallel zueinander verlaufen, mit felsigem Gelände auf dem Grund. Zum Grund kann ein Bach oder ein Pfad führen. Nur Elemente in der Ebene innerhalb 2“ vom Abgrund können in eine Schlucht hinab schauen oder von unten gesehen werden. Die Sichtlinie über das Merkmal hinweg zwischen zwei Elementen, die sich ausserhalb befinden, ist jedoch nicht beeinträchtigt.

Ströme. Ein Strom kann von 2“ aufwärts jede Breite haben oder sogar die ganze Länge einer Tischkante besetzen. Er kann nur in Booten überquert werden (siehe Seite 43) oder über eine Furt, falls beide Ufer auf der Spielfläche dargestellt sind. Elemente, die ihn über eine Furt durchqueren, bewegen sich wie in schwierigem Gelände.

Meeresstrand. Ein Spiel kann so definiert sein, dass es an einem Meeresstrand stattfindet. In diesem Fall kann eine Spielkante als unpassierbar erklärt werden, so dass von dort nur Spätankömmlinge in Booten ins Spiel gebracht werden können. Es ist nur notwendig, das Wasser auf der Spielfläche wirklich darzustellen, wenn ein Spieler Boote einsetzen will, jedoch muss eine Spielkante einen Streifen Sand oder felsiges Gelände von ungefähr 3“ Breite aufweisen, welches das Ufer oder den Strand darstellt.

Strassen und Pfade. Die Auswirkung jedes Geländes wird durch Strassen und Pfade, die hindurch führen, aufgehoben, ausser bei steilen Hängen und Marschen. Sie zählen für Bewegungen als offenes, ebenes Gelände und gestatten ununterbrochene Sichtlinien entlang der geraden Abschnitte ausser dort, wo sie Hügelkämme oder Schluchtränder queren.

Das Auslegen des Schlachtfeldes

Eine einfache Art, geeignetes Gelände für ein Spiel auszuwählen ist, dass es auf dem heimatischen Gelände des Verteidigers stattfindet, das in der entsprechenden Armeeliste angegeben wird. Im Fall einer offenen Feldschlacht würfelt man aus, um zu entscheiden, welcher Geländetyp verwendet wird. Der Verteidiger kann dann bis zu 8 Geländestücke auf der Spielfläche auslegen, wo immer er möchte. Folgende Anweisungen müssen jedoch befolgt werden:

Wüste: Keine Wälder, Marschen, Bäche oder Meeresstrände. Nicht mehr als 1 Gebiet Äcker.

Steppe: Nicht mehr als 1 Waldstück; falls dieses Stück gebraucht wird, muss es in Kontakt mit einem Bach oder Fluss sein. Keine Marschen oder Meeresstrände. Insgesamt nicht mehr als 3 Geländestücke, ausgenommen bei sanften Hügeln und Schluchten.

Weiden: Nicht mehr als total 4 Stücke Wälder, Marschen und steile Hügel. Kein Sand. Keine weiteren Einschränkungen.

Kulturland: Mindestens 2 Äcker oder ein Dorf zusammen mit einem oder mehreren Äckern. Nicht mehr als total 3 Stück Wälder, Marschen, Sand und steile Hügel.

Wald: Mindestens 6 Waldstücke. Weder Sand noch Dörfer. Keine anderen Einschränkungen.

Berge: Mindestens 5 Stück steile Hügel, Schluchten oder felsiges Gelände. Kein Sand. Keine weiteren Einschränkungen.

Küste: Meeresstrand zwingend. Mindestens 3 Stück Marschen, Sand, Bäche oder Flüsse. Keine weiteren Einschränkungen.

Zu diesem Zweck kann ein linienförmiges Merkmal wie zum Beispiel ein Strom, ein Fluss, eine Schlucht, ein Pfad oder auch ein Rand aus Sand oder felsigem Gelände entlang einem Meeresstrand irgendeine Länge haben, aber jeder andere Geländetyp sollte in seinem längsten Ausmass nicht mehr als 24“ und nicht weniger als 12“ betragen. Auf der Spielfläche sollte sich nie mehr als ein Dorf oder ein Fluss befinden. Bei einem Fluss müssen sich die beiden Enden auf einander gegenüberliegenden Tischkanten befinden; ein Pfad, ein Bach oder eine Schlucht müssen immer mindestens ein Ende an einer Tischkante haben. Auch jede andere Geländeart kann an der Tischkante ausgelegt werden und repräsentiert dann ein viel grösseres Merkmal, dessen grösster Teil über den Tisch hinaus geht.

Wenn der Verteidiger das Gelände ausgelegt hat, kann der Angreifer 4 Veränderungen daran vornehmen. Jede davon kann darin bestehen, ein Stück zu verschieben, es zu drehen oder es wegzunehmen, oder ein Stück nach eigener Wahl hinzuzufügen, solange die oben aufgeführten Regeln eingehalten werden. Darüber hinaus wäre es unvernünftig, harte und schnelle Regeln festzulegen darüber, wie Gelände verwendet wird, weil es in Wirklichkeit so viele verschiedene Landschaften gibt. Trotzdem sollten die Spieler darauf achten sicherzustellen, dass die Spielfläche möglichst nach einem Teil einer wirklichen Landschaft aussieht. Insbesondere sollten natürliche Merkmale einer vernünftigen Grösse entsprechen und von unregelmässiger Form sein, und sie sollten auf eine Art eine nachvollziehbare Beziehung zueinander haben. Natürlich ist auch eine „offene“ Landschaft kaum völlig frei von vereinzelt Bäumen, Büschen und Flecken von zerklüftetem Gelände, und so können solche Einzelheiten hier und dort platziert werden, um das Erscheinungsbild der Spielfläche zu verschönern, ohne dass dies irgendeine Auswirkung auf das Spiel hat.

SZENARIEN UND AUFSTELLUNG

Natürlich kann es akzeptiert werden, wenn man zwei gegnerische Armeen auf der Spielfläche aufstellt für eine offene Feldschlacht, und frühere Befehlshaber im realen Leben – wie auch Wargamer – gingen oft in gegenseitigem Einverständnis auf einem angenehm offenen Gelände in die Schlacht. Aber normalerweise ist es interessanter, ein Szenario auszuwählen, das für die Truppen einen Grund zum Kämpfen bereitstellt, und beiden Seiten verschiedene Aufstellungs-Bedingungen und Ziele zu geben. Folgendes Vorgehen wird empfohlen:

Als erstes wird entschieden, auf welcher Seite sich der Angreifer beziehungsweise der Verteidiger befindet. In einer Kampagne oder einem historischen Szenario ist dies gewöhnlich offensichtlich; wenn nicht, oder in einem Einzelspiel wirft jeder Spieler einen D6. Wenn das Ergebnis ausgeglichen ist, findet eine offene Feldschlacht statt. Andernfalls wird derjenige

mit dem grösseren Wurf zum Angreifer, und mit einem weiteren D6-Wurf wird entschieden, ob eine andere Angriffsart stattfinden soll. Wurfsergebnisse:

1	Hinterhalt
2, 3, 4	offene Feldschlacht
5	Überfall
6	Belagerung

Hinterhalt

In einem solchen Szenario wird angenommen, dass der Verteidiger eine Warnung über die Annäherung des Angreifers erhalten hatte und ihn nun erwartet. Der Angreifer muss einen Gepäcktrösser (siehe Seite 22) mit sich führen. Da die Verteidiger wahrscheinlich nicht genügend Zeit hatten, um ihre volle Stärke zusammen zu bringen, wird dem Angreifer 150% der Gesamtpunkte des Verteidigers zugestattet. Der Angreifer befindet sich bei Spielbeginn noch in Marschkolonnen. Entweder schreibt er die Marschordnung all seiner Einheiten, des Generals und Gepäcks auf, oder er stellt sie ausserhalb des Spielfeldes in der gewünschten Ordnung zusammen. Der Verteidiger muss vor Spielbeginn über diese Marschordnung informiert werden, da seine Kundschafter die Kolonne sicher unter Beobachtung halten. Der Angreifer bringt seine Streitkräfte entlang einer der kurzen Spielkanten auf die Spielfläche. Von der ersten Runde an muss er in der festgelegten Marschordnung eine Einheit pro Runde ins Spiel bringen, wobei der ganze Gepäcktrösser als eine einzige Einheit angesehen wird. Die erste Einheit darf an irgendeinem Punkt der betreffenden Spielkante auftauchen, aber die folgenden müssen alle am selben Punkt eintreffen. Eine Einheit kann in der Runde, in der sie auftritt, eine volle Bewegung in irgendeine Richtung von der Spielkante weg machen.

Der Verteidiger muss vor Spielbeginn mindestens die Hälfte seiner Elemente auf der Spielfläche aufstellen. Sie können irgendwo platziert werden, nur nicht innerhalb von 12" von der Grundseite des Gegners. Einige oder alle von ihnen dürfen sich in einem Hinterhalt befinden (siehe oben), wenn das Gelände dies zulässt. Für alle andern Einheiten, die anfänglich nicht aufgestellt werden, wird gewürfelt (siehe Seite 22), ob sie Spätankömmlinge sind.

Der Angreifer gewinnt, wenn er mindestens zwei Drittel seiner kämpfenden Elemente ohne Gepäck oder dann die Hälfte seiner kämpfenden Elemente und all sein Gepäck auf der gegenüberliegenden kurzen Spielkante von der Tischfläche wegbringt. Er verliert, wenn dies unmöglich wird oder wenn zu irgendeiner Zeit nach den ersten beiden Runden alle seine Einheiten, welche die Spielfläche betreten haben, in die Flucht geschlagen oder zerstört wurden.

Offene Feldschlacht

Dieses Szenario stellt eine Situation dar, in welcher beide Seiten sich der Anwesenheit des Gegners bewusst sind und darauf vorbereitet, eine offene Schlacht auszutragen. Sie haben dieselben Gesamtpunkte und machen ihre Aufstellung einander gegenüber innerhalb von 6" der langen Spielkanten. Abwechslungsweise platziert jeder Spieler eine Einheit, bis alle sichtbaren Streitkräfte in Stellung sind. Wenn die Armeen verschiedenen Befehlstypen angehören, kann der Spieler mit der besser organisierten Armee (diszipliniert, organisiert, ungestüm, Stammeskrieger in absteigender Reihenfolge) entscheiden, ob er als erster oder zweiter eine Einheit aufstellen will. Andernfalls wird gewürfelt, wer zuerst dran kommt. Beide Seiten müssen einen Gepäcktrösser aufstellen. Beide Seiten können bis zu 2 Einheiten als Spätankömmlinge von der Spielfläche weg lassen. Jeder Spieler kann zusätzlich 1 Einheit in seinem Aufstellungsgebiet im Hinterhalt verstecken, wenn das Gelände dies zulässt. Das Spiel endet, wenn eine Seite entweder aufgibt oder auf der Spielfläche über keine kampffähigen Einheiten mehr verfügt.

Antike und mittelalterliche Befehlshaber waren mehrheitlich ein pragmatischer Haufen. Sie dachten, dass es zu riskant sei, sich in offene Feldschlachten zwischen ungefähr gleich starken Streitkräften zu begeben, ohne sich vorher abzusichern, dass die Chancen zu ihren

Gunsten standen. Sehr viel Aufmerksamkeit wurde deshalb darauf verwendet, ihre eigenen oder die feindlichen Truppen schon vor der Schlacht zu manipulieren. Dies ist ein Vorgehen, das gewöhnlich mit dem chinesischen Philosophen-General Sun Tsu und seinen Schülern verbunden wird, aber die Befehlshaber anderer Zivilisationen waren genauso fähig, sich etwas auszudenken, um den Gegner in Nachteil zu setzen. Deshalb wird empfohlen die folgende frei wählbare Variante dieses Szenarios anzuwenden: Jeder Spieler setzt bis zu einem Fünftel seiner verfügbaren Punkte ein und versucht so, vor Spielbeginn die Dinge zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Diese Punkte werden eingetauscht für Kampftruppen von gleichem Wert und können Streitkräfte darstellen, die abkommandiert wurden, um Lockvögel zu spielen, für Geld, das für Agenten und Spione ausgegeben wurde, für die Bestechung namhafter Feinde oder für die Anheuerung eines Söldner-Strategen aus einem andern Land. Dann würfelt jeder Spieler mit D6 und multipliziert das Ergebnis mit den eingesetzten Punkten. Wenn das Ergebnis gleich ist, hebt es sich auf und hat keine Auswirkungen. Andernfalls kann der Spieler mit dem höheren Ergebnis versuchen, eine der folgenden Tricks ins Spiel zu bringen. Dies erfordert abhängig von den betroffenen Kriegslisten verschiedene Würfelergebnisse.

1). „Wenn Truppen den Feind niedermetzeln, tun sie das, weil sie erzürnt sind.“ Man hat entweder die feindlichen Soldaten dazu angestiftet, die Tempel oder die Gräber der Vorfahren seines Volkes auszurauben, oder man konnte seine Leute davon überzeugen, dass sie es machten. Dies wird sie zweifellos erzürnen. Alle Einheiten gelten für die ersten 5 Spielrunden als wild. Ein Ergebnis von 4 oder mehr auf D6 ist notwendig, um diese Kriegslist wirksam zu machen.

2). „In tödlichem Gebiet kämpfe.“ Man befolgte Sun Tsus Ratschlag, die Armee in einer solchen Position aufzustellen, dass sie nur durch Kämpfen daraus entrinnen können. Vielleicht ist man tief ins feindliche Gebiet vorgerückt, hat die eigenen Boote nach einer Invasion vom Meer her verbrannt oder sich aufgestellt mit einem Fluss im Rücken, der jeglichen Rückzug verhindert. Wenn dies wirkt, werden die eigenen Leute wissen, dass es keine Rückzugsmöglichkeit gibt, und deshalb mit dem Mut der Verzweiflung kämpfen. Dieser Trick funktioniert bei einem Ergebnis von 4 und mehr; in diesem Fall kann man bis zu 2 fehlgeschlagene Moraltests (pro Armee, nicht pro Einheit) in jeder Runde des Spiels wiederholen.

3). „Erwarte einen erschöpften Feind in Ruhe; mit gut genährten Truppen erwarte Hungrige.“ Man hat den Feind dazu verleitet, überhastet zum Angriff vorzurücken, vielleicht, indem man etwas bedrohte, was er nicht verlieren kann, oder indem man ihn irgendwie davon überzeugte, dass man verletzlich ist. So führt er seine Truppen in Gewaltmärschen herbei, während die eigenen Leute ausruhen und sich für die Schlacht vorbereiten. Jede gegnerische Einheit ausser Ausgezeichneten und leichter Reiterei müssen vor der Aufstellung würfeln, um herauszufinden, ob sie nachfolgt oder ob sie verloren ging oder zurück gelassen wurde. Bei einem Wurf von 1 oder 2 kann die Einheit nicht an der Schlacht teilnehmen, wengleich die Punkte für sie immer noch bezahlt werden müssen. Dieser Trick ist schwierig zustande zu bringen und wird nur mit einer 6 erreicht.

4). „Majestätisch wie der Wald.“ Man hat einen Vorrat von extra Flaggen erworben, die man an die Kampfgefährten und andere, nicht kämpfende Leute verteilt, damit die Armee viel grösser aussieht als sie wirklich ist. So lange genügend Elemente zur Verfügung stehen, kann man bei Spielbeginn 3 „Atrappen“-Einheiten irgendeines Truppentyps, der bei dieser Armee erlaubt wird, ohne zusätzliche Punktekosten aufstellen. Diese Atrappen werden zum Maximum der total erlaubten Einheiten dazu gezählt. Sie können sich wie normale Einheiten bewegen, aber nicht schießen oder kämpfen, und sobald sie erstmals in den Bereich von 8“ eines gegnerischen Elements geraten, werden sie als Lockvögel erkannt und müssen entfernt werden. Diese Kriegslist hat Erfolg bei einer Wurfzahl von 3 oder mehr.

5). „Unergründlich wie die Wolken.“ In dieser Situation gelingt es, die wirkliche Stärke vor dem Feind zu verbergen, und deshalb muss bei Spielbeginn nur jeweils ein Element einer

Einheit aufgestellt werden, welches diese repräsentiert. Dieses Element kann genau gleich wie die Einheit bewegt werden, aber sobald eines der Elemente der Einheit schießen will, muss der Rest der Elemente hingestellt werden. Dies geschieht auch, wenn das repräsentative Element unter Beschuss gerät oder bei einem Feind in den Bereich von 8“gelangt. Die andern Elemente können dann nach Wunsch des Spielers gemäss den üblichen Regeln für die Abstände von Einheiten (siehe Seite 7) aufgestellt werden, so lange sich keines von ihnen näher bei einem sichtbaren Feind befindet als der nächste Teil des ursprünglichen Elements. Diese Kriegsliste erfordert eine Wurfzahl von 4 oder mehr, um erfolgreich zu sein.

In all diesen Fällen gehen die Punkte, die für Kriegslisten eingesetzt wurden, verloren, wenn die erforderliche Wurfzahl nicht erreicht wird und keine Resultate erzielt werden. Selbstverständlich werden Spieler nicht dazu verpflichtet, überhaupt Punkte auszugeben, wenn sie das nicht möchten.

Überfall

Ein Überfall stellt eine sehr häufige Situation dar, in der eine Seite einen Überraschungsangriff auf den Gegner vom Stapel lässt mit dem Ziel, seine Wertsachen zu stehlen, seine Leute als Sklaven zu ergreifen, oder vielleicht auch, um die Pläne eines Eindringlings mit einem Überraschungsangriff auf sein Lager zu durchkreuzen. Der Angreifer hat den Vorteil der Überraschung, aber es wird angenommen, dass er nur eine kleine Gruppe von ausgewählten Krieger geschickt hat, und deshalb kann er nur 75% der Gesamtpunkte des Verteidigers aufstellen. Die Aufstellung des Verteidigers ist gleich wie bei der offenen Feldschlacht, darf aber anfänglich nur bis zu einem Drittel seiner Einheiten auf dem Spielfeld aufstellen und muss für den Rest als Spätankömmlinge in herkömmlicher Weise würfeln (siehe Seite 22). Der Verteidiger kann bis zu einem Viertel seiner Punkte für die Befestigungen eines Dorfes oder Lagers aufwenden. Er muss einen Gepäckross aufstellen. Der Angreifer hat auch die gleiche Aufstellung wie bei einer offenen Feldschlacht, muss aber keinerlei Gepäck aufstellen. Der Verteidiger kann bis zu 2 Einheiten im Hinterhalt aufstellen, falls geeignetes Gelände vorhanden ist. Der Angreifer gewinnt, sobald er das Gepäck seines Gegners erobert, und er verliert, wenn er dies nach 8 Spielrunden nicht schaffte.

Belagerung

In dieser Situation erwartet der Verteidiger den Angreifer hinter den Befestigungen eines Schlosses, einer ummauerten Stadt oder eines vorläufigen Lagers. Dies ermöglicht es dem Verteidiger, von vorbereiteten Schutzvorrichtungen Gebrauch zu machen, gibt aber dem Feind auch Zeit, um seine ganze Kraft zusammenzustellen, wenn nötig auch mit Belagerungsmaschinen. Belagerungen waren in antiken und mittelalterlichen Zeiten sehr populär trotz der Warnungen von einigen Theoretikern, die überzeugt waren, dass sie erst im äussersten Notfall unternommen werden sollten. Eine in die Länge gezogene Belagerung ergibt denn auch nicht immer ein befriedigendes Spiel. Aus diesem Grund wird angenommen, dass der Angreifer weder die Zeit noch die Geduld aufbringt, um die Verteidiger auszuhungern oder sie durch lang anhaltende Bombardierung zu reduzieren, und deshalb beschliesst, einen direkten Angriff zu versuchen.

Beide Seiten können bis zu 3 ihrer nicht obligatorischen Einheiten ihrer Armeelisten austauschen gegen Artillerie (inklusive schwere Belagerungsmaschinen) oder Belagerungsausstattung. (Selbst Armeen, die üblicherweise in Gefechten auf dem Feld keine Artillerie einsetzen, hatten Zugang zu geeignetem Belagerungs-Material, und deshalb beschränken diese Regeln dies nicht auf spezielle Armeelisten.) Der Verteidiger stellt 75% der Gesamtpunkte des Angreifers auf. Dabei kann er wählen, ob er seine Aufstellung entlang einer langen oder einer kurzen Spielkante macht. Der Verteidiger muss auf seiner Spielfeldhälfte zuerst ein Schloss, eine ummauerte Stadt oder ein Lager aufstellen, zusammen mit allen zusätzlichen Befestigungen, die er möchte, und alle seine Elemente. Für diese Befestigungen muss er einen Viertel bis die Hälfte seiner Gesamtpunkte ausgeben. Sie müssen nicht unbedingt einen Kreis auf der Spielfläche bilden, können aber beide Enden an der gleichen Spiel-

kante aufweisen und bilden so einen schmalen Teil einer viel grösseren befestigten Stadt oder eines Lagers.

Eine der Einheiten des Verteidigers kann im Hinterhalt aufgestellt werden; der Rest muss bei Spielbeginn auf der Spielfläche platziert sein. Der Angreifer muss danach mindestens die Hälfte seiner Einheiten innerhalb 6" von seiner Spielkante aufstellen. Er kann darum würfeln, dass er den Rest seiner Truppen als Spätankömmlinge einbringen darf (siehe Seite 22). Beide Seiten müssen bei Spielbeginn einen Gepäcktrösser einsetzen. Der Verteidiger wird sein Gepäck und die meisten seiner kämpfenden Elemente vernünftigerweise hinter den Befestigungen aufstellen, aber er kann zu jeder Zeit beschliessen, einen Ausfall zu machen – entweder um mit dem Hauptteil seiner Truppen eine offene Feldschlacht anzustreben, oder mit mehr begrenzten Operationszielen wie die Zerstörung der feindlichen Belagerungsanlagen oder Maschinen.

Um die Auswirkungen einer eingeleiteten Artillerie-Bombardierung oder eines Unterminierungs-Versuchs darzustellen, kann der Angreifer vor Spielbeginn versuchen, bei den Befestigungen des Verteidigers Abschnitte von 2-4" Weite durch durchbrochene Abschnitte zu ersetzen. Jeder durchbrochene Abschnitt kostet 15 Punkte, und dafür muss auch mit D6 gewürfelt werden: ein Ergebnis von 4 und mehr bedeutet, dass der Angriff erfolgreich verlief, und der durchbrochene Abschnitt kann nach Wunsch des Angreifers platziert werden, darf jedoch keinen Turm ersetzen. Andernfalls ist der Angriff fehlgeschlagen, und die Mauer bleibt unversehrt, aber die Punkte müssen dennoch bezahlt werden. Ein durchbrochener Abschnitt blockiert die Sichtweise nicht und wird zum Zweck von Bewegungen als ein 4" breiter und 4" tiefer Flecken von felsigem Gelände behandelt.

Der Angreifer gewinnt, wenn er die befestigte Stellung des Verteidigers mit mindestens 2 Einheiten während 2 ganzen Spielrunden besetzt hält. Er wird auch dann als Besetzer der Stellung angesehen, wenn sich noch feindliche Elemente darin befinden, so lange die besetzenden Einheiten sich nicht im Nahkampf befinden und während dieser 2 Runden keine Todesfälle durch Beschuss erleiden. Danach kann angenommen werden, dass sie den Ort erfolgreich plünderten. Wenn es dem Angreifer nicht gelingt, dies innerhalb einer vernünftigen Zeit auszuführen oder falls offensichtlich wird, dass er gar keine Chance mehr hat dies zu tun, gewinnt der Verteidiger.

Empfohlene Armeegrössen

Die unten aufgeführten Gesamtpunkte sind für ein Spiel bestimmt, das bequem an einem Abend zu Ende gespielt werden kann, and die Armeelisten bieten dazu ausgewogene und realistische Zusammenstellungen für Streitkräfte in dieser Grössenordnung. Aber es gibt keinen Grund, weshalb die Regeln nicht für grössere Spiele angewendet werden können, wenn man sich einmal daran gewöhnt hat. Speziell bei Armeen, deren Truppen relativ teuer sind, wird es nicht immer möglich sein, eine Streitkraft zusammenzustellen, die das richtige Gesamttotal genau erreicht, ohne dass einige Punkte übrig bleiben. In diesem Fall darf ein Spieler die ernannte Punktegrenze überschreiten um bis zum halben Wert seines billigsten Elements (abgerundet).

Szenario	Angreifer	Verteidiger
Hinterhalt	450	300
Offene Feldschlacht	450	450
Überfall	300	400
Belagerung	480	360

BEDINGTE AUFSTELLUNGSREGELN

Spätankömmlinge

Ausgenommen im Fall eines Angreifers in einem Hinterhalts-Szenario (siehe Seiten 18) wird für jede Einheit, die bei Spielbeginn nicht aufgestellt wurde, in jeder Spielrunde **von der vierten Runde** an separat gewürfelt, bis sie eintrifft. Der Angreifer würfelt und platziert seine Spätankömmlinge zuerst (oder in einem Spiel mit offener Feldschlacht wird jede Runde darum gewürfelt, wer zuerst dran kommt). Jede Einheit benötigt eine 6 auf einem D6-Würfel bei Stammeskriegern oder einer ungestümen Armee, 5 oder 6 bei einer organisierten Armee und 4, 5 oder 6 bei einer disziplinierten Armee.

Die Einheit kann dann irgendwo nach Wunsch des Spielers aufgestellt werden innerhalb von 3" von der Spielkante und in der eigenen Hälfte der Spielfläche (das heisst entlang seiner eigenen Basis-Spielkante oder jener Hälfte der Seitenspielkante, die sich näher zu seiner Basis-Spielkante befindet). Der zweite Spieler, der seine Spätankömmlinge aufstellt, darf keine davon innerhalb von 12" von irgendeiner Einheit des Gegners aufstellen, die in der laufenden Runde erschienen sind. Neu eingetroffene Einheiten dürfen sich nicht bewegen, nicht schießen und nicht in Beschuss genommen oder in einen Nahkampf verwickelt werden in der Runde ihrer Ankunft. Sie machen einen Moraltest für alle zutreffenden Gründe. Es wird angenommen, dass der durch ihre Annäherung aufgewirbelte Staub den Gegner über ihre bevorstehende Ankunft alarmierte, und so ist es ihm erlaubt, ohne sie direkt anzugreifen auf ihre Gegenwart zu reagieren, indem er ihrem Standort zum Beispiel Elemente zuwendet oder sie davon abwendet.

Hinterhalte

Wenn es das Spiel-Szenario erlaubt, kann eine Einheit im Hinterhalt versteckt werden in einer Schlucht, einem Waldflecken oder hinter einem Hügel in einem toten Winkel, der von keinem einzigen Punkt der Spielkante des Gegners überwacht werden kann. Plänkler zu Fuss können auch in Marschen oder in felsigem Gelände im Hinterhalt aufgestellt werden. Im Hinterhalt befindliche Truppen dürfen nicht in Gelände aufgestellt werden, in dem sie sich nicht bewegen können. Hinterhalte dürfen nicht in oder hinter einem Dorf, einer Befestigung oder einem anderen durch Menschenhand errichteten Merkmal ausgelegt werden, weil der Feind annimmt, dass diese besetzt sind, und somit der Überraschungseffekt verloren geht.

Eine Einheit im Hinterhalt muss vollständig in Deckung oder anderweitig versteckt sein. Sie wird behandelt, als sei sie zu Spielbeginn aufgestellt worden, aber anstatt dass man sie auf der Spielfläche aufstellt, wird ihre Position auf einer Skizze notiert, oder dann kann ein Stück Papier, auf dem ihre Anwesenheit und ihr Truppentyp steht, sorgfältig unter dem Geländestück versteckt werden, in dem sie sich befindet. Die Einheit bricht aus dem Hinterhalt hervor und wird aufgestellt, wenn sich etwas von Folgendem ereignet:

- Irgendeines ihrer Elemente möchte schießen.
- Ein feindliches Element gelangt innerhalb von 2" irgendeines ihrer Elemente oder – im Fall von jenen, die hinter Hügeln im Hinterhalt liegen – bewegt sich in eine Position, von der aus in irgendeiner Richtung und Entfernung ein direkter Sichtkontakt besteht.

Jede feindliche Einheit, die sich mit irgendeinem Teil im Bereich von 6" eines Elements befindet, das schießt oder sonst wie aus dem Hinterhalt auftaucht, muss einen Moraltest durchführen. Dies geschieht nur einmal pro Runde, selbst wenn mehr als eine feindliche Einheit in den Hinterhalt verwickelt ist.

Gepäcktröss

In den meisten Szenarien wird von einem oder beiden Spielern verlangt, einen Gepäcktröss aufzustellen. Dieser kann aus zwei oder mehreren separat basierten Elementen bestehen, welche aufgestellt werden und sich bewegen, als wären sie eine normale Einheit, jedoch

weder kämpfen noch Moraltests ausführen. Generell gesagt gilt: Je mehr Elemente Gepäck eingesetzt werden, desto besser wird das Spiel aussehen. Die Grösse dieser Elemente ist nicht zwingend, aber sie sollten vorzugsweise gross genug sein, um mit einigen Figuren zusammen ein Miniatur-Diorama zu bilden. Gepäck kann dargestellt werden durch irgendwelche Figuren oder Stücke, die in einer Armee angemessen erscheinen; eine Seilschaft von Zugtieren, eine Gruppe von Lager-Begleitern, eine Herde Kühe, Pferde oder Ziegen, oder in einigen Fällen ein Wagenzug.

Ein Gepäckross bewegt sich als Teil der hauptsächlichen Bewegungsfolge, wie wenn er eine Einheit wäre, aber er wird nicht zur maximal erlaubten Anzahl der Einheiten dazugezählt. Er kann nicht beschossen werden, aber wenn ein kämpfendes Element des Gegners am Ende irgendeiner Runde mit einem Element Gepäck in Kontakt kommt, wird alles Gepäck als erobert angesehen und kann von der Spielfläche entfernt werden. Das bedeutet für den früheren Besitzer, dass er sich einem Moraltest unterziehen muss (siehe Seite 36). Unter „Wagen“ auf Seite 41 ist eine Teil-Ausnahme zu den Regeln für die Eroberung von Gepäck angegeben.

WETTERREGELN

Wargamer (wie auch wirkliche Soldaten) ziehen es normalerweise vor, bei idealen Wetterbedingungen zu kämpfen. Weil nun Dinge wie Morast, Nebel und Schnee auf die Schlacht einen drastischen Einfluss haben können, ist es verständlich, dass sie von vielen Spielern ausser Acht gelassen werden. Demgegenüber konnten wirkliche Befehlshaber sich nicht immer den Luxus leisten, einen hübschen sonnigen Tag abzuwarten, bevor sie sich zum Kampf entschieden, und deshalb wird hier ein sehr vereinfachtes System zur Verfügung gestellt für die Auswirkungen des Wetters.

Vor der Partie wählen beide Spieler ihre bevorzugte Jahreszeit aus. Die geografische Zone entspricht dem Heimatland des Verteidigers, oder wenn nötig, kann dafür gewürfelt werden. Als Teil einer Kampagne, ist die Jahreszeit bereits festgelegt. Das aktuelle Wetter wird mit einem D6 auf der Tabelle unten ausgewürfelt. Zur Augenzahl wird 1 addiert, wenn die Partie im Frühling oder Herbst stattfindet und eine 2 für den Winter. Alle Wetterbedingungen ausser Nebel und Blizzard gelten während des ganzen Spiels. Nebel und Blizzard gelten vom Beginn an, aber danach wird dafür zu Beginn jeder Runde gewürfelt, und bei 5 oder 6 hören sie für den Rest des Spiels auf. „Blizzard“ beinhaltet auch die im Sommer gelegentlich auftretenden Wolkenbrüche oder Hagelstürme, die auf die Sicht einen ähnlichen Einfluss ausüben.

Wetterzonen

geographische Zone/Wurfresultat:	1	2	3	4	5	6	7	8
West- und Zentraleuropa	G	G	G	B	G	R	S+R	E
Mittelmeerraum	G	G	G	G	G	G	R	R
Nordafrika und Mittlerer Osten	G	G	G	G	G	B	G	R
Nord- und Ostasien	G	G	G	G	S+R	B	E	E
Sahel-Zone, Südasien, Süd- & Zentralamerika	S+R	S+R	R	G	G	G	G	G

Auswirkungen der Wetterbedingungen

G = Gut	keine Auswirkung
R = Regen	eingeschränkte Sicht (und vielleicht die Auswirkung des Regens auf die Bogensehnen beeinträchtigt das Schiessen auf Ziele ausserhalb von 3“ (siehe Seite 28)
B = Blizzard oder Nebel	beeinträchtigt Beschuss generell (siehe Seite 28).
S = Schlamm	ebenes Gebiet wird für alle Truppen zu schwierigem Gelände.
E = Eis	Flüsse, Marschen und Bäche sind gefroren und gelten als schwieriges Gelände für alle Truppen. Pfade auf steilen Hügeln sind für alle Truppen unpassierbar.

SPIELVERLAUF

Wenn die Spielfläche bereit gestellt und das Szenario bestimmt ist, werden die anfänglichen Aufstellungen gemäss den Anforderungen des Szenarios vervollständigt. Als nächstes wird eine der gegnerischen Streitkräfte als Seite 1 und die andere als Seite 2 bestimmt (siehe unten). Dies ist nötig, damit festgelegt werden kann, wer in der abwechselnden Bewegungsfolge zuerst zum Zug kommt und wird durch die folgenden Regeln bestimmt:

Wenn auf beiden Seiten verschiedene Befehlstypen bestehen, ist eine disziplinierte Streitkraft immer Seite 1, oder wenn es keine disziplinierte gibt, dann eine organisierte. Wenn beide Befehlstypen gleich sind oder wenn eine von ihnen Stammeskrieger oder ungestüm ist, wird der Angreifer im Spielszenario Seite 1, und im Fall einer offenen Feldschlacht wird darum gewürfelt. Wenn die zwei Seiten einmal zugeordnet sind, bleiben sie während des ganzen Spiels gleich und werden nicht in jeder neuen Runde wieder zugeordnet. Einheiten benötigen keine geschriebenen „Befehle“, um sich zu bewegen oder andere Tätigkeiten auszuführen.

Das Spiel verläuft nun als eine Folge von „Runden“. Die Abfolge der Ereignisse in jeder Runde ist:

- Die Spieler können versuchen, Einheiten wieder zu vereinigen und ihre angehäuften Unordnungs-Marker zu entfernen (siehe Seite 38).
- Für Spätankömmlinge wird gewürfelt, falls zutreffend (siehe Seite 22).
- Beide Seiten führen die Rückzüge aus, die sich aus den Nahkampf-Ergebnissen der vorhergehenden Runde ergeben.
- Seite 1 bewegt eine Einheit nach Wahl ihres Spielers. Danach bewegt Seite 2 eine Einheit ihrer Wahl.
- Dies wird abwechselnd ausgeführt, bis beide Seiten alle Einheiten bewegt haben, die sie bewegen möchten; die Erklärung, eine Einheit nicht zu bewegen, gilt zum Spielzwecken ebenfalls als „Bewegung“ in dieser Folge.
- Entscheidung beim Schiessen (siehe Seite 26-29). Dies wird als gleichzeitiges Geschehen behandelt, so dass ein Element oder eine Einheit, in dieser Beschussphase ausser Gefecht gesetzt wird, immer noch zurück schiessen kann, und Unordnungs-Marker welche durch Beschuss auferlegt wurden, beeinflussen in der laufenden Runde das Gegenfeuer des Ziels nicht.
- Entscheidung bei Nahkampf (siehe Seiten 29-35) in irgendeiner beliebigen Reihenfolge. Es ist zu beachten, dass jede Unordnung, die in der laufenden Runde durch Beschuss ausgelöst wurde, bei einem Nahkampf in Erwägung gezogen wird, aber dass Unordnung, die durch die Nahkampfphase selbst ausgelöst wurde, erst in Rechnung gezogen werden, wenn der Kampf für die ganze Einheit entschieden ist.
- Moraltests, welche sich als Ergebnis der laufenden Runde ergeben, werden durchgeführt (siehe Seite 36).
- Wenn eine Seite nun die Bedingungen zum Sieg erfüllt, ist das Spiel an dieser Stelle zu Ende. Andernfalls wird eine neue Runde angefangen.

DIE BEWEGUNGSPHASE

Die maximale Entfernung, über die sich die Elemente einer Einheit bewegen können, beinhaltet eine Zufallskomponente, welche die unvorhersehbaren Auswirkungen von Faktoren wie Gelände, Müdigkeit und Motivation darstellt. Sie wird für jede Runde entschieden, indem wie in der unten angegebenen Liste mit einem oder mehreren Würfeln gewürfelt wird. Die für die Bewegung jeder Einheit in der laufenden Runde erlaubte maximale Entfernung besteht aus dem Gesamttotal des Ergebnisses dieser Würfel in Inches ("), plus oder minus einen fixen Betrag, wo es erforderlich ist. Ein geringes Ergebnis kann eine vorübergehende Unordnung in der Einheit, nervliche Überbelastung oder unerwartete Hindernisse im Gelände darstellen, oder dann kommen einem die eigenen Toten oder die gefallenen Feinde in den Weg, wie dies in Zama geschah. Wenn das Schlussresultat 0 oder weniger ist, wird in der laufenden Runde keine Bewegung erlaubt, aber ein Element kann immer noch die Richtung ändern, indem es sich um das Zentrum seiner Frontkante dreht.

Eine Einheit kann sich bis zum erlaubten Maximum in irgendeiner Entfernung und in irgendeiner Richtung bewegen. Eine Einheit von Krieger, schwerer Reiterei, Kataphrakten oder schweren Streitwagen, die sich nicht in einer ein Element breiten Kolonne befindet, muss in einer Runde, in der sich irgendeines ihrer Elemente in einer anderen Richtung bewegen will als gerade nach vorn vom Gesichtspunkt der Einheit, 2 abziehen von ihrer erlaubten Bewegung, abgesehen von einer Seitwärtsbewegung von maximal $\frac{1}{2}$ ", um durch Zwischenräume zu passen oder sich selbst nach Freunden oder Feinden auszurichten. Anderweitig gibt es keine Abzüge für Bewegungen, die eine Drehung oder Schwenkung beinhalten, solange kein Element der Einheit in der laufenden Runde die erlaubte Bewegung überschreitet.

Bei Bewegung gelten folgende fixen und zufälligen Komponenten für jeden Einheitstyp:

Truppentyp:	gutes Gelände:	schwieriges Gelände:
Bestgerüstete Krieger	1 D6 + 2	1 D6 - 1
andere Krieger, und Elefanten	2 D6	1 D6
Plänkler	2 D6 + 3	2 D6
leichte Reiterei, leichte Streitwagen und berittene Fusstruppen	3 D6 + 4	1 D6 + 2
schwere Reiterei	3 D6	1 D6
Kataphrakten und schwere Streitwagen	2 D6 + 2	1 D6 - 2
Artillerie, Wagen und Gepäck	1 D6	1 D6 - 2

Gelände: Eine ganze Einheit gilt als in schwierigem Gelände, wenn ein Teil irgendeines ihrer Elemente die Bewegung in solchem Gelände beginnt oder sich an irgendeinem Punkt hinein oder durch bewegt. Es ist zu beachten, dass „schwieriges Gelände“ für verschiedene Truppentypen unterschiedliche Bedeutungen haben kann. Zum Beispiel bedeutet die Überquerung eines Baches für die meisten Truppen schwieriges Gelände, nicht aber für Plänkler, und während leichte Reiterei und leichte Streitwagen in offenem Gelände dieselbe Bewegungreichweite haben, müssen die letzteren – im Gegensatz zu den ersteren – felsiges Gelände als schwierig einstufen und können keine Wälder betreten. Siehe Seiten 15 für detaillierte Angaben der Auswirkung von Gelände auf die Bewegung.

Motivation: Ein ausserordentlicher General oder ein General einer disziplinierten Streitkraft kann in jeder Runde den Bewegungswurf für eine Einheit seiner Wahl (ausser Elefanten, Artillerie oder Gepäck) wiederholen, solange sich wenigstens ein Teil dieser Einheit innerhalb von 12" von seinem Element befindet und er Sichtkontakt hat. Ein ungestümer General kann das auch tun, aber nur wenn sich sein eigenes Element zu diesem Zeitpunkt im Nahkampf befindet oder sich in der laufenden Runde bereits mit seiner maximal erlaubten Geschwindigkeit auf einen sichtbaren Feind zu bewegt hat. Wenn die Streitkraft ungestüm oder diszipliniert und der General ausserordentlich ist, kann er pro Runde für 2 Einheiten den Wurf wiederholen, solange sich beide in der oben beschriebenen Entfernung befinden.

Einander durchdringen: Die Elemente von unabhängigen Generälen können durch alle Truppen durchschreiten oder von diesen durchschritten werden. Plänkler können von andern freundlich gesinnten Plänklern, leichter Reiterei, leichten Streitwagen, Elefanten oder Gepäck durchdrungen werden oder durch diese hindurch dringen. Für solche Manöver gibt es keine Strafpunkte. Bei Elefanten wird angenommen, dass sie durch eine zwanghafte Bewegung infolge von Beschuss oder Demoralisierung dazu gebracht werden, durch Freunde hindurch zu laufen, und eine Einheit, die unter diesen Umständen von Elefanten durchlaufen wurde, erhält automatisch 2 Unordnungs-Marker. Kein anderes Durchdringen ist erlaubt, und jede Bewegung, welche zu einem unerlaubten Durchdringen führen würde, muss beendet werden, sobald Kontakt besteht.

DIE BESCHUSSPHASE

Alles Schiessen wird von und auf einzelnen Elementen ausgeführt. Jedes schiessende Element greift ein bestimmtes Element als Ziel an, dass sich in der Beschussphase der laufenden Runde zumindest teilweise in Reichweite und in Sichtkontakt befindet, nachdem alle Bewegungen ausgeführt wurden. Es wird angenommen, dass alle Truppen sich gewöhnlich bewusst sind über den allgemeinen Aufenthaltsort aller Einheiten auf der Spielfläche. Bevor jedoch ein Element auf ein anderes schiessen kann, muss das Ziel für es sichtbar sein und sich innerhalb seiner Reichweite befinden (siehe unten).

Ein Element, das sich im Nahkampf mit einem Feind befindet, kann unter Verwendung der normalen Schussabläufe nur beschossen werden, wenn es in der laufenden Runde in Kontakt gekommen ist, und nur von Elementen, die sich nicht selbst im Kontakt befinden. Anderes Schiessen von und auf Truppen im Nahkampf wird als Teil der Nahkampfphase ausgeführt.

Sichtbarkeit und Sichtlinien

Wenn nicht spezielle Regeln als Teil des Szenarios gelten, wird die Sichtbarkeit auf der Spielfläche nur von der Sichtlinie begrenzt. Siehe Seiten 15 für die Auswirkungen des Geländes auf die Sichtlinien. Alle Hügel werden als höher betrachtet als irgendein Merkmal auf ebenem Gelände; deshalb können darauf befindliche Männer über die Gebiete oder Gebäude darunter hinweg schauen. Die Sichtlinien auf ebenem Gelände werden blockiert von allen Elementen beider Seiten, die dazwischen kommen. Um hindurch zu schauen oder zu schiessen, muss sich zwischen den Elementen ein Zwischenraum von mindestens der Basentiefe des schiessenden Elements befinden. Die Auswirkung auf Sichtlinien durch dazwischen befindliche Elemente, wird teilweise durch ihre physische Anwesenheit erzielt und andererseits durch Staub, den sie unter trockenen Bedingungen aufwirbeln, so dass zum Beispiel auch Plänkler die Sicht gleich wie andere Truppen beeinträchtigen, obwohl ihre Formation lockerer ist. Elefanten und ihre Besatzungen befinden sich höher als die meisten andern Truppen könnten theoretisch von diesen gesehen und sogar beschossen werden, aber das war nicht eine Taktik, die in antiker Kriegsführung wirklich gegen sie angewendet wurde. In der Tat waren die meisten Kriegselefanten nicht mehr als 8 oder 9 Fuss hoch und ragten somit nicht weit über Reiter auf Pferden oder selbst über Fussvolk mit langen, senkrecht gehaltenen Speere oder Piken heraus. Deshalb sind Elefanten genau denselben Sichtbarkeits-Regeln unterworfen wie andere Truppen.

In der unten stehenden Tabelle die maximal wirksamen Reichweiten für jede im Spiel verwendeten Waffenkategorien aufgeführt.

Waffenkategorie:	Reichweite:
Speere und andere von Hand geworfene Waffen	3 “
Plänkler oder berittene Truppen mit Schlingen, Bogen oder Armbrüsten	6 “
Krieger-Bogenschützen mit Bogen oder Armbrüsten	8 “
Artillerie	12 “

- Plänkler und alle berittenen Truppen können in der Beschussphase als Schusswaffen Speere benützen. Krieger dürfen dies nicht, wenngleich die Auswirkungen von Speeren, die unmittelbar vor dem Aufschliessen geworfen werden, durch die Nahkampfregeln abgedeckt werden, wo dies angemessen erscheint.

Schiessen und Bewegung: Artillerie muss, um schießen zu können, in dieser und in der vorhergehenden Runde stationär gewesen sein. Sie kann während der vorhergehenden Bewegung auf der Stelle geschwenkt worden sein, kann sich jedoch in einer Runde, in der sie schießen will, weder bewegen noch umdrehen. Krieger-Bogenschützen mit Armbrüsten dürfen in einer Runde, in der sie schießen wollen, ihre Ausrichtung ändern, sich aber nicht bewegen. Andere Bogenschützen können sich bewegen und schießen, bekommen dabei aber einen Strafabzug, (nicht aber, wenn sie nur die Richtung wechseln). Alle andern Truppen können Bewegung und Schiessen ohne Strafabzug miteinander kombinieren.

Schusswinkel: Leichte Reiterei und die Besatzungen von Elefanten und Streitwagen können rund herum schießen. Für andere Truppen ist ein gegnerisches Element dann ein legitimes Ziel, wenn ein Teil von ihm sich in gerader Linie vor einem Teil eines schießenden Elements oder in einem Winkel von 45° zur geraden Linie befindet. 45° bedeutet die Hälfte eines rechten Winkels und ist deshalb leicht einzuschätzen.

Überschiessen: Nicht mehr als eine Reihe Elemente von Streitwagen, Elefanten oder Artillerie, oder zwei Reihen von andern Truppen in einer Einheit können in eine besondere Richtung schießen, wenn man im Kopf behält, dass oft angenommen wird, dass ein Element mehrere Reihen Männer darstellt. Eine Reihe von Kriegern oder schwerer Reiterei mit Bogen oder Armbrüsten kann über eine vorausgegangene Reihe hinweg schießen, wenn diese zur selben Einheit gehört, sich mit ihr in Basenkontakt befindet und in die gleiche Richtung blickt, selbst wenn jene Reihe anders bewaffnet ist und demnach nicht schießen kann. Plänkler in Basenkontakt mit der Rückseite von irgendwelchen Truppen, die in dieselbe Richtung blicken, können über diese hinweg auf ein Ziel schießen, welches wenigstens eines der übergeschossenen Elemente sehen kann, selbst wenn es nicht zur gleichen Einheit wie die Schützen gehört. Andernfalls ist das Schiessen über Truppen, welche zu andern Einheiten gehören, nur dann erlaubt, wenn auf Mauern oder Türme oder von diese herunter geschossen wird, und dann nur, wenn die handelnden Elemente sich in ebenem Gelände befinden. In allen andern Fällen ist das Überschiessen von anderen Truppen verboten, selbst wenn sich diese in tieferem Gelände als Schützen und Ziel befinden.

Alle Reichweiten für das Überschiessen werden von der Frontseite des schießenden Elements aus gemessen und nicht von der vordersten Reihe aus.

Vorrangige Ziele

Truppen müssen auf die folgenden Ziele, falls diese vorhanden sind, vor allen andern schießen:

- 1). Das nächste feindliche Element in Reichweite, das sich in der laufenden Runde ihrer Einheit direkt nähert.
- 2). Das nächste feindliche Element in Reichweite, das in dieser oder der letzten Runde auf die Einheit geschossen hat.
- 3). Andernfalls das nächste feindliche Element in Reichweite.

Artillerie muss nur der ersten dieser Vorrangigkeiten nachkommen und kann demnach, wenn sie nicht selbst direkt angegriffen wird, irgendein Ziel in Reichweite auswählen. Ein Ziel kann nicht vorrangig sein, wenn es sich vollständig ausser der Reichweite des Schützen befindet, aber die Vorrangigkeiten können – obwohl das Ziel nicht wirklich getroffen werden kann – immer noch zutreffen aufgrund der Abzüge für Rüstung, Unordnung und so weiter.

Beschussablauf

Um ein wenig feinere Unterschiede bei Treffern zu gewähren, wird das Schiessen mit D10-Würfeln anstelle der üblichen D6 entschieden. Für jedes schiessende Element wird ein D10 geworfen, danach wird das Ergebnis angepasst wie folgt:

Ergebnis + 1, wenn:

- das schiessende Element ausgezeichnet ist.

Ergebnis - 1:

- für jeden Unordnungs-Marker, den die Einheit zurzeit besitzt.
- wenn das betreffende Element über andere hinweg schießt.
- wenn das Ziel-Element Krieger sind, ausser Bogenschützen, da diese gewöhnlich durch breite Schilde geschützt sind.
- wenn die Schützen Krieger-Bogenschützen sind und sich in der Bewegungsphase der derzeitigen Runde bewegen.
- wenn das Ziel mit Armbrüsten beschossen wird und bestgerüstet ist, oder wenn es Kataphrakten, schwere Streitwagen oder Elefanten sind.
- wenn das Ziel die Runde im Nahkampf beendet.
- wenn der Beschuss von Wetterbedingungen beeinflusst wird (siehe Seite 23).

Ergebnis - 2, wenn:

- das Ziel gerüstet ist, oder wenn es leichte Streitwagen sind, ausser wenn diese mit Armbrüsten oder Artillerie beschossen werden.
- das Ziel Plänkler sind, die sich in Gelände befinden, welches ihnen Deckung bietet, oder die mit Armbrüsten oder Artillerie beschossen werden.
- das Ziel leichte Reiterei ist, die mit Armbrüsten oder Artillerie beschossen wird oder sich ausserhalb einer Reichweite von 3“ befindet.

Ergebnis - 3, wenn:

- das Ziel mit Waffen ausser Armbrüsten und Artillerie beschossen wird und bestgerüstet ist, oder wenn es Kataphrakten, schwere Streitwagen oder Elefanten sind.
- das Ziel zu Fuss ist und sich hinter einer Befestigung befindet oder ein massiv errichtetes Gebäude oder eine Gruppe von Gebäuden besetzt.

Alles oben Erwähnte muss kumuliert werden.

- Ein angepasstes Endergebnis von **7, 8 oder 9** fügt der Zieleinheit einen Treffer zu; diese erhält dafür 1 Unordnungs-Marker (siehe Seite 37 für die Auswirkungen von Unordnung).
- Ein angepasstes Ergebnis von **10 oder mehr** bedeutet, dass ausserordentlich schwere Verluste zugefügt wurden oder dass ein glücklicher Schuss eine geachtete Persönlichkeit in der Einheit niederstreckte und dadurch die Umgebenden demoralisiert sind. Ein Ziel-Element Elefanten muss sich unmittelbar auf die Entfernung des Ergebnisses von 2 D6

zurückziehen direkt von jener Einheit weg, die den Schaden zufügte, indem sie durch jede Einheit, die ihr im Weg ist – ob Freund oder Feind – hindurch trampelt und dieser automatisch 2 Unordnungs-Marker zufügt. Die Elefanten werden danach von der Spielfläche entfernt. Jede andere Ziel-Einheit verliert ein Element nach Wahl ihres Spielers, falls nicht alle Elemente den gleichen Truppentyp aufweisen, ungeachtet dessen, welches Element das ursprünglich anvisierte Ziel war, und sie erhält den üblichen Unordnungs-Marker.

Wenn der General auf einem separaten Element dargestellt ist, wird dieses auf die gleiche Weise beeinflusst wie eine Einheit. Es ist anzumerken, dass es aufgrund der Wahlmöglichkeit beim Entfernen eines Elements unwahrscheinlich ist, dass ein General, dessen Element Teil einer Einheit ist, durch Beschuss getötet wird, ausser wenn seine ganze Einheit zerstört wird. Dies widerspiegelt die Wahrscheinlichkeit, dass er von seiner Leibwache gut geschützt wird und zudem durch die teuerste Ausrüstung geschützt ist, die erhältlich ist.

Feuer legen

Ein General oder irgendein Element Plänkler oder leichte Reiterei kann, so lange es sich während der Beschussphase einer Runde mit dem betreffenden Merkmal in Kontakt befindet – versuchen, an ein Dorf, einen Wald oder einen Acker Feuer zu legen. Es kann dann in der gleichen Runde nicht schießen oder in einen Nahkampf treten und kann den Versuch auch nicht starten, wenn es als Folge eines Verlusts während der Beschussphase aus dem Spiel genommen oder zum Rückzug gezwungen wird. Jedes Element würfelt einmal pro Runde und benötigt ein Ergebnis von 5 oder mehr, um das Feuer legen zu können. Der ganze Teil eines brennenden Dorf und ein ganzer Ackerbereich im Umkreis von 6 Inches vom Brandherd werden unmittelbar unhaltbar und muss von allen Elementen bis zum Ende der Bewegungsphase der folgenden Runde evakuiert werden; alle, die bis dahin nicht weggegangen sind, werden aus dem Spiel genommen. Das Merkmal brennt von da an bis zum Ende des Spiels und kann nicht wieder besetzt werden. Beginnend mit der zweiten Runde des Feuers breitet sich in einem Bereich von 3 Inches pro Runde vom Brandherd her in Windrichtung Rauch aus; die zufällige Windrichtung wird zu diesem Zeitpunkt von den Spielern mittels einer Entscheidung ihrer Wahl bestimmt. Der Rauch blockiert die Sichtlinie vollständig. Feuer können nicht während Wetterbedingungen wie Regen oder Blizzard gelegt werden.

NAHKAMPFPHASE

Diese Spielphase ist in der Zeit vor der Einführung des Schiesspulvers, als die meisten Armeen ihren Feinden nur dann entscheidenden Schaden zufügen konnten, indem sie sich in den Nahkampf begaben, offensichtlich entscheidend. In antiken Schlachten kam es manchmal vor, dass eine Entscheidung sehr schnell herbei geführt wurde, aber wenn sich die Gegner im Handgemenge befanden, war die Art eines vorwärts und rückwärts gehenden Hiebe Austeilens, wie es Polybios beschrieb, typisch. Der endgültige Sieg hing dann ab von einer Kombination aus Führungsstil, Moral, Ausrüstung, Aufstellung und Glück. Wenn die Schlacht nicht im ersten Zusammenprall entschieden wird, wird es gemäss diesen Regeln zu einem Nahkampf der gegnerischen Einheiten kommen, der gewöhnlich die Form einer Serie von Zyklen annimmt mit Ausbrüchen von Gewalt (Nahkampfphase), gefolgt von Pausen (Wiedervereinigungsphase), während welcher die Männer sich zurück ziehen, um wieder zu Atem kommen und ihre Verluste zu beziffern, während ihre Führer versuchen, sie neu zu organisieren und sie zu ermutigen, bevor sie sich wieder zu einer neuen Kampfunde zusammenschlossen. Dies erscheint realistisch in der Beleuchtung dessen, was wirklich über die Zeit vor der Einführung des Schiesspulvers bekannt ist.

Nahkampf findet statt zwischen feindlichen Elementen, die während der Bewegungsphase in direkten Kontakt miteinander gerieten. Es wird angemerkt, dass es keine separaten „Angriffs-Bewegungen“ gibt und deshalb auch keine Erfordernis, „den Angriff zu erklären“. Abgesehen von den unten aufgeführten Einschränkungen für gewisse Truppentypen und den Auswir-

kungen von Unordnungs-Markern (siehe Seite 37) steht es einem Spieler frei, seine Einheit mit irgendeinem gegnerischen Element seiner Wahl in Kontakt zu bringen, das sich in Reichweite seiner erlaubten Bewegung befindet.

- Eine Einheit mit mehr als 2 Unordnungs-Markern darf sich nicht freiwillig in den Nahkampf bewegen. Abgesehen davon können alle Ausgezeichneten, Krieger, schwere Reiterei, Kataphrakten, schwere Streitwagen und Elefanten dies tun. Andere Truppen dürfen keine Bewegung ausführen, die dazu gedacht ist, sie in Nahkampf zu bringen, aber sie können ihre Stellung halten, wenn ein Gegner sie angreift, und können fortfahren zu kämpfen, wenn sie sich zu Beginn der Runde bereits im Nahkampf befinden.

Was hier „Nahkampf“ genannt wird, beinhaltet nicht nur ein wirkliches Kämpfen Mann gegen Mann, sondern auch den Gebrauch von Schusswaffen aus kürzester Entfernung, entweder im Handgemenge selbst oder kurz bevor die gegnerischen Linien sich schliessen. Elemente, welche am Ende der Bewegungsphase in Kontakt mit einem gegnerischen Element kommen, können in der Beschussphase nicht schießen, aber die Auswirkungen ihres Schiessens auf ihre Gegner in letzter Minute werden als Teil der Nahkampfphase gewichtet.

Wie das Schiessen wird auch der Nahkampf eher zwischen zwei feindlichen Elementen ausgetragen als zwischen zwei Einheiten, irgendwelche sich daraus ergebenden Unordnungs-Marker werden jedoch der Einheit als Ganzes auferlegt. Jedes Element kämpft gegen ein einzelnes gegnerisches Element, obwohl es unterstützt werden kann von Freunden, die sich nicht mit demselben Feind in Berührung sind. Ein Angreifer kann normalerweise auf irgendeine Art nach seinem Belieben vorgehen, um mit dem Feind in Kontakt zu kommen, so lange er seine Bewegungseinschränkungen nicht überschreitet. Aber kein Element kann auf der Flanke oder auf der Rückseite eines gegnerischen Elements in Kontakt kommen, ausser wenn es sich bei Beginn seiner Bewegung bereits teilweise hinter im befindet oder wenn es zu einer Einheit gehört, die sich mit der Einheit des Ziel-Elements bereits teilweise in Kontakt befindet. Diese letzte Bestimmung erlaubt es noch unbeteiligten Elementen, zur Unterstützung von Mitgliedern ihrer eigenen Einheit auf der Flanke eines Angreifers zu intervenieren.

Ausser im Fall von ausweichenden Einheiten (siehe unten) darf eine Einheit, von der sich irgendein Element im Nahkampf befindet, in der laufenden Runde keine Bewegung machen, muss aber dennoch ihre Runde bekommen. Aber ein Element, das sich nicht bereits im Nahkampf befindet, kann sich drehen und einem Feind zuwenden, von dem es sonst auf der Flanke der von hinter angegriffen würde. So lange seine Einheit nicht mit einem neuen Feind in Kontakt kommt, kann sich ein noch unbeteiligtes Element in aufeinander folgenden Runden in Kontakt zu einem Feind bewegen, egal ob es zu einer Einheit gehört, die bereits in den Kampf verwickelt ist oder nicht. Die Regeln der Abstände innerhalb von Einheiten auf Seite 7 müssen jedoch immer eingehalten werden.

Ein Element, das sich frontal mit einem Feind in Kontakt befindet, kann seine Ausrichtung nicht ändern, um mit einem Feind zu kämpfen, der auf der Flanke oder von hinten angreift. Deshalb muss es weiterhin mit dem ursprünglichen Gegner kämpfen und erhält Strafpunkte, wenn es dies tut.

Beim Vorrücken in den Nahkampf kann ein Angreifer mit mehreren gegnerischen Einheiten in Kontakt kommen. Aber eine Einheit, die sich bereits im Nahkampf mit einem Gegner befindet, kann nicht von einem andern Gegner kontaktiert werden, der seine Bewegung später in derselben Runde ausführt – nur wenn die Einheiten sich in den darauf folgenden Runden immer noch bekämpfen, können andere Einheiten dazu stossen. Diese Regel ist begründet auf der Annahme, dass ein erster Zusammenprall die Entscheidung oft so schnell herbeiführt, dass solche Interventionen gar nicht wirksam sind. Sie hilft zu verhindern, dass sich ein unhandliches Massen-Getümmel entwickelt und erleichtert es zu entscheiden, wer wen besiegt in einer verwickelten Situation. Darüber hinaus gibt sie zahlenmässig unterlegenen Truppen die Möglichkeit, durch einen schnellen und entschlossenen Angriff auf einen

Schwachpunkt feindliche Streitkräfte, die sie umzingeln, abzuwehren. Es gilt zu beachten, dass mit dieser Regel nicht verhindert werden kann, dass Verteidiger-Einheiten, die sich nicht in Kontakt bewegten, in derselben Runde von aufeinander folgenden Angriffen getroffen werden.

Es ist möglich, dass verschiedene Elemente einer Einheit gegen Gegner aus verschiedenen Einheiten kämpfen, aber jedes Element bekämpft nur ein gegnerisches Element (dasjenige, mit dem es mehr in Kontakt steht, oder bei gleich viel Kontakt dasjenige nach Wahl des Angreifers), auch wenn es in einem Durcheinander mit mehr als einem Element in Kontakt gekommen ist.

Nahkampfverweigerung

Plänkler, leichte Reiterei oder leichte Streitwagen, die sich mit weniger mobilen Truppen in Kontakt befinden und ihre Bewegung in der laufenden Runde noch nicht ausführten, können würfeln, um herauszufinden, ob sie ausweichen respektive den Nahkampf verweigern können. Zu diesem Zweck wird die Beweglichkeit von Truppentypen in absteigender Reihenfolge so definiert: leichte Reiterei; leichte Streitwagen, Plänkler; alle andern. Eine Nahkampfverweigerung erfordert einen Wurf von 3 oder mehr auf D6 bei ausgezeichneten Truppen, 4 oder mehr bei gewöhnlichen Truppen und 5 oder 6 bei unerfahrenen Truppen. Wenn eine Einheit erfolgreich ist, kann sie danach eine normale Bewegung machen, selbst wenn einige oder alle ihrer Elemente sich mit dem Feind in Kontakt befanden. Sie darf aber diese Bewegung nicht dazu benützen, um mit einem andern Gegner in Nahkampf zu kommen oder um Elemente, welche mit dem ursprünglichen Gegner nicht in Kontakt waren, mit diesem in Kontakt zu bringen. Wenn die Einheit beim Wurf erfolglos ist, darf die in der laufenden Runde keine Bewegung ausführen.

Unterstützung auf der Flanke und von hinten

Unter gewissen Umständen kann ein Element, das sich im Nahkampf befindet, von einem freundlichen Element, das momentan selbst an keinem Kampf beteiligt ist, Unterstützung bekommen. Ein Element kann in einer Runde nur ein freundliches Element unterstützen, und wenn es sich selbst im Nahkampf befindet, kann es dies nicht tun. Unterstützung kann auf einer Flanke gegeben werden, was darstellt, dass die Männer die Kampflinie ausweiten und den Feind an einer exponierten Flanke überlappen, oder dann von hinten.

Ein Element kann einem freundlichen Element **Unterstützung auf der Flanke** geben, um einen Feind zu bekämpfen, so lange sich wenigstens einen Teil seiner Vorderseite in Kontakt mit diesem Feind befindet – selbst wenn es nur an einer Ecke ist – und ein Teil einer seiner Seitenlinien in Kontakt mit dem unterstützten Element ist. Es muss weder derselben Einheit noch dem gleichen Truppentyp angehören. Ein kämpfendes Element kann von bis zu 2 freundlichen Elementen unterstützt werden, eines auf jeder Flanke. Unterstützung auf der Flanke wird von schwierigem Gelände nicht beeinflusst.

Mit „**Unterstützung von hinten**“ ist jegliche Hilfestellung gemeint, die ein Element im Kontakt mit einem Feind von freundlichen Elementen erhält, die sich hinter ihm befinden und nicht in Kontakt sind mit dem Feind, den es bekämpft. Dies kann erreicht werden durch Überschiessen von Geschossen, durch den Vormarsch zu den Zwischenräumen zwischen Blöcken, durch das Ersetzen von Gefallenen oder schlichtweg dadurch, dass die Männer in Stellung gehalten werden durch körperlichen oder psychischen Druck. Es wurde immer geschätzt, dass tiefe Formationen im Nahkampf einen Vorteil haben, aber die Gründe dafür werden heutzutage oft falsch verstanden. Wohl ist es wahr, dass aus den hinteren Reihen Männer vorrücken konnten, um Gefallene zu ersetzen, aber wenige Formationen hätten Verluste ausgehalten, die gross genug waren, um zu diesem Zweck die Intervention von acht oder sechzehn Reihen zu erfordern, und noch viel weniger wären nach einem solchen Sturmangriff noch in Stellung gewesen! Speziell im Fall von dicht aufgestellten Fusstruppen war die Unterstützung durch die hinteren Reihen hauptsächlich psychologischer Natur – nämlich um die Vormänner daran zu hindern wegzurennen. (Man erinnert sich daran,

dass die hellenistischen Armeen den Mann mit der zweitgrössten Erfahrung zuhinterst in einer Rotte platzierten und nicht in der zweiten Reihe.) Eine andere Theorie, die manchmal vorgebracht wird, sagt dass sich gegenüber befindliche Fusstruppen zurück zu drängen versuchten wie ein riesiges Getümmel beim Rugby und dass die Männer der hinteren Reihen denen an der Spitze wirklich ihr Gewicht beifügten, indem sie ihnen in den Rücken stiessen. Vereinzelte Bemerkungen in antiken Quellen scheinen diese Idee zu unterstützen, aber sie waren sicherlich metaphorisch gemeint. Ein wenig Nachdenken wird aufzeigen, dass es ein Rezept für eine vollständige Katastrophe gewesen wäre, auf diese Weise zu schieben, speziell bei dichten Formationen; der Feind hätte nichts anderes tun müssen als einen Schritt zurück zu treten, und der ganze Haufen wäre auf die Nase gefallen. Ja, man konnte den Vordermann ein wenig anrumpeln, um ihm ein psychologisches Moment aufzuerlegen und ihnen klar zu machen, dass er weiter vorwärts gehen solle, aber er würde es einem nicht danken, wenn man ihn in den Rücken stiess, während er um sein Leben kämpfte, und es geschähe einem recht, wenn man dafür seinen Speerschaft ins Gesicht erhielt!

Um für die Unterstützung geeignet zu sein, muss sich ein Element zumindest in teilweisem Kontakt mit der Rückseite desjenigen Elements befinden, das unterstützt werden soll (nicht nur an einer Ecke) und in die gleiche Richtung blicken, und es darf sich selbst nicht im Kontakt mit einem Feind befinden. Es muss also normalerweise zur selben Einheit gehören. Plänkler, die berittene Truppen unterstützen, bilden eine Ausnahme (siehe unten). Ein kämpfendes Element kann von bis zu 2 freundlichen Elementen gleichzeitig von hinten unterstützt werden (dies kann zufälligerweise eine bequeme Art sein, eine Keil-Formation aufzustellen mit einem Element in der ersten Reihe und zwei hinter ihm). Wenn eine Einheit gegen mehr als einen Gegner kämpft, kann es wichtig sein zu wissen, welche seiner Elemente geeignet sind unterstützt zu werden. Gewöhnlich kann ein einzelnes Element pro Runde nur einem einzigen freundlichen Element von hinten Unterstützung geben; das ist dasjenige, das mit seiner Frontseite mehr in Kontakt mit ihm ist. Wenn es zwei mögliche Elemente gibt, die beide die Hälfte der Frontseite besetzen, kann der Spieler, der die Einheit befehligt, zwischen diesen auswählen.

Folgende zusätzliche Einschränkungen für Unterstützung von hinten gelten für bestimmte Truppentypen:

- Plänkler bilden die einzige Ausnahme der Regel, dass von hinten unterstützende Elemente zur gleichen Einheit gehören müssen. Diese können freundliche Kriegswagen, Elefanten und leichte Reiterei unterstützen, solange alle andern oben aufgeführten Bedingungen in der Nahkampfphase zutreffen. Jede Einheit bewegt sich immer noch unabhängig und würfelt separat für seine Bewegungs-Erlaubnis.
- Plänkler können selbst nicht von Unterstützung von hinten profitieren, nicht einmal durch andere Plänkler.
- Krieger-Schwertkämpfer können nur andere Krieger-Schwertkämpfer von hinten unterstützen, können aber selbst von hinten unterstützt werden durch verschieden ausgestattete Krieger, die zu ihrer Einheit gehören.
- Krieger-Bogenschützen können nur Unterstützung von hinten gewähren, wenn sie sich in der laufenden Runde nicht bewegt haben; sie können aber verschieden bewaffnete Krieger derselben Einheit von hinten unterstützen.
- Kataphrakten können einander gegenseitig von hinten unterstützen, und eine Reihe schwerer Reiterei mit Bogen kann einer Vorderreihe derselben Einheit Unterstützung von hinten geben, egal ob diese auch mit Bogen bewaffnet ist oder nicht.
- Andere berittenen Truppen können keine Unterstützung von hinten gewähren und selbst nur von Plänklern von hinten unterstützt werden. Keine berittenen Truppen können von

Unterstützung von hinten profitieren, wenn sie gegen Krieger oder Elefanten kämpfen, ausser Kataphrakten, die von anderen Kataphrakten unterstützt werden.

- Keine Truppen können Unterstützung von hinten erhalten, wenn sie sich in Gelände befinden, das für sie als schwierig zählt, ausser von Plänklern.

Gelände und Kampf

Zu den Einschränkungen von Unterstützung von hinten (siehe oben) entstehen für die Truppen zusätzlich Nachteile, wenn sie in einem Gelände kämpfen, das für sie als schwierig gilt. Der Einfachheit halber werden hier die Truppentypen, die durch die verschiedenen Geländearten beeinflusst werden, aufgelistet:

- Steile Hügel, Wald, Marschen und Flussfurten: alle Truppen.
- Felsiges Gelände: nur Kataphrakten, Streitwagen und Artillerie.
- Dörfer: alle Truppen ausser Plänkler.
- Sand: alle Truppen ausser Kamele.
- Bäche: alle Truppen ausser Plänkler und Elefanten.

Ergebnisse von Nahkampf

Ein Element Artillerie, das von irgendeinem feindlichen Element in kontaktiert wird, ist automatisch zerstört und wird von der Spielfläche entfernt. In allen andern Fällen werden die folgenden Abläufe ausgeführt.

Wie beim Beschuss werden auch beim Nahkampf D10-Würfel verwendet, um die Ergebnisse zu entscheiden. Für jedes kämpfende Element wird mit D10 gewürfelt, dann werden die unten aufgelisteten Modifikations-Faktoren dazu oder abgezählt und das Schlussergebnis mit dem des Gegners verglichen.

Ergebnis + 4, wenn:

- das kämpfende Element aus Elefanten besteht.

Ergebnis + 2, wenn:

- das kämpfende Element aus indischen Elefanten besteht, die gegen afrikanische Elefanten kämpfen.
- das kämpfende Element als wild eingestuft ist, aber nur in einer Runde, in der es in den Nahkampf eingetreten ist.
- das kämpfende Element aus Ausgezeichneten besteht.
- Krieger-Schwertkämpfer gegen feindliche Fusstruppen ausser anderen Schwertkämpfern kämpfen, die sich in der laufenden nicht bewegen.

Ergebnis + 1:

- wenn das kämpfende Element einen ungestümen General enthält.
- General einer kämpfenden Einheit befindet sich innerhalb 2“. Bei einem ausserordentlichen General, kann nochmals 1 dazu gezählt werden

- für jedes freundliche Element, das von der Flanke oder von hinten Unterstützung bietet.
- wenn das kämpfende Element aus Pikenträgern besteht, die von andern Pikenträgern der gleichen Einheit von hinten unterstützt werden. Wenn beide Elemente sich in der laufenden Runde in den Nahkampf bewegt haben, kann nochmals 1 dazu gezählt werden.
- wenn Krieger-Bogenschützen gegen Feinde kämpfen, die in der laufenden Runde in Kontakt gekommen sind, wenn die Bogenschützen während der ganzen Runde an Ort geblieben sind.
- wenn Kataphrakten in der laufenden Runde in den Kampf eintreten.

Ergebnis - 1:

- für jeden Unordnungsmarker, den der Angreifer momentan aufweist.
- wenn berittene Truppen ausser Elefanten gegen Krieger-Schwertkämpfer kämpfen.

Ergebnis - 2:

- wenn sich irgendein Teil des kämpfenden Elements in einem Gelände befindet, das es als schwierig betrachtet.
- wenn das kämpfende Element aus Plänklern besteht, die gegen andere Truppen als Elefanten kämpfen, oder wenn es aus leichter Reiterei oder leichten Streitwagen besteht.
- wenn berittene Truppen ausser Elefanten gegen Krieger ausser Schwertkämpfern oder Bogenschützen kämpfen, die sich in der laufenden Runde nicht bewegt haben.
- wenn Krieger-Bogenschützen gegen Gegner kämpfen, die bereits in der vorhergehenden Runde mit ihnen im Kontakt waren.
- wenn das kämpfende Element unerfahren ist.
- wenn das gegnerische Element aus Ausgerüsteten oder Kataphrakten besteht, ausser wenn das kämpfende Element aus Elefanten besteht.
- für jedes feindliche Element Fusstruppen, das sich mit der Flanke oder der Rückseite des kämpfenden Elements in Kontakt befindet, wenn dieses auch von vorn im Nahkampf steht. Eine weitere 1 muss abgezählt werden für ein Element Krieger-Pikenträger oder Kataphrakten, das mit dem Feind auf der Flanke oder von hinten in Kontakt steht, während es sich auch vorn im Nahkampf befindet.

Ergebnis - 3:

- für jedes berittene Element, das sich mit der Flanke oder der Rückseite des kämpfenden Elements in Kontakt befindet, wenn dieses auch von vorn im Nahkampf steht.
- wenn das gegnerische Element zu Fuss ist und sich hinter einem Verteidigungszaun, in einer Befestigung, in einer Wagenburg oder auf einer Stadtmauer befindet.
- wenn der Gegner aus Bestgerüsteten besteht, ausser wenn das kämpfende Element aus Elefanten besteht.

Alle separat aufgelisteten Modifikationen müssen kumuliert werden, so dass zum Beispiel ein ungestümer General ein Plus von 4 Punkten dazuzählen kann (2, weil er ausgezeichnet ist, 1

für das einzelne Element eines ungestümen Generals und 1 dafür, dass er sich innerhalb 2 Inches von seiner eigenen Einheit befindet).

Das Ergebnis des Nahkampfes wird durch einen Vergleich der Wurfresultate der beiden gegnerischen Elemente.

Folgen, die sich aus dem Unterschied der Wurfresultate ergeben:

Null:	Beide Seiten werden verwirrt. Die Einheiten, die am Kampf teilnahmen, erhalten je einen Unordnungs-Marker.
1 oder 2:	Beide Seiten sind sich ebenbürtig, und keiner Einheit wurde bedeutende Schaden zugefügt.
3 oder 4:	Die Einheit des Spielers mit dem schlechteren Ergebnis erhält 1 Unordnungs-Marker.
5 - 7:	Die Einheit des Spielers mit dem schlechteren Ergebnis erhält 1 Unordnungs-Marker, oder 2, falls der Gegner des betreffenden kämpfenden Elements beritten war.
8 oder 9:	Die Einheit des Spielers mit dem schlechteren Ergebnis erhält 2 Unordnungs-Marker. Wenn das Element mit dem schlechteren Ergebnis aus Plänklern oder wilden Truppen besteht oder wenn seine Gegner beritten sind, ist es zerstört und wird für den Rest des Spiels von der Spielfläche entfernt. Zusätzlich zu den automatischen 2 Unordnungs-Markern muss seine Einheit dann einen Moraltest ausführen, weil sie ein Element verloren hat.
10 oder mehr:	Das Element mit dem schlechteren Ergebnis ist zerstört oder dauerhaft in die Flucht getrieben. Seine Einheit muss ebenfalls einen Moraltest ausführen, weil sie ein Element verloren hat.

Es ist anzumerken, dass – anders als im Beschussablauf – der Spieler nicht wählen kann, welche Elemente aufgrund von Nahkampf entfernt werden müssen. Das Risiko, auf diese Weise den General zu verlieren, ist deshalb viel grösser. Dies erscheint realistisch, weil der Feind genug nah ist, um diesen zu identifizieren und gewöhnlich ausserordentliche Anstrengungen unternommen wird, um ihn zu töten – und ginge es nur um die Hoffnung, seine vergoldete Rüstung zu stehlen!

Die angehäuften Summen von Unordnungs-Markern einer Nahkampfrunde zeigen erst Auswirkungen, wenn die Einheit alle ihre Nahkämpfe in der laufenden Runde beendet hat. Wenn zum Beispiel das erste kämpfende Element 2 Unordnungs-Marker einstecken muss, gelten die -2 Strafpunkte für das nächste Element erst ab der kommenden Runde. Deshalb ist die genaue Reihenfolge, in welcher ein Nahkampf stattfindet, unwichtig, und es bleibt den Spielern überlassen, sich auf eine geeignete Vorgehensweise bezüglich Festlegung der Reihenfolge zu einigen.

Elemente, die eine Runde Nahkampf überlebten, können diesen in der folgenden Runde freiwillig verlassen, falls ihre Einheit ihre Bewegungsrunde vor derjenigen des Gegners ausführt, obwohl der Gegner danach natürlich versuchen kann, wieder mit ihnen in Kontakt zu kommen. Sie können dann wie üblich schießen oder beschossen werden unter Beachtung dessen, dass sie sich bewegt haben.

Eine Einheit, die alle ihre Nahkampfgegner in die Flucht schlägt oder zurückdrängt, kann in der nächsten Runde eine andere Einheit kontaktieren. Solange jedoch ein gegnerisches Element weiter kämpft, dürfen Truppen den Nahkampf in derselben Runde nicht freiwillig abbrechen, um sich mit einem andern Gegner in Kontakt zu begeben.

MORALTESTS

Moraltests stellen die Reaktion einer Einheit auf unvorteilhafte Situationen auf dem Schlachtfeld dar. Sie werden alle am selben Punkt der Abfolge in einer Runde ausgetragen ohne Rücksicht darauf, wann genau der Fall einzutreten begann. Auf den ersten Blick mag dies unlogisch erscheinen, aber in der Praxis ergeben sich so realistische Ergebnisse. Diese Regel (die das Spiel zufällig sehr schneller macht und seinen „Fluss“ verbessert) ist nachvollziehbar, wenn man bedenkt, dass die Männer im Kampf nicht unbedingt jedes Ereignis sofort bemerkten, wenn es eintraf. So wird zum Beispiel das Ausmass von Verlusten, die eine Einheit erleidet, erst dann sichtbar, wenn eine Kampfpause es den Leuten erlaubt herumzuschauen und die Lage abzuschätzen.

Unabhängige Generäle, die nicht einer Einheit zugehörig sind, müssen nie Moraltests durchführen. Jede andere Einheit muss dies tun für jeden der folgenden Umstände, muss also vielleicht mehrere Tests hintereinander ausführen.

- für jedes freundliche Element, das in der laufenden Runde innerhalb 12 Inches vom zu testenden Element zerstört wurde und sich in Sichtkontakt befand.
- alle Einheiten müssen testen, wenn irgendeines ihrer Elemente sich innerhalb 6 Inches von einem feindlichen Element befindet, das in der laufenden Runde auftaucht oder aus dem Hinterhalt schießt. (Dafür muss nur einmal ein Test durchgeführt werden, nicht gegen jeden einzelnen Feind).
- Eine Einheit muss in einem Spiel testen, wenn sich gegnerische Elefanten oder schwere Streitwagen zum ersten Mal irgendeinem Teil eines ihrer Elemente auf 6 Inches nähern. Schwere Streitwagen müssen nur gegen feindliche Elefanten testen, nicht aber gegen andere Streitwagen. Elefanten müssen gegenseitig einen Moraltest machen.
- Eine Einheit muss auch jedes Mal, wenn sie ein Element verliert, einen Moraltest durchführen. Wenn sie in einer Runde mehr als ein Element verliert, muss sie für jedes einzelne Element separat testen.
- Wenn das Element des Generals in der laufenden Runde von der Spielfläche entfernt wird, müssen alle Einheiten innerhalb von 12 Inches einen Moraltest durchführen. Ebenfalls müssen alle Einheiten testen, wenn die Einheit, zu welcher der General gehört, zerstört wird. Wenn der verlorene General der Befehlshaber einer ungestümen Armee war, muss aus diesem Grund jede Einheit 2 Moraltests durchführen. Diese Tests erfolgen zusätzlich zum üblichen Moraltest für eine Einheit, welche eine andere Einheit ihrer Armee zerstört sieht. Jedoch muss der Test für den Verlust eines Generals auch dann stattfinden, wenn keine direkte Sichtlinie zum Ereignis bestand. Der Grund dafür besteht darin, dass er wahrscheinlich von einer Standarte oder etwas Ähnlichem begleitet wurde, die man selbst über die involvierten Truppen fallen oder sich zurückziehen sieht, und auch darin, dass der Feind schnell einmal sicher stellen wird, dass jedermann in der Nähe seinen Triumph mit bekommt – wenn alles nichts nützt, indem er den Kopf des Generals auf einem Speer herum führt!
- Alle Truppen müssen auch einen Moraltest durchführen, wenn ihr Gepäck in der laufenden Runde erobert wurde, ob sie das sehen oder nicht.

Wenn zu diesem Zeitpunkt einer Runde eine Einheit oder ein General entfernt werden als Ergebnis eines Moraltests, müssen die andern Einheiten dieser Seite nun wegen dieses Verlusts einen Moraltest durchführen, selbst wenn sie in der laufenden Runde bereits aus anderen Gründen Tests durchführten.

Eine Einheit kann pro Runde 1 Moraltest auslassen, den sie sonst durchführen müsste, wenn der General ihrer Armee ausserordentlich oder die Armee diszipliniert ist und der General sich momentan innerhalb 6 Inches und auf Sichtlinie befindet. Dies trifft auf alle Einheiten in der betreffenden Reichweite zu, nicht nur auf eine pro Moralphase. Diese Regel kann auch im Fall eines ungestümen Generals angewendet werden, aber nur wenn er sich momentan im Nahkampf befindet, oder wenn er bei einem Gegner Unordnung verursachte, oder wenn er in der laufenden Runde ein Element durch Beschuss oder im Nahkampf vernichtete, oder wenn er sich in der laufenden Runde mit seiner maximal erlaubten Geschwindigkeit einem sichtbaren Gegner näherte. Wenn die Armee diszipliniert oder ungestüm ist und der General ausserordentlich, darf jede Einheit dennoch nur 1 Moraltest auslassen.

Testablauf

Um einen Moraltest für eine Einheit auszuführen, wird mit D6 gewürfelt. Das minimale Ergebnis, um diesen zu bestehen ist:

unerfahrene Truppen:	5
ausgezeichnete Truppen:	3
alle andern Truppen:	4

Wenn das Ergebnis kleiner ist als das aufgelistete Minimum, ist der Test fehlgeschlagen. Eine Einheit erhält **2 Unordnungs-Marker** für jeden Test, den sie nicht besteht.

DIE AUSWIRKUNGEN VON UNORDNUNG

Unordnungs-Marker werden verwendet, um die verschiedenen Ereignisse anzuzeigen, welche die Wirksamkeit einer Einheit in der Schlacht reduzieren können, ohne dass ihre Glieder auf der Stelle getötet werden. Unordnung kann also psychischen Stress, körperliche Müdigkeit, Verlust der Aufstellungsordnung, Mangel an Nachschubmunition oder den vorübergehenden oder andauernden Verlust des Führers der Einheit darstellen. Die Marker können angehäuft werden durch Treffer bei Beschuss, durch Niederlage im Nahkampf oder durch fehlgeschlagene Moraltests. Jedes Mal, wenn die Einheit einen Marker erhält, wird ein entsprechender Marker (siehe Anmerkung auf Seite 5) an einem geeigneten Punkt neben oder hinter die Einheit platziert. Dabei ist zu beachten, dass Unordnungs-Marker, welche in der laufenden Runde angehäuft werden, von den bereits auferlegten Markern getrennt platziert werden, bis der Kampf entschieden ist, da deren Auswirkungen erst dann zutreffen.

Die Abschnitte über Beschuss und Nahkampf erläutern die Nachteile, die Unordnung in jenen Situationen nach sich zieht. Dazu kommen noch die folgenden Strafpunkte:

- Eine Einheit mit **3 Markern** kann nicht innerhalb von 3 “ auf einen sichtbaren Feind vorrücken. Wenn sie sich bereits innerhalb von 3 “ befindet, kann sie sich nicht näher heranbewegen, muss sich aber auch nicht aus dieser Reichweite zurückziehen, ausser Plänkler. Dies trifft auch zu, wenn die Einheit sich momentan im Nahkampf befindet. Deshalb müssen Plänkler mit 3 Markern sich aus jedem Nahkampf, in dem sie sich gerade befinden, zurückziehen, während andere Truppen dies nicht zu tun brauchen.
- Eine Einheit mit **4 Markern** muss sich zurückziehen, bis sie sich ausserhalb der Reichweite von 3 “ von jedem sichtbaren Feind befindet. Wenn sie sich nur von vorn mit einem Feind im Nahkampf befindet, muss sie dies in gerader Linie nach hinten tun; wenn sie sich auf mehr als einer Seite im Nahkampf befindet, sollte sie sich möglichst von allen Feinden in gerader Linie zurückziehen. Wenn andere eigene oder feindliche Elemente ihren Rückzug behindern (siehe Seite 26), hält jedes Element an, wenn es das Hindernis erreicht, und die zurückweichende Einheit erhält 1 Unordnungsmarker zusätzlich.

- Eine Einheit mit **5 oder 6 Markern** muss nur für die nächste Runde mit ihrer grösstmöglichen Geschwindigkeit auf dem direktesten Weg, der sie von jedem sichtbaren Gegner weg führt, zurückweichen. Solange ihr mehr als 5 Marker verbleiben, darf sie einem sichtbaren Gegner nicht mehr näher kommen. Wenn die Einheit aus Elefanten besteht, muss sie geradewegs durch jede feindliche oder freundliche Einheit hindurch zurückgehen, die ihr im Weg ist, und fügt ihnen dabei 2 Unordnungs-Marker zu. Andere Truppen dürfen ihre Richtung so weit ändern, wie unbedingt nötig ist, um ein verbotenes Durchdringen zu vermeiden.
- Eine Einheit mit **7 oder mehr Markern** ist über den Punkt einer Wiedervereinigung hinaus gebrochen oder zerstreut, zumindest für den im Spiel dargestellten Zeitraum, und wird sofort von der Spielfläche entfernt. Sie gilt als zerstört, was die Moraltests von andern freundlichen Einheiten betrifft.

Ein Strafabzug für Unordnung trifft zu, sobald er auferlegt wurde, so dass zum Beispiel eine Einheit, die als Ergebnis von Beschuss, während es sich in den Nahkampf begibt, 3 Marker erhält, seine Bewegung nicht zu Ende bringen kann, sondern ausserhalb Reichweite von 3" zurück bewegt werden muss oder – falls es zu Beginn näher war – zum Anfangspunkt seiner Bewegung.

Einheiten, die aufgrund von Unordnung zurückweichen müssen, müssen dies vor Beginn der normalen Bewegungsphase der nächsten Runde tun (siehe Spielverlauf auf Seiten 24). Weil die Phase der Wiedervereinigung vor der obligatorischen Bewegungsphase kommt, sind sie vielleicht in der Lage, genügend viele Marker zu entfernen, um den Strafabzug zu verhindern. Wenn jedoch eine Einheit einmal 7 Marker angehäuft hat, hat sie keine Gelegenheit mehr, sich wieder zu vereinen, da sie, sobald die Auswirkungen von Unordnung wirksam werden, sofort von der Spielfläche entfernt wird.

Wenn ein obligatorischer Rückzug irgendeinen Teil der Einheit über die Spielkante hinaus führt, wird die ganze Einheit von der Spielfläche entfernt und kann nicht zurückkehren. Sie wird aber weder als in die Flucht geschlagen noch als zerstört betrachtet und zwingt freundliche Einheiten aus diesem Grund auch zu keinen Moraltests.

Manchmal kann es vorkommen, dass zwei gegenüber befindliche feindliche Einheiten aufgrund des angehäuften Schadens, den sie einander zufügten, sich gleichzeitig voneinander zurückziehen oder sogar voreinander fliehen müssen. Auf den ersten Blick erscheint das seltsam, aber dies war nicht unbedingt ein unrealistisches Ergebnis. Wohl ist es wahr, dass Männer, die sehen, wie viel Schaden sie dem Gegner zugefügt haben, gewöhnlich ermutigt werden, aber es kann sein, dass dies nicht rechtzeitig eintrifft, bevor sie aufgrund ihrer eigenen schweren Verluste demoralisiert werden. Auch können sie andere Absichten haben, sich zurück zu ziehen, zum Beispiel um die Leiche eines beliebten Führers vom Schlachtfeld weg zu begleiten.

Wiedervereinigung

Die Wiedervereinigung repräsentiert die Versuche des Führers einer Einheit, den Auswirkungen von Unordnung entgegen zu steuern und die Einheit wieder in einen Zustand der Kampffähigkeit zurück zu führen. Sie könnten dies tun, indem sie widerspenstige Mitkämpfer in ihre Stellung zurück stossen oder prügeln, oder durch ermutigende Worte oder durch ein Beispiel an persönlichem Mut, oder indem sie drohen, Wankelmütige hinzurichten, oder indem sie dies in Extremfällen wirklich tun.

Ein Spieler würfelt in der zutreffenden Phase der Runde 1 D6 für jede seiner unerfahrenen Einheiten, die momentan 1 Unordnungs-Marker hat, oder 2 D6 für jede andere Einheit. Um die grössere Elastizität von grossen Gruppen darzustellen, kann eine Einheit, die zurzeit aus mehr als 6 Elementen besteht (das heisst nachdem irgendwelche erlittenen Verluste aus

früheren Runden oder Phasen der laufenden Runde entfernt wurden), zusätzlich nochmals 1 D6 würfeln für die Wiedervereinigung.

Ein Ergebnis von 5 oder 6 wird benötigt, um einen einzelnen Unordnungs-Marker zu entfernen. Wenn mehr als ein genügendes Ergebnis erreicht wurde, können 2 oder mehrere Marker derselben Einheit entfernt werden.

Ein General kann nun zusätzlich 1 D6 pro Runde würfeln für jede Einheit, die mindestens eines ihrer Elemente innerhalb 6 " seines eigenen Elements positioniert hat. Ein aussergewöhnlicher General kann dafür 2 D6 anstelle von einem würfeln, und kann diese entweder derselben Einheit oder zwei verschiedenen Einheiten zuweisen. Ein ungestümer General kann dies auch machen unter denselben Umständen, in denen er einen Moraltest abwehren kann (siehe Seite 36). Diese zusätzlichen Würfe können entweder zum Entfernen von weiteren Markern bei einer schon teilweise wiedervereinigten Einheit eingesetzt werden oder, um erfolglosen Einheiten einen weiteren Versuch zu gewähren.

BEFESTIGUNGEN, BELAGERUNG UND TRANSPORT

Diese Regeln beziehen sie normalerweise nur auf die Angriffsphase einer Belagerung; diese kann in den meisten Fällen behandelt werden wie eine offene Feldschlacht mit einigen zusätzlichen Hindernissen (siehe unter Belagerungs-Szenarien auf Seite 20). Deshalb kann viel von der Technik der Blockade, des Bombardierens oder des Unterminierens von befestigten Stellungen weggelassen werden, und die folgenden speziellen Regeln behandeln nur jene Aspekte der Kunst der Belagerung, die wahrscheinlich für Tabletop-Schlachten bedeutend sind.

Befestigungen

Ein Verteidigungswall oder eine Mauer können für die Kosten von 10 Punkten pro Abschnitt von 4 " gekauft werden. Einer von 6 Abschnitten kann jeweils ersetzt werden durch einen Turm; jeder Turm kostet zusätzlich 25 Punkte. Ein Turm wird gleich wie ein Mauerabschnitt behandelt, ausser dass aufgrund seiner enormen Höhe weder Belagerungstürme noch Sturmleitern gegen ihn eingesetzt werden können. Eine Mauer kann in der vom Spiel abgedeckten Zeit nicht zerstört werden, aber ein Angreifer kann manchmal bereits darin befindliche Breschen platzieren (siehe Seite 20). Wenn sie keine Breschen enthält, blockiert sie die Sichtlinie in beiden Richtungen, obwohl Fusstruppen und die Besatzung von Artillerie herausblicken können, wenn sie die Befestigungen besetzen, während sie gegen gegnerischen Beschuss in Deckung sind (siehe Seite 28). Auf eine Mauer oder einen Turm respektive von ihnen herunter kann nur unter den auf Seite 27 angegebenen Bedingungen geschossen werden. Das Gelände innerhalb von Befestigungen kann entweder bebaut oder offen und eben sein. Eine Befestigung kann nur von Fusstruppen besetzt sein, obwohl auch andere Truppen sich in ihrem Innern aufhalten können.

Tore

Jede Strecke zwischen zwei Türmen – oder wenn keine Türme vorhanden sind, jede Strecke von bis zu sechs Abschnitten zu 4 " – sollte mindestens ein Tor aufweisen. Dieses wird gleich behandelt wie der Rest der Mauer, ausser in folgendem Fall. Ein Tor kann durch Artillerie wie ein normales Ziel beschossen werden und braucht keine Modifikation, da angenommen wird, dass seine Stärke die leichte Erreichbarkeit als Ziel aufgrund seiner Grösse ausgleicht. Bei Beschuss zeigt jedes Ergebnis von 10 auf dem Würfel für Beschuss – oder im Fall von schwerer Belagerungsartillerie ein Ergebnis von 9 oder 10 – einen Schadenstreffer an. Natürlich kann Artillerie Brandgeschosse einsetzen in der Hoffnung, Feuer an ein Tor zu legen, aber diese können relativ einfach abgewehrt werden, indem das Holz mit nassen Fellen oder andern feuerfesten Materialien bedeckt wird; also werden die Auswirkungen von Brandgeschossen gleich wie die von andern Geschossen behandelt werden.

Andererseits können Krieger oder abgestiegene schwere Reiterei oder abgestiegene Besatzungen von Streitwagen ein Tor mit Äxten oder Rammböcken angreifen, wobei angenommen wird, dass diese Belagerungswaffen denjenigen, die an einer Belagerung teilnehmen, ohne zusätzliche Kostenpunkte zur Verfügung stehen. Maximal 2 Elemente können ein Tor gleichzeitig angreifen. Es wird mit D10 gewürfelt für jedes Element, das sich während der ganzen Runde in Kontakt mit dem Tor befand, ohne andere Tätigkeiten auszuführen. Ein Ergebnis von 10 wird für einen Treffer benötigt. Aber Artillerie kann nicht auf ein Tor schießen, wenn sich andere Elemente ihrer Armee in Kontakt damit befinden!

Ein Element Elefanten kann auch am Ende einer Runde würfeln, in der es sich mit einem Tor in Kontakt befindet (inklusive die Runde, in der es in den Kontakt eintrat). Um einen Treffer zu erzielen, benötigen afrikanische Elefanten ein Ergebnis von 10, indische Elefanten 9 o 10.

In allen oben beschriebenen Fällen bedeutet ein „Treffer“, dass das Tor zertrümmert oder aus den Angeln gehoben wurde, und es zählt nun als offenes Gelände für alle Truppen.

Belagerungstürme

Jede Armee, die in einem Belagerungs-Szenario angreift, kann Belagerungstürme verwenden. Die Kosten für einen Turm betragen 50 Punkte; dies beinhaltet genügend unbewaffnete Arbeiter, um ihn zu bewegen. Es wird angenommen, dass ein Turm an Ort aufgebaut wird zum Zweck, dass Belagerer auf den Mauern oben angreifen können über eine Rampe oder Zugbrücke, die breit genug ist, um von 1 abgestiegenen Element auf ein Mal benützt zu werden. Er hält das Maximum von 12 Elementen Fusstruppen oder abgestiegener Reiterei aus. Er kann pro Runde maximal 1 D6 in (") vorgerückt werden, kann jedoch weder Mauern oder ähnliche Hindernisse überqueren noch irgendein Gelände, das für Streitwagen als schwierig gilt. Seine Höhe wird derjenigen der Ziel-Mauer angepasst, kann seine Besatzung – wenn er einmal in Kontakt mit dem Ziel ist – auf die Mauer steigen ohne irgendwelche Abzüge für Bewegung oder Kampf. Die meisten Belagerer werden genügend unqualifizierte Arbeiter haben, um Verluste zu ersetzen, deshalb können tödliche Verluste unter den Arbeitern ausser Acht gelassen werden.

Ein Belagerungsturm kann entweder durch Beschuss angegriffen werden, oder wenn Feuer an ihn gelegt wird. Elemente in oder auf ihm gelten für Schiessen und Beschuss gleich wie wenn sie eine Mauer verteidigen würden. Artillerie kann eingesetzt werden, um den Aufbau eines Turms anzugreifen, was sie auf die selbe Weise macht wie bei einem Stadttor (siehe oben), und sie zerstört ihn und seine Besatzung unter den gleichen Umständen, wie ein Tor eingeschlagen würde. Andernfalls kann ein von einem Element in Kontakt mit einem Turm versucht werden, Feuer an diesen zu legen, wobei die üblichen Regeln für Feuer legen (Seite 29) angewendet werden.

Sturmleitern

Eine Armee in einem Belagerungs-Szenario kann auch Sturmleitern einsetzen. Diese können nur von Männern zu Fuss getragen oder bestiegen werden und kosten 1 Punkt pro Element, das auf diese Weise ausgerüstet wird. Sie können mit normaler Bewegungsgeschwindigkeit zu einer Mauer getragen und dort aufgestellt werden. Nur 1 Element pro Runde kann die Leiter hinaufsteigen. Sie benötigen für den Aufstieg eine volle Runde, bis sie oben angekommen, ungeachtet ihrer wirklichen Entfernung. Wie bei Belagerungstürmen wird angenommen, dass sie die richtige Höhe haben, um auf die Ziel-Mauer zu steigen, aber Elemente, die von einer Leiter auf die Mauer steigen und in direkten Nahkampf geraten mit verteidigenden Truppen, erleiden den üblichen Strafabzug für den Kampf mit einem Gegner hinter einem verteidigten Hindernis (Seite 28). Alle verteidigenden Elemente innerhalb 1" am Ende der Leiter, ob mit Schusswaffen ausgerüstet oder nicht, können auf ein Element schießen, das diese trägt oder hinaufklettert. Dies repräsentiert das Schleudern von Steinen, Kübeln mit siedendem Öl und so weiter, die in aller Eile auf der Mauer bereitgestellt wurden.

Es wird angenommen, dass eine Leiter am Ende einer Runde, in welcher ihre Träger das Mauer-Element erreichen, an die Mauer gestellt wird, aber sie wird herunter fallen und muss in der folgenden Runde wieder aufgestellt werden, wenn Folgendes zutrifft:

- Das Element, das die Leiter trägt, wurde entfernt oder durch Unordnung, welche ihm in der Beschussphase zugefügt wurde, zum Rückzug gezwungen.
- Ein verteidigendes Element auf der Mauer wirft sie hinunter. Um dies zu tun, muss es innerhalb 1 " vom Punkt befinden, wo die Leiter hingestellt wurde und darf in der laufenden Runde weder eine andere Bewegung ausführen noch schießen oder kämpfen, und es muss auf D6 ein Ergebnis von 4 oder mehr würfeln.

Wagen

Wagen waren weit verbreitet, um Nachschub zu transportieren, aber einige Armeen – speziell unter den Nomaden von Zentral-Asien – stellten sie auf dem Schlachtfeld auch als bewegliche Befestigungen oder Schiess-Plattformen. Eine Streitkraft, der von ihrer Armeeliste ein Wagenzug erlaubt ist, kann gewöhnlich die Fahrzeuge ausgespannt innerhalb 12 " von ihrer Basislinie aufstellen, wo sie für den Rest des Spiels unbeweglich stehen bleiben. Wenn sich der Angreifer jedoch in einem Hinterhalt-Szenario befindet, treffen die Wagen der Armee als Teil einer Kolonne auf der Spielfläche ein (siehe Seite 18). Jedes Modell sollte an ein geeignetes Ochsen- oder Pferdegespann angespannt sein und bewegt sich mit der Geschwindigkeit von Gepäck. Der Spieler kann die Zugtiere entfernen und versuchen, die Wagen zu einem Verteidigungskreis zusammen zu schliessen, sobald irgendeine seiner Einheiten einen Feind erblickt oder beschossen wird.

Eine Armee, der erlaubt ist, eine Wagenburg zu bilden, kann bis zu 8 Wagen aufstellen, wobei jeder Wagen 15 Punkte kostet. Es könnte umständlich sein, die Modelle wirklich auf Element aufzukleben, aber trotzdem wird jedes so behandelt, wie wenn es sich auf einem Element von normaler Breite (das heisst 60mm für Modelle von 25/28mm) und zweimal so viel Tiefe befände. Ein separates Gespann von Pferden oder Ochsen – falls es verwendet wird – besteht aus einer passenden Anzahl von Tiermodellen auf einem Element derselben Grösse. Wenn die Wagen sich in einem Hinterhalt-Szenario bewegen, wird angenommen, dass das Gepäck der Streitkraft in ihnen mitgeschleppt wird, und es kann von einem Feind nur dann erobert werden, wenn dieser in Kontakt mit einem Wagen ist und kein Element des Besitzers des Gepäcks sich in der gleichen Runde gleichzeitig in Kontakt mit ihm befindet. In allen andern Umständen wird das Gepäck separat dar- und aufgestellt, obwohl es in den meisten Fällen sinnvoll wäre, es innerhalb des Lagers zu platzieren.

Boote und Schiffe

Zu Wasser beförderte Fahrzeuge werden in zwei Rubriken eingeteilt. Die erste umschreibt Boote, die nur zum Zweck des Truppentransports gebraucht wurden. Dies konnte ein wesentlicher Teil der Armee gewesen oder lokal in Anspruch genommen worden sein. Es kann spezialisierte Kriegsschiffe beinhalten wie Fünfruder-Galeeren, Drachenschiffe grosse Kanus, aber sie haben keinerlei fest angebrachte Bestückung; ihre Besatzung hat jedoch die volle Anzahl an Waffen. Die übliche Rolle dieser Boote in einem Spiel ist sehr nebensächlich, und deshalb ist es angemessen, sie ungeachtet ihrer Grösse oder ihrer Antriebsart alle gleich zu behandeln. In der Tat kann die Definition „Boot“ manchmal auch improvisierte Arten, das Wasser zu überqueren beinhalten wie die aufgeblasenen Ziegenhäute der Assyrer, die als Schwimmhilfen benützt wurden, oder selbst Elefanten, die mit oder ohne ihre Besatzungen ohne fremde Hilfe schwimmen.

Jede Streitkraft, welche die Spielfläche auf dem Wasserweg überqueren oder betreten will, kann ohne zusätzliche Kosten genügend Boote besitzen, um einige oder alle Elemente zu transportieren, falls geeignete Modelle erhältlich sind. Alle Fahrzeuge bewegen sich auf dem Meer oder stromabwärts mit dem Ergebnis von 2 D6-Würfeln in Inches pro Runde, quer zur Strömung oder stromaufwärts mit 1 D6 in Inches. Elemente ein- oder auszuschieffen bean-

spricht die Bewegung einer vollen Runde, während der sie nicht schießen. Während diesem Manöver gelten sie immer als abgestiegen, auch wenn sich ihre Reittiere oder Fahrzeuge auch auf dem Boot befinden, aber andererseits kann ein Element in der gleichen Runde, in der es landet, sich ohne Strafabzug in einen Nahkampf begeben. Elemente, die sich auf Booten befinden, können vom Ufer aus nicht auf die übliche Weise beschossen werden, sondern gelten als hinter Befestigungen befindlich, ausser für Artillerie. Als Schussziele gelten die einzelnen Elemente, nicht die Boote, in denen sie nur der Vorstellung nach transportiert werden. Kämpfe zwischen gegnerischen Booten und ihren Besatzungen werden hier nicht in Betracht gezogen.

Grössere Schiffe wurden für den Transport ebenfalls benützt; aber diese waren mit Artillerie bestückt und konnten in der Belagerung von Städten an der Küste oder am Fluss eine wichtige Rolle spielen. Ein Schiff dieses Typs zählt als Belagerungs-Ausstattung und kann nur in einem Belagerungs-Szenario von beiden Seiten eingesetzt werden. Schiffe können nur aufgestellt werden, wenn eine Spielkante von einem Fluss (mit nur einem Ufer auf der Spielfläche) oder von Meer belegt ist. Sie müssen zu 50 Punkten pro Stück gekauft werden und beinhalten 2 Elemente Artillerie und 2 Türme, die als Belagerungstürme eingesetzt werden können. Ein Schiff kann zusätzlich bis zu 8 Elemente transportieren, ausser Elefanten. Alle Antriebsweisen werden als ebenbürtig behandelt, und ein Schiff bewegt sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie ein Truppen transportierendes Boot (siehe oben). Schiffskatapulte sind jeweils am Bug und am Heck angebracht. Die Reichweiten werden jeweils vom Artillerie-Element aus berechnet. Die Schiffskatapulte können jeweils ohne notwendige Drehung in alle Richtungen schießen, und sie können in der gleichen Runde schießen, wie das Schiff sich bewegt. Andere Elemente an Bord mit Schusswaffen können auch während der Bewegung des Schiffes schießen, so lange sie selbst an Ort und Stelle bleiben.

Anders als ein Boot ist ein Schiff bei Beschuss ein eigenständiges Zielobjekt. Es ist jedoch nicht auf übliche Weise von Unordnung betroffen und führt auch nicht die üblichen Moraltests durch. Da die einzelnen Elemente mit ziemlicher Sicherheit Schutz suchen oder aus gut geschützten Positionen schießen, erleiden sie deshalb auch keine Abzüge, während sie an Bord sind. Stattdessen wird die Summe aller angehäuften Treffer aufgelistet, die das Schiff während des Spiels durch alle Arten von Schusswaffen erhält. Ein Treffer durch Artillerie oder Brandgeschosse zählt 5, von allen andern Waffen 1. Jedes Mal, wenn ein Schiff die Summe von 20 (oder einem Mehrfachen von 20) erreicht, muss das Schiff einen Moraltest ausführen und benötigt, um diesen zu bestehen, ein Wurfresultat von 4 oder mehr auf D6. Es fährt fort, mit aller Wirksamkeit zu kämpfen, bis es 2 Moraltests nicht bestanden hat; an dieser Stelle gerät entweder die Besatzung in Panik, oder der Kapitän entscheidet, dass das Risiko für sein Schiff zu gross ist, um weiter am Geschehen teilzunehmen. Deshalb wird das Schiff dauerhaft von der Spielfläche entfernt. Anders als die andern Einheiten kann ein Schiff von einem General weder wiedervereinigt werden, noch kann er sich ihm anschliessen.

ARMEELISTEN

„Armeelisten“ sind eine nützliche Art sicherzustellen, dass die Streitkräfte der Spieler eine gewisse Ähnlichkeit zur historischen Wirklichkeit aufweisen, ohne dass dafür die Regeln selbst mit zu vielen Organisations-Details überladen werden. Aus Platzgründen werden hier nur einige wenige Beispiele von antiken und mittelalterlichen Armeelisten dargestellt. Diese Beispiele wurden wegen deren Beliebtheit, der momentanen Erschwingbarkeit der Figuren und ihrer historischen Wichtigkeit ausgewählt. Um den Einstieg zu erleichtern, wurden sie jeweils in Paaren von historischen Gegnern zusammengestellt. Zusätzliche Listen werden von Zeit zu Zeit herausgegeben und können auf der Website der North Star www.northstarfigures.com herunter geladen werden. Diese sollten als „offizielle“ Listen betrachtet werden, genau wie diejenigen, die in diesen Regeln erscheinen. Natürlich muss man sich nicht zwangsmässig an diese oder andere Armeelisten halten, wenn zwei Spieler sich auf gegenseitig annehmbare Regeln für die Zusammenstellung ihrer Streitkräfte einigen

können oder wenn man denkt, dass man (was durchaus vorkommen kann!) mehr weiss als die Leute, die sie geschrieben haben. Empfehlungen für Armeen, welche noch nicht aufgelistet worden sind, sind jederzeit willkommen, vor allem auch, weil es einige Zeit beanspruchen wird, alles abzudecken. Die folgenden Armeelisten und diejenigen der Website von North Star sollten jedoch für einen Beginn ausreichend sein. Sie sind hauptsächlich für Armeen von einem Punktetotal zwischen 300 und 500 Punkte gedacht, abhängig von der Armee und vom Szenario (siehe Seite 17 für einige vorgeschlagene Armeegrössen). Die meisten von ihnen enthalten jedoch genügend Wahlmöglichkeiten, um beträchtlich grössere Armeen zu erlauben als die aufgelisteten, wenn man dies wünscht. In allen Fällen sind die erwähnten Punkte **pro Element** aufgeführt und nicht etwa pro Einheit oder pro Figur. Jede Liste enthält auch das erlaubte Minimum und Maximum an **Einheiten** (nicht Elementen) jedes Truppentyps. Wenn nicht anders angegeben kann eine Einheit irgendeine Grösse betragen, die in den Regeln erlaubt wird (siehe Seite 7). Alle zusätzlichen Einschränkungen bei der Anzahl der erlaubten Figuren werden in den Bemerkungen zu den Listen erwähnt. Viele dieser Anmerkungen beziehen sich auf den Zeitpunkt, in dem gewisse Möglichkeiten erlaubt sind. Dies ist vor allem in einer Kampagne wichtig, um die zu diesem Zeitpunkt tatsächlich vorhandenen Truppen darzustellen. Spieler in Freundschaftsspielen können sich für ihre Begegnung entweder auf ein bestimmtes Jahr einigen oder – falls sie dies wollen – alle Einschränkungen in Bezug auf die Zeit ausser Acht lassen.

Jede Armee sollte (inklusive irgendwelche Alliierte) aus 4 bis 10 Einheiten plus Gepäck und einem separaten General (falls zutreffend) bestehen. Die meisten Listen erlauben 3 bis 4 vorgegebene Einheiten plus genügend andere Möglichkeiten, um wenigstens 6 andere Einheiten zusammen zu stellen, und in einigen Fällen bestehen sogar mehr Möglichkeiten. Verschiedene Truppentypen (zum Beispiel Plänkler und Krieger) oder Moral-Zustände (zum Beispiel Ausgezeichnete und Unerfahrene) können in einer Einheit nicht vermischt werden, aber Elemente mit unterschiedlichen Waffen oder Rüstungen können kombiniert werden.

Alliierte

Wo Alliierte erlaubt sind, kann eine Armee bis zu **zwei Fünftel** ihrer Punkte Alliierte hinzuziehen, und zwar nur **von einer Liste** unter den andern angedeuteten Listen, wenn es die Bemerkungen nicht anders vorgeben. Ein alliiertes Kontingent muss immer mindestens 1 Einheit von jedem in seiner Liste obligatorischen Truppentyp aufweisen. Es darf weder einen General noch seinerseits eigene Alliierte beinhalten. Wenn eine Einheit als Teil eines alliierten Kontingents im Einsatz ist, wird sie behandelt, als gehörte sie zum selben Befehlstyp wie die Hauptarmee, ungeachtet der Einteilung ihrer eigenen Armee. So werden zum Beispiel germanische Alliierte in einer frühen imperialen Römer-Armee als diszipliniert behandelt, wenn es um das Würfeln für Spätankömmlinge und so weiter geht.

Ausserordentliche Generäle

Einige Listen sehen einen ausserordentlichen General vor, der insbesondere eine historische Figur darstellt, mit mindestens annähernden Angaben von einer Zeit, in der er aktiv war. Dieser kann gewöhnlich nur in Spielen verwendet werden, die innerhalb der angegebenen Zeit angesetzt werden. Wenn eine solche Figur in einer Kampagne erscheint, wird er natürlich nicht gezwungen, zum historisch korrekten Zeitpunkt zu sterben, aber wenn er in einem Spiel stirbt, sollte er in den folgenden Spielen durch einen General mit gewöhnlichen Fähigkeiten ersetzt werden.

Die Wahl von zeitgenössischen Gegnern

Obwohl die Wargamer traditionellerweise die „antike“ Zeitepoche aus dem Gesichtspunkt der Regelabläufe als einheitlich betrachten, sind heutzutage wenige Leute damit glücklich, Armeen aus allen Epochen dieser Zeitära wild durcheinander zu mischen, wie dies in den Anfängen dieses Hobbys geschah. Man könnte zwar breite Kategorien bezeichnen, welche für einen grossen Teil der Truppen passend sind, aber das ist nicht dasselbe wie vorzuschlagen, dass ägyptische Speerträger des Alten Königreichs wirklich dieselben waren wie Angelsachsen oder dass man nachvollziehbar vorhersagen kann, was geschehen wäre, wenn die bei-

den wirklich aufeinander getroffen wären. Aber schlussendlich ist es eine Angelegenheit des individuellen Geschmacks, wie mit diesem „Problem“ umgegangen wird. Entweder freut man sich einfach auf ein Spiel gegen irgendeinen verfügbaren Gegner, ohne darüber nachzudenken, was (wenn überhaupt) das „historisch“ bedeutet, oder im andern Extremfall kann man sich ebenso legitim weigern, gegen etwas anderes als historische Gegner zu kämpfen, indem man nur dokumentierte Schlachtanordnungen verwendet. Letzteres bietet in einigen Epochen einen gewohnheitsmässigen Zugang, nicht aber für diese Zeitepoche wegen der riesigen Anzahl von Armeen, aus denen mögliche Gegner wählen müssen, und weil überhaupt so wenig darüber bekannt ist ausser einer Handvoll wirklich antiker Armeen. In einem Versuch, den Spielern zu helfen, diesen Widerspruch zu lösen, haben wir vor, womöglich die herunterladbaren Armeelisten der Website von North Star in „Haufen“ von Armeen einzuteilen, die auf vernünftige Art zusammen passen, indem sowohl chronologische als auch geographische Faktoren berücksichtigt werden. Als Alternative dazu besteht die folgende vorgeschlagene Einteilung dieser Zeitepoche in acht sehr verallgemeinerte Zeitabschnitte. Diese erhebt keinen Anspruch auf historische Gültigkeit, sondern ist nur eine Art sicherzustellen, dass die schlimmsten Anachronismen vermieden werden, ohne die Wahl der Spieler zu stark einzuschränken. Sie könnte sich deshalb für Wettkämpfe als nützlich erweisen, obwohl es den Organisatoren natürlich frei steht, sie nach ihren eigenen Vorstellungen oder aufgrund der Verfügbarkeit von Armeen abzuändern.

Zeitabschnitte	1). „BRONZE-ZEITALTER“	2500 - 1100 vZ
	2). „BIBLISCHES ZEITALTER“	1100 - 610 vZ
	3). „KLASSISCHES ZEITALTER“	610 - 330 vZ
	4). „POLEMARCH-ZEITALTER“	330 - 20 vZ
	5). „IMPERIALES ZEITALTER“	20 v.Chr. - 380
	6). „VÖLKERWANDERUNG“	380 - 790
	7). „FRÜHES MITTELALTER“	790 - 1100
	8). „HOCHMITTELALTER“	1100 - 1300

AUSGEWÄHLTE ARMEELISTEN

KLASSISCHE GRIECHEN, 670 - 457vZ (diszipliniert wenn Spartaner; organisiert wenn Thebaner, Thessalier, Athener oder Sizilianer; andernfalls Stammeskrieger)

Diese Liste beinhaltet griechische Armeen, einschliesslich der Kolonien in Asien, Nordafrika und Sizilien, von der Einführung der Phalanx-Taktik bis zum Ausbruch des ersten Peloponnesischen Kriegs zwischen Athen und Sparta. Dies war der Zeitraum, während dem die gerüsteten Speerträger oder Hopliten, die in der Formation der geschlossenen „Phalanx“ kämpften, die Vorherrschaft hatten. Aber in der Mitte des 5. Jahrhunderts begann der Niedergang der grössten Vertreter dieser Taktik, der Spartaner, und vor allem die Athener begannen die Vorteile zu realisieren, wenn sie ihre Hopliten mit flexibleren Plänklern unterstützten.

Hopliten: gerüstete Krieger (8 Punkte)	4-9
Psiloi: unerfahrene Plänkler mit Speeren (2 Punkte) oder Bogen (4 Punkte)	0-4
schwere Reiterei (10 Punkte)	0-1
leichte Reiterei (8 Punkte)	0-3
leichte Streitwagen (8 Punkte)	0-3

- Allianzen unter einem ernannten spartanischen Kommando verfügten gewöhnlich nicht über dieselbe Disziplin wie rein spartanische Streitkräfte; wenn also irgendwelche Armeen aus andern Staaten als Sparta einbezogen werden, darf diese Armee nicht als diszipliniert gelten. Spartanische Armeen dürfen nicht mit thessalischen kombiniert werden und Kyrenianer nicht mit irgendwelchen andern. Anderweitig gibt es keine Einschränkungen für die Kombination von verschiedenen Armeen, da die Zahl der möglichen Alliierten so gross ist.

- Spartaner können bis zu 3 Einheiten Hoplitens zu Ausgezeichneten als Spartiaten aufwerten (+2 Punkte).
- Athener können bis zu 1 Einheit Plänkler mit Speeren nach 540vZ (die Thraker darstellen), oder beliebig viele oder alle aufgestellten Plänkler nach 490 zu Gewöhnlichen aufwerten (+2 Punkte).
- Aiatolier oder andere griechische Bergstaaten können einige oder alle Einheiten Hoplitens gegen gewöhnliche (+4 Punkte) oder unerfahrene (+2 Punkte) Plänkler austauschen.
- Nur Thessalier, Sizilianer oder Thebaner können schwere Reiterei verwenden. Nur Thessalier, Sizilianer oder Kyrenianer können leichte Reiterei benutzen, und nur Thessalier können mehr als 1 Einheit leichte Reiterei besitzen.
- Nur Kyrenianer nach 630 vZ können Streitwagen haben.

Das **Heimatgelände** ist bei Thessaliern Kulturland, bei Sizilianern Weideland, bei Aiatoliern oder andern Bergstaaten Berge und bei Kyrenianern Steppe. Andernfalls kann es Kulturland, Berge oder Küste sein.

FRÜHE ACHÄMENIDISCHE PERSER, 546 – 405vZ (organisiert)

Nach seiner Besetzung von Lydien (546 vZ), Babylonien (539 vZ) und Ägypten (525 vZ) wurde aus dem persischen Reich, das von Cyrus dem Grossen gegründet wurde, das Ähnlichste zu einer globalen Supermacht, das die Welt je gesehen hat, am bekanntesten durch die gigantische Armee, die es im Jahr 479 vZ gegen Griechenland entsandte. Gegen Ende des 5. Jahrhunderts vZ. wurden die altmodischen Aufstellungen der Fusstruppen in Reihen von dicht angeordneten Bogenschützen, die von „Sparabara“ genannten Speerträgern geschützt wurden, ersetzt durch die Taktiken der Plänkler. Es ist nicht bekannt, wann genau dies geschah, und es war wahrscheinlich ein allmählicher Prozess, aber die Abspaltung von Ägypten unter der 28. Dynastie ungefähr 405 vZ ist ein passender Zeitpunkt, diese Liste zu beenden.

Adlige Perser oder Meder: gerüstete schwere Reiterei mit Bogen (15 Punkte)	1-3
Skythen, Baktrier oder andere asiatische Reiterei: leichte Reiterei mit Bogen (11 Punkte)	1-4
Sparabara und Bogenschützen: Krieger-Bogenschützen (8 Punkte)	2-6
Mesopotamier, Ägypter oder indische Fusstruppen: bis zur Hälfte unerfahrene Krieger-Bogenschützen (6 Punkte), der Rest unerfahrene Krieger (4 Punkte)	0-3
ionische oder lydische Fusstruppen: gerüstete Krieger (8 Punkte)	0-2
asiatische, lybische oder thrakische Plänkler: unerfahrene Plänkler, bis zur Hälfte mit Speeren (2 Punkte), der Rest mit Bogen oder Schlingen (4 Punkte)	0-4
lybische leichte Streitwagen (8 Punkte)	0-1
indische schwere Streitwagen mit Bogen (16 Punkte)	0-1

- Bis zu 1 Einheit Sparabara kann zu Ausgezeichneten oder Gerüsteten aufgewertet werden, wie die „Unsterblichen“ oder „Speerträger“ von Xerxes (+4 Punkte). Die „Unsterblichen“ sollen eine Stärke von 10000 aufgewiesen haben, aber selbst diese Anzahl würde nur einen kleinen Teil einer persischen Armee ausmachen.
- Bis zu 1 Einheit kann zu Gewöhnlichen aufgewertet werden (+2 Punkte), wie mit Speeren bewaffneten Thraker, abgestiegene skythische Bogenschützen oder andere, die als erfolgreicher angesehen werden als die Masse des Aufgebots.

- Als Ägypter, Thraker, Libyer oder Inder beschriebene Truppen können nicht vor 525 vZ benützt werden.

Das **Heimatgebiet** ist Steppe.

Alliierte: In 479 vZ kann ein Kontingent von klassischen Griechen als Alliierte aufgestellt werden. Dabei dürfen nur Thessalier oder Thebaner ausgewählt werden.

KARTHAGER, 264 – 202vZ (diszipliniert unter Hannibals Kommando, sonst organisiert)

Diese Liste deckt die karthagischen Armeen ab vom Ausbruch des ersten punischen Krieges mit Rom bis zum Abschluss des zweiten punischen Krieges. Die Haupt-Attraktion dieser Armee ist natürlich der Charakter ihres berühmtesten Befehlshabers Hannibal Barca. Hannibal ist ein starker Kandidat in Bezug auf den Titel als grösster General aller Zeiten. Die ungelungenen Taten der karthagischen Armeen unter anderen Befehlshabern lassen seinen Ruf noch grösser erscheinen, aber dies ist eine vielseitige Wargames-Armee, welche ihre historischen Erfolge gegen die Römer wiederholen kann, wenn sie geschickt geführt wird.

Karthager und Libyer	Adlige Karthager: ausgezeichnete gerüstete schwere Reiterei (14 Punkte)	0-1
	lybische oder karthagische bürgerliche Speerträger: Krieger (6 Punkte)	2-4
Numider oder Mauren	leichte Reiterei (8 Punkte)	1-3
	Plänkler: mindestens die Hälfte mit Speeren (4 Punkte), der Rest mit Schlingen oder Bogen (6 Punkte)	1-3
Griechen	Hopliten: gerüstete Krieger (8 Punkte)	0-3
	Thureophoroi: ausgezeichnete gerüstete Plänkler (10 Punkte)	0-1
Iberer	leichte Reiterei (8 Punkte)	0-1
	Scutarii: Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte)	0-3
	Caetrati: Plänkler mit Speeren (4 Punkte)	0-1
Gallier	Plänkler mit Schlingen (6 Punkte)	0-1
	gerüstete schwere Reiterei (12 Punkte)	0-1
	schwere Reiterei (10 Punkte)	0-1
	wilde Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte)	0-4
Italer	Plänkler mit Speeren (4 Punkte)	0-1
	schwere Reiterei (10 Punkte)	0-1
	Hopliten: Krieger (6 Punkte)	0-2
	Plänkler mit Speeren (4 Punkte)	0-2
Elefanten	im „römischen“ Stil ausgerüstete Fussstruppen: Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte)	0-2
	afrikanische Elefanten (22 Punkte)	0-2

- Ein General, der **Hannibal (221 - 202 vZ)** darstellt, kann ausserordentlich (+25 Punkte) sein. Nur in diesem Fall kann diese Armee als diszipliniert eingestuft werden. Hannibal kann einen Elefanten reiten, aber wenn er das tut, ist kein weiteres Element Elefanten erlaubt.
- Griechen sind nur vor 235 vZ. erlaubt und Italer nur nach 217 vZ
- Wenn Gallier oder Italer aufgestellt werden, sind nur die 2 obligatorischen Einheiten von Numidern oder Mauren erlaubt.
- Zwischen 213 und 203 vZ. können bis zu 2 Einheiten mit Speeren bewaffnete numidische Plänkler zu Ausgezeichneten aufgewertet werden, die römisch ausgebildete Fussstruppen darstellen (+4 Punkte).

- Nach 216 vZ. können bis zu 3 Einheiten lybische Speerträger zu Ausgezeichneten und Gerüsteten aufgewertet werden, die Veteranen darstellen, welche sich mit erbeuteten römischen Rüstungen versorgt haben (+4 Punkte).

Das **Heimatgelände** ist Weideland, wenn es sich in Italien zwischen 218 und 203 vZ. befindet, andernfalls Steppe.

RÖMER DER PUNISCHEN KRIEGE, 264 – 202vZ (diszipliniert)

Diese Liste deckt dieselbe Zeitspanne ab wie diejenige für ihre karthagischen Gegner und wird auch vom ersten und zweiten punischen Krieg bestimmt. Diese Kriege waren wahrscheinlich die gefährlichste Probe für die römische Republik, in denen ihr militärisches System den Höhepunkt seiner Entwicklung erreichte. Dies ist der klassische Zeitraum der dreigeteilten Legion in drei getrennten Linien von Hastati, Principes und Triarii.

Gerüstete schwere Reiterei der Römer oder Italer (12 Punkte)	0-1
alliierte leichte Reiterei (8 Punkte)	0-1
Hastati: Krieger-Schwertkämpfer (9 Punkte) *	2-4
Principes: Krieger (6 Punkte) oder Krieger-Schwertkämpfer (9 Punkte) *	2-4
Triarii: ausgezeichnete gerüstete Krieger (10 Punkte)	0-2
Leves: Plänkler (4 Punkte)	0-4
iberische Scutarii: Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte)	0-3
Gallier: wilde Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte)	0-3
alliierte Plänkler mit Speeren (4 Punkte) oder Bogen oder Schlingen (6 Punkte)	0-2

- Ein General, der **Scipio Africanus (210 bis 202 vZ.)** darstellt, kann ausserordentlich (+25 Punkte) sein.
- Das Datum, ab dem die Principes die Bewaffnung der Hastati mit Schwert und Pilum übernahmen, ist nicht bekannt, aber es muss vor dem zweiten punischen Krieg gewesen sein. Deshalb müssen nach 220 vZ. alle Principes Schwertkämpfer sein. Einige oder alle Principes können zu Gerüsteten (+2 Punkte) aufgewertet werden. Dabei geht man von der Annahme aus, dass gepanzerte Rüstungen immer noch eher durch einzelne Männer als durch den Staat zu Verfügung gestellt wurden, und die Principes waren ältere Männer, die sie sich eher leisten konnten als die Hastati. Ohne die Regeln für die Zusammenhänge einer Einheit zu verletzen, wird die typische „Schachbrett-Aufstellung“ der Legionäre am besten dadurch dargestellt, dass man gleich viele Elemente von Hastati und Principes gemischt in einer Einheit aufstellt, die Hastati vorne mit der Breite eines Elements zwischen ihren Elementen, um so den Principes zu ermöglichen, durch sie hindurch anzugreifen, wenn sie einmal den gegnerischen Anstoss gebrochen haben. Demgegenüber können die mit Speeren bewaffneten Principes die Schwertkämpfer der Hastati derselben Einheit von hinten unterstützen.
- Nach 216 vZ. können einige oder alle Hastati, Principes und Triarii abgewertet werden zu Unerfahrenen (-4 Punkte bei Ausgezeichneten, -2 Punkte bei Gewöhnlichen), die Verurteilte und Sklaven darstellen, die ausgehoben wurden, um die in Cannae erlittenen Verluste zu ersetzen. Dabei gilt zu beachten, dass eine Einheit immer nur eine Klassifizierung enthalten kann.
- Nach 212 vZ. können einige oder alle Leves aufgewertet werden zu Ausgezeichneten als Velites (+4 Punkte).
- Iberer und Gallier dürfen nicht in der gleichen Armee verwendet werden.

Das **Heimatgelände** ist Weideland.

* Spezielle Regel: Pila

Obwohl Truppen im Kampf oft im letzten Moment, bevor sie in den Nahkampf eintraten, Geschosse warfen, war die römische Taktik, eine Salve von schweren Wurfspießen oder „Pila“ zu werfen, ausgesprochen wirkungsvoll, denn diese Waffen waren speziell dafür entwickelt, Rüstungen zu durchdringen und Schilde ausser Gefecht zu setzen. Um dies darzustellen, dürfen alle Elemente mit Schwertkämpfern der Hastati und Principes in der ersten Nahkampf-Runde +1 zu ihrem Würfel für Nahkampf gegen einen Gegner von vorn dazuzählen, das heisst gegen einen Gegner, mit dem sie in der laufenden Runde in Kontakt getreten sind oder der mit ihnen in Kontakt trat. Deshalb wurden ihre Punktwerte in der Liste erhöht.

FRÜHE GERMANEN, 150 vZ - 250 (Stammeskrieg)

Die östlich des Rheins lebenden Germanen-Stämme werden vor allem durch ihre römischen Feinde beschrieben, weswegen Anfangs- und Enddaten für diese Liste ziemlich willkürlich sind. Darin werden die Kimbern und Teutonen, deren Eroberungs-Karriere 101 vZ. durch Marius gestoppt wurde, zu den Germanen gezählt, ungeachtet des offensichtlich gallischen Namens des einen Stammes. In der Realität war der Unterschied zwischen „Germanen“ und „Galliern“ den betroffenen Leuten wahrscheinlich weniger klar, als moderne Historiker oft annehmen. Die Germanen-Stämme kämpften in einer verwirrenden Abfolge von Allianzen miteinander oder gegeneinander. So können Armeen aus Kontingenten verschiedener Stämme bestehen, ausser wenn dies in den Bemerkungen ausdrücklich verboten wird.

gallische oder germanische schwere Reiterei (10 Punkte)	0-2
leichte Reiterei (8 Punkte)	0-2
Krieger (6 Punkte)	4-8
Plänkler, bis zu einem Viertel mit Bogen (6 Punkte), der Rest mit Speeren (4 Punkte)	0-4
Sarmaten: gerüstete schwere Reiterei mit Bogen (15 Punkte)	0-1
römisch ausgebildete Bataver: gerüstete Krieger-Schwertkämpfer (10 Punkte)	0-2
gerüstete schwere Reiterei (12 Punkte)	0-1

- Nur Kimbern und Teutonen zwischen 115 und 101 vZ. können mehr als 1 Einheit gallische oder germanische schwere Reiterei aufweisen.
- Die Chatten hatten einen Furcht erregenden Ruf, waren aber wie die meisten Germanen eher starrköpfige Kämpfer als wilde Angreifer in gallischem Stil. Einige oder alle aufgestellten Krieger können zu Ausgezeichneten (+4 Punkte) aufgewertet werden, um dies darzustellen. Die Chatten dürfen nicht in der gleichen Armee wie irgendwelche schwere Reiterei verwendet werden.
- Den Cheruskern und Batavern wird nachgesagt, dass sie spezielle Fähigkeiten im Hinterhalt hatten; deshalb können bei der Verwendung einer solchen Armee alle Krieger durch ausgezeichnete Plänkler mit Speeren (8 Punkte). Nur wenn dies geschieht, können römisch ausgebildete Bataver eingesetzt werden, und auch dann erst nach 69.
- Sarmaten können erst nach 25 vZ. benützt werden und dürfen nicht mit Kimbern, Teutonen, Chatten, Cheruskern oder Batavern kombiniert werden. Einige oder alle von ihnen können als Bestgerüstete (+4 Punkte) aufgewertet werden.
- Germanische Reiterei betrachtete andere Reiter – insbesondere Gallier – als verweichlicht, weil diese Sättel benützten, und griff diese bei Sichtkontakt sofort an. Deshalb können alle Elemente leichte Reiterei – oder keines – in dieser Liste als wild eingestuft werden, ausser bei Armeen von Kimbern oder Teutonen.

Das **Heimatgelände** ist Wald.

FRÜHE IMPERIALE RÖMER, 27vZ - 193 (diszipliniert)

Dies beinhaltet römische Streitkräfte vom Antritt von Octavian als Kaiser Augustus bis zu demjenigen von Septimus Severus. Die Legionen kämpften weiterhin mit Schwertern, Pila und schweren Schilden, und der Hauptunterschied zu den späteren republikanischen Armeen bestand darin, dass die Hilfstruppen der Fusstruppen und der Reiterei auf einer besseren Grundlage organisiert waren und nicht bei Bedarf durch „barbarische“ Alliierte ergänzt wurden. Die römische Armee war zu jener Zeit zweifellos die mächtigste militärische Streitkraft der Welt, aber sie musste in unvorteilhaftem Gelände einige Katastrophen einstecken, am bekanntesten davon die Vernichtung von drei Legionen durch die Germanen unter Arminius im Jahr 9.

Legionäre: ausgezeichnete gerüstete Krieger-Schwertkämpfer (13 Punkte) *	2-6
Hilfstruppen als Fusstruppen: gerüstete Krieger-Schwertkämpfer (10 Punkte)	1-4
Hilfstruppen als Bogenschützen: gerüstete Krieger-Bogenschützen (10 Punkte)	0-1
Hilfstruppen oder Alliierte als Plänkler mit Schlingen oder Bogen (6 Punkte) oder Speeren (4 Punkte)	0-3
Equites Alares oder Kohorten: gerüstete schwere Reiterei (12 Punkte)	1-3
numidische oder mauretanische leichte Reiterei (8 Punkte)	0-1
Artillerie mit Bolzengeschossen (20 Punkte)	0-2
afrikanische Elefanten (22 Punkte)	0-1

- Nur während des Bürgerkrieges von 69 - 70 können einige oder alle Legionäre und Hilfstruppen zu Fuss als unerfahren abgewertet werden (-2 Punkte).
- Elefanten wurden bei der Invasion von Britannien im Jahr 43 benützt, aber sie waren kein fester Bestandteil der römischen Armee. Sie werden nur während der Herrschaft von Kaiser Claudius (40 - 54) erlaubt.

Das **Heimatgelände** ist in Europa Weideland, in Nordafrika oder im Mittleren Osten Steppe.

Alliierte: Vor 17 kann ein alliiertes Kontingent aus den Armeelisten der frühen Germanen aufgestellt werden. Ausser den Auswahlmöglichkeiten für Bataver dürfen keine andern aufgelisteten Stämme benützt werden.

*** Spezielle Regel: Pila**

Die spezielle Regel für Pila (siehe oben, Seite 48) trifft hier auf alle Legionäre zu. Ihre Punktwerte wurden dementsprechend erhöht.

ANGELSÄCHSISCHE ENGLÄNDER, 450 - 1014 (Stammeskrieger)

Die Überschrift dieser Liste soll nicht heissen, dass die althergebrachte Meinung unterstützt wird, dass die eingeborenen Briten im grössten Teil von England durch Angeln, Sachsen und Jüten aus Germanien ersetzt wurden. Es gab ohne Zweifel eine Zuwanderung von adligen Kriegerern, die nach dem Wegzug der Römer die Aneignung von germanischen Kampfmethoden propagierten, aber wahrscheinlich stammten die meisten Leute in den Reihen von den alten Briten ab. Diese Liste deckt die Englisch sprechenden Königreiche ab von der angeblichen Ankunft von Hengist und Horsa (wahrscheinlich mythisch) bis zu der Zeit, als der Einfluss der Dänen überhand zu nehmen begann. Vor allem in früherer Zeit, vor der Invasion der Wikinger, scheinen die Armeen oft sehr klein gewesen zu sein. Zum Beispiel erwähnt die „Angelsächsische Chronik“, dass im Jahr 495 Cerdic und Cynric mit 5 Schiffen ankamen;

diese konnten aber zusammen kaum mehr als 200 oder 300 Männer transportiert haben. Und gemäss den wohlbekannten Gesetzen des Königs Ine von Wessex wurde alles über 35 Mann als Stosstruppe bezeichnet. Das heisst vielleicht, dass Kampagnen oft durch Berufssoldaten – die „gesiths“ (Leibgarden) oder „thanes“ (Lehensmänner) der hauseigenen Truppen eines Königs – allein durchgeführt wurden ohne darauf zu warten, dass die „fyrd“ (Miliz) aufgeboden wurde. In den 870er Jahren erfolgte das Aufgebot jedoch mehr als zuvor, um der Bedrohung durch die Dänen entgegen zu treten. Eine Armee kann Wessex, Mercia oder Northumbria repräsentieren oder dann eines der sieben niedrigeren Königreiche, bevor sie sich zum vereinten Königreich England zusammenschlossen. Wahlmöglichkeiten, die sich auf eines der erwähnten Königreiche beziehen, können von andern Armeen nicht verwendet werden.

Gesiths, Thanes und so weiter: Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte) oder gerüstete Krieger-Schwertkämpfer (10 Punkte)	2-4
Fyrd: Krieger (6 Punkte) oder unerfahrene (4 Punkte) in beliebiger Kombination	2-8
Plänkler mit Bogen (6 Punkte) oder Speeren (4 Punkte)	0-3
gerüstete schwere Reiterei (12 Punkte)	0-1
walisische leichte Reiterei (8 Punkte) oder schwere Reiterei (10 Punkte)	0-1
walisische Fusstruppen: wilde Krieger-Schwertkämpfer	0-3

- Ein General, der **Penda von Mercia (626 - 655)** oder **Alfred von Wessex (870 - 899)** darstellt, kann als ausserordentlich gelten (+25 Punkte). Über Penda ist nicht viel bekannt, aber er soll aus einer wilden Grenzgegend fast allein das Königreich von Mercia errichtet haben und fügte seinen Nachbarn in Northumbria und Wessex grosse Niederlagen zu.
- Bis zu 8 Elemente Krieger-Schwertkämpfer können zu Ausgezeichneten (+2 Punkte) als Leibwächter des Königs aufgewertet werden. Es wird angenommen, dass in früherer Zeit die kleineren Königreiche des Südwestens reicher waren als die Grenzstaaten, die zu den „grossen Drei“ wurden, und deshalb eine bessere Ausrüstung anschaffen konnten. Deshalb können vor 700 Wessex, Mercia und Northumbria zusätzlich zu ihrem General nicht mehr als 8 Elemente gerüstete Krieger aufstellen und andere Königreiche nicht mehr als 12 davon.
- Fyrd sind erst ab 870 obligatorisch. Vor dieser Zeit können die 2 obligatorischen Elemente durch 2 zusätzliche Gesiths ersetzt werden.
- Die englische schwere Reiterei bestand aus Reitern, wie sie auf dem Aberlemno-Stein aus dem 7. Jahrhundert gezeigt wird, von denen oft angenommen wurde, dass sie britische Kämpfer aus Northumbria darstellen. Zu jener Zeit war dies unüblich für die Engländer, aber es wäre sinnvoll gewesen im offeneren Land des Nordens, wo die Pikten als Feind eine grosse Anzahl Reiterei aufstellte. Ausser den Walisern kann nur Northumbria vor 700 schwere Reiterei aufstellen. Alle schwere Reiterei wird beim Absteigen zu Krieger-Schwertkämpfern.
- Wessex scheint eine grosse Anzahl Keltisch sprechender Leute aus dem fernen Westen aufgenommen zu haben, und verschiedene ihrer frühen Herrscher trugen keltische Namen. Um dies zu widerspiegeln, kann eine Armee aus Wessex vor 700 bis zu 2 Einheiten walisische Fusstruppen enthalten.
- Abgesehen davon kann nur Mercia zwischen 626 und 700 Waliser aufstellen.
- Einige oder alle englischen (ausser walisischen) Krieger-Schwertkämpfer können auf Pferden beritten sein (+2 Punkte).

Das **Heimatgelände** ist bei Northumbria Weideland oder Berge, andernfalls nur Weideland.

WIKINGER IN ENGLAND, 780 - 1066 (Stammeskrieger oder ungestüm)

Die skandinavischen Völker, die als „Wikinger“ bekannt sind, waren keineswegs die blutrünstigen Piraten der allgemein üblichen Vorstellung. Diese Liste schliesst sowohl jene ein, die sich als Bauern im Osten Englands und in Irland niederliessen, als auch die Plünderer, welche die Küstenregionen terrorisierten. Ihre erste nachgewiesene Erscheinung war ungefähr im Jahr 789, aber vermutlich waren sie schon einige Zeit davor in Orkney und Shetland aktiv. Die Liste endet mit der Niederlage von Harald Hardrada bei Stamford Bridge; dies ist keinesfalls der letzte Krieg der Briten gegen die Skandinavier, wird aber weithin als Ende einer Ära betrachtet.

Krieger-Schwertkämpfer (8 Punkte)	4-8
Krieger-Bogenschützen (8 Punkte)	0-4
Plänkler mit Bogen (6 Punkte)	0-4
irische Plänkler mit Speeren (4 Punkte)	0-4

- Krieger-Schwertkämpfer können entweder wirkliche norwegische oder dänische Wikinger sein oder dann Insel-Schotten und andere Eingeborene, die sich Wikinger-Methoden angeeignet hatten. Bis zu einem Viertel der aufgestellten Schwertkämpfer kann zu Gerüsteten (+2 Punkte) aufgewertet werden. Diese können eigene Einheiten oder die Frontreihe von gemischten bewaffneten und unbewaffneten Einheiten bilden.
- Bis zu 4 Elemente Krieger-Schwertkämpfer können Berserker sein, die als wild eingestuft werden, jedoch keine Gerüsteten sein können. Diese können unter die normalen Einheiten gestreut oder in 1 oder 2 eigenen Einheiten zusammengezogen werden.
- Nur Wikinger von Dublin nach 850 können irische Truppen haben.
- Nach 850 können alle Truppen ausser den irischen auf Pferden beritten sein (+2 Punkte).

Das **Heimgelände** kann Berge oder Küste sein.

SELDSCHUKEN, 1037 - 1153 (organisiert)

Die Seldschuken waren ein türkischer Stamm, der ursprünglich zum Emirat der Ghaznaviden im Osten von Iran und Afghanistan gehörte. Im Jahr 1037 hatten sie einen Aufstand, überwältigten ihre Herren und fuhren mit Hilfe von turkomanischen Stammeskriegern, die sie aus dem Osten mitgebracht hatten, fort, den grössten Teil des Mittleren Ostens zu erobern. 1071 warfen sie nach der Schlacht von Manzikert die Byzantiner aus Anatolien hinaus. Zu ihrem Unglück überlebte ihre Vereinigung nicht lange den Tod von Malik Schah im Jahr 1092, und obwohl sie sich gegen den ersten Kreuzzug an vorderster Front befanden, waren sie nicht mehr stark genug, diesen entschieden abzuwehren. Diese Liste beinhaltet die „Grossen Seldschuken“ der Eroberungs-Periode plus die Nachfolger-Emirate Merv, Hamadan und Rum bis dahin, wo Rum seinerseits von seinen türkischen Söldnern, den Ghuzz, umgestürzt wurde.

Ghulanen oder freie Adlige: gerüstete schwere Reiterei mit Bogen (17 Punkte)	1-3
turkomanische leichte Reiterei mit Bogen (11 Punkte)	3-8
schwere Agulani-Reiterei oder Kataphrakten (14 Punkte)	0-1
kurdische schwere Reiterei (10 Punkte)	0-1
türkische, kurdische oder kaukasische Plänkler: bis zur Hälfte mit Bogen (6 Punkte), der Rest mit Speeren (4 Punkte)	0-2

- Ein General, der den Sieger von Manzikert, **Alp Arslan (1063 - 1072)** darstellt, kann als ausserordentlich gelten (+25 Punkte).
- Bis zu 1 Ghulanen-Einheit kann zu Ausgezeichneten (+2 Punkte) als „des Emir's Mameluken“ aufgewertet werden.
- Die Agulani-Reiter werden in einer Schlacht von 1077 erwähnt und dann nochmals in 1097. Sie ritten auf gerüsteten Pferden und kämpften mit Schwertern oder Speeren, aber sowohl ihre Herkunft als auch ihre genaue taktische Rolle sind unbekannt. Sie können nur nach 1072 verwendet werden.

Das **Heimatgelände** ist Steppe.

Spezielle Regel: Bogenschützen der Ghulanen

Die „Ghulanen“ des Mittleren Ostens oder Sklaven-Reiterei waren spezialisiert auf sehr schnelles Schiessen aus dem Halt heraus. Diese Taktik wurde entwickelt, um den Bogenschützen Zentral-Asiens zu widerstehen, war aber manchmal so wirkungsvoll, dass sie selbst einem Angriff der Kreuzritter standhielt. Deshalb kann die schwere Ghulanen-Reiterei der Seldschuken zu ihrem Würfel für Beschuss 1 dazuzählen, so lange sie sich während der laufenden Runden nicht bewegten oder die Richtung änderten. Unter den gleichen Umständen kann sie auch zu ihrem Würfel für den Nahkampf 1 dazuzählen, aber nur, wenn der Gegner mit ihnen in der laufenden Runde von vorn in Kontakt getreten ist. Ihr Punktwert wurde dementsprechend erhöht.

DER ERSTE KREUZZUG, 1096 - 1119 (vor 1098 Stammeskrieger, danach organisiert)

Diese Liste deckt die Zeit des ersten Kreuzzuges ab von seinem Beginn bis zur Eroberung von Jerusalem drei Jahre später, sowie die Staaten, die durch die Kreuzritter in den eroberten Gebieten von „Outremer“ aufgebaut wurden bis zu ihrer Niederlage gegen die Seldschuken auf dem „Blutfeld“. Vor der Einsetzung von Bohemond als Oberbefehlshaber in 1098 waren die Kreuzritter ungewöhnlich unorganisiert und gehorchten Befehlen nur widerstrebend; daher ist es vielleicht mehr als grosszügig, ihnen überhaupt einen General zu erlauben. Der Mut, die Wildheit und die religiöse Inbrunst der Kreuzritter sind im Westen sprichwörtlich; sie hatten jedoch grosses Glück, nicht ins vereinte Reich der Seldschuken einzudringen, sonst wären sie sicher innert kürzester Zeit zerstört worden.

fränkische Ritter: alle gerüstete oder alle wilde schwere Reiterei(12 AP)	2-4
fränkische Armbrustschützen und Speerträger: bis zur Hälfte Krieger-Bogenschützen mit Armbrüsten (9 Punkte), der Rest Krieger (6 Punkte)	2-4
Plänkler mit Bogen (6 Punkte)	0-2
zivile Kreuzritter und Pilger: unerfahrene Plänkler mit Speeren (2 Punkte)	0-4
byzantinische Turkopolen: leichte Reiterei mit Bogen (11 Punkte)	0-1

- Einige oder alle fränkischen Ritter können zu Bestgerüsteten (+2 Punkte) aufgewertet werden. Im andern Fall, zwischen 1097 und 1100, können einige oder alle von ihnen durch bestgerüstete Krieger-Schwertkämpfer (12 Punkte) ersetzt werden. Die Möglichkeit „wild“ kann zwar Ausbrüche von religiösem Wahn darstellen, aber normalerweise hatten sie sich sehr wohl unter Kontrolle. Alle Ritter werden nach dem Absteigen zu Krieger-Schwertkämpfern.
- Fränkische Speerträger und Armbrustschützen können entweder gemischte oder separate Einheiten bilden. Bis zur Hälfte der aufgestellten fränkischen Fusstruppen-Elemente können zu Gerüsteten (+2 Punkte) aufgewertet werden.

Das **Heimatgelände** kann bis zur Eroberung von Jerusalem entweder Steppe oder Küste sein, danach Küste oder Wüste.

MONGOLEN DES DSCHINGIS KHAN, 1206 - 1259 (diszipliniert)

Diese Liste deckt die mongolischen Armeen der frühen Eroberungsperiode ab. Sie beginnt mit der Ernennung von Temudschin zum Herrscher der Mongolen mit dem Namen (oder Titel) Dschingis Khan, und endet mit dem Tod seines Enkels Mongke, welcher der letzte der grossen Khane war, die das ganze vereinte Reich regierten. Dschingis und viele seiner führenden Untergebenen begannen als Flüchtlinge ohne Unterstützung eines Stammes im Hintergrund, aber paradoxerweise war dies das Geheimnis seines Erfolgs: ohne sich um traditionelle politische Strukturen kümmern zu müssen, konnte er seine Streitkräfte vom Start an organisieren. Ihre Gruppierung bestand nicht aus Stämmen, sondern aus Einheiten von zehn, hundert, tausend und zehntausend Mann, je angeführt von Männern aufgrund ihrer Verdienste und nicht ihrer Herkunft. Dieses System erlaubte es, mit einem Minimum an Problemen selbst nicht-mongolische Steppennomaden aufzunehmen, und dass auch grössere „Tamma“-Armeen oder Eingreiftruppen ausgehoben werden konnten, als die Eroberung sich ausweitete.

mongolische Keshik: ausgezeichnete gerüstete schwere Reiterei mit Bogen (18 AP)	0-1
andere Mongolen: ausgezeichnete leichte Reiterei mit Bogen (14 Punkte) oder ausgezeichnete schwere Reiterei mit Bogen (16 Punkte)	3-8
Reiterei der Khitanen, Jurchen oder Georgier: gerüstete schwere Reiterei mit Bogen (16 AP)	0-1
türkische leichte Reiterei mit Bogen (11 Punkte)	1-6
uigurische Speerträger: Krieger (6 Punkte)	0-2
uigurische Bogenschützen: Plänkler mit Bogen	0-2

- Ein General, der **Dschingis Khan (1206 - 1227)** oder **Subotai (1206 - 1245)** darstellt, kann als ausserordentlich gelten (+25 Punkte).
- Es ist unklar, ob die herkömmliche Kategorie der leichten Reiterei die Mongolen angemessen darstellt; diese waren gut ausgerüstet und hoch motiviert für den Nahkampf und scheinen eher direkte Pfeilsalven abgeschossen zu haben *, als sich mit Plänkeleien aus der Entfernung abzugeben, wie es für die Türken typisch war. Deshalb ist es den Spielern erlaubt, die gewöhnlichen mongolischen Reiter entweder als leicht oder als (ungerüstet) schwer einzustufen. Andernfalls können beide Typen in derselben Armee gemischt verwendet werden; aber die so bekannte gemischte Aufstellung von 2 Reihen schwerer Reiterei und 3 Reihen leichter Reiterei war in Wirklichkeit eine Aufstellung der Jurchen und keineswegs der Mongolen. Wenn beide Typen aufgestellt werden, müssen gleich viele Elemente leichte Reiterei wie schwere Reiterei vorhanden sein.
- Die Uiguren dürfen nicht vor 1209 aufgestellt werden, Khitanen nicht vor 1211, Jurchen nicht vor 1215 und Georgier nicht vor 1239.

Das **Heimatgelände** ist Steppe.

*** Spezielle Regel: Mongolische Bogenschützen**

Es wurde nachgewiesen, dass die mongolischen berittenen Bogenschützen – im Gegensatz zu den Plänkeleien aus der Entfernung, welche die Stammeskrieger der Türken bevorzugten, und dem schnellen Schiessen aus dem Stand der islamischen „Ghulam“ – ihren Beschuss jedes Mal nur auf einen einzigen Abschnitt des Feindes zu konzentrieren pflegten, indem sie auf kurze Reichweite heran ritten und dann ihre schweren Pfeile nacheinander folgend abschossen. Um diese konzentrierte „Feuerkraft“ zu widerspiegeln, können alle mongolischen

Truppen und "aufgenommenen Türken" in dieser Armee 1 zu ihrem Würfelergebnis dazuzählen, wenn sie beritten aus einer Entfernung von 3" und weniger schießen. Dies gilt nicht, wenn sie abgestiegen sind und dann schießen. Die Punktwerte wurden erhöht, um diesem Vorteil gerecht zu werden.

SPÄTE SUNG-CHINESEN, 1217 - 1279 AD (organisiert)

Die Sung-Dynastie hatte einst beinahe ganz China kontrolliert, verlor aber in den 1120er Jahren den nördlichen Teil an die Eindringlinge der Jurchen. Um 1217 hatten die Jurchen sich niedergelassen und hätten einen brauchbaren Puffer gegen die Mongolen abgegeben, aber in jenem Jahr fielen ihnen die Sung kurzsichtig in den Rücken und machten sich dann daran, auch ins mongolische Gebiete einzudringen. Als Ergebnis davon waren die Sung allein ohne Alliierte gegen die rachsüchtigen Mongolen, nachdem die Jurchen 1235 AD zerstört worden waren. Dennoch blieb Sung-China immer noch der reichste und bevölkerungsreichste Staat der Welt, bis die Dynastie in 1279 von Kublai Khan schliesslich ausgelöscht wurde. Die Sung-Armee hat gewöhnlich einen schlechten Ruf, aber trotz ihres Mangels an Reiterei hatte sie ausreichend standfeste Fusstruppen und wurde unterstützt von einer Technologie, die dem ganzen Rest der Welt weit voraus war – daher die Notwendigkeit für eine grosse Anzahl Spezialregeln für diese Liste.

gerüstete schwere Reiterei (12 Punkte)	0-1
leichte Reiterei (8 Punkte)	0-1
T'ung-shih chun: ausgezeichnete leichte Reiterei mit Bogen (13 Punkte) oder ausgezeichnete schwere Reiterei mit Bogen (15 Punkte)	0-1
andere Steppen-Stammeskrieger: leichte Reiterei mit Bogen (11 Punkte)	0-1
unerfahrene Krieger (4 Punkte)	2-6
Plänkler mit Bogen (6 Punkte) oder Armbrüsten (7 Punkte)	2-4
Plänkler mit Speeren (4 Punkte)	0-2

- Bis zur Hälfte der Elemente der aufgestellten Krieger können Gerüstete sein (+2 Punkte).
- Bis zu 2 Einheiten Krieger können Schwertkämpfer sein (+2 Punkte).
- Bis zu 2 Einheiten Krieger können Armbrustschützen sein (+3 Punkte). Anscheinend haben die gewöhnlichen Sung-Armeen Armbrustschützen und Speerträger nicht in gemischten Einheiten aufgestellt.
- Bis zu 1 Einheit Krieger-Schwertkämpfer können aufgewertet werden zu wilden Gewöhnlichen (+2 Punkte) als „sheng-ch'uan“ Schocktruppen.
- Schwere Reiterei kann entweder als Schwertkämpfer oder normale Krieger absteigen.
- Die „T'ung-shih chun“ waren mongolische Abtrünnige, die sich als erstaunlich loyal erwiesen und denen nachgesagt wird, dass sie zu den besten Truppen gehörten. Sie können nicht vor 1235 verwendet werden.
- Während dieser Zeitperiode hatten viele chinesische Befehlshaber die Angewohnheit, sich an die Spitze von ausgewählten Truppen zu stellen und zu führen, indem sie persönliches Heldentum zur Schau stellten; sie blieben nicht in der Tradition des Sun Tsu im Hintergrund, um ihre Geisteskraft einzusetzen. Deshalb kann der Spieler einer Sung-Armee seinen General dauerhaft einer Einheit mit schwerer Reiterei oder wilden Kriegern hinzufügen. In einem solchen Fall gilt die Armee als Stammeskrieger, und die Punkte für eine organisierte Streitkraft müssen nicht bezahlt werden.

Das **Heimatgelände** ist Kulturland.

Folgende Spezialregeln gelten für diese Armee:

1). Feuerwerk und pyrotechnische Waffen

Unter den Sung steckte die Raketen-Technologie noch in den Kinderschuhen, und die wohl-bekanntesten Mehrfach-Raketen erschienen in der Tat erst in der Mitte des 14. Jahrhunderts. Aber Raketen waren bekannt, und es ist möglich, dass sie auf dem Schlachtfeld als List eingesetzt werden konnten, aber weil es ihnen an einer Art Sprengkopf fehlte, waren ihre Auswirkungen rein psychologisch. Deshalb kann eine Sung-Armee erst nach 1250 eine Abteilung Männer aufstellen, die mit Raketen bewaffnet sind. Diese agiert wie eine Einheit aus 2 Elementen Plänkler und bewegt sich und kämpft wie eine normale Einheit Plänkler. Sie schießt nicht auf normale Art, sondern der Spieler kann – bei einer einzigen Gelegenheit während des ganzen Spiels – irgendeine feindliche Einheit auswählen, die sich innerhalb 24“ und in Sichtlinie dieser Abteilung befindet, und sie zwingen, in der üblichen Moraltest-phase der laufenden Runde einen Moraltest durchzuführen. Eine Raketen-Abteilung kostet 12 Punkte.

Bis zu 2 weitere Elemente können mit Feuerlanzen bewaffnet sein. Diese kosten je 8 Punkte und werden behandelt wie gewöhnliche Speere, ausser dass eine feindliche Einheit, die mit ihnen zum ersten Mal in einem Spiel unter Feuer gerät, oder jede berittene Einheit, die nach der Nahkampfphase jeder Runde irgendein Element mit ihnen in Kontakt hat, einen Moraltest ausführen muss. Ein mit Feuerlanzen oder Raketen bewaffnetes Element, das versucht, ein Feuer zu legen, hat Erfolg damit bei einem Wurf von 4 oder mehr auf D6 anstelle der üblichen 5 oder mehr.

2). Flammenwerfer und explosive Waffen

Von Hand gepumpte Flammenwerfer aus Messing, die einen Strahl Naphta oder eine ähnliche brennende Flüssigkeit ausstossen, waren auf See seit Jahrhunderten in Gebrauch, und die Chinesen hatten eine kleine Version entwickelt, die auf Stadtmauern montiert werden konnten. Flammenwerfer können nur in einem Belagerungs-Szenario vom Verteidiger auf oder in Befestigungen aufgestellt werden. So eine Waffe kostet 25 Punkte. Wenn sie abgefeuert wird, hat sie von ihrer Mündung aus Auswirkung auf einen Bereich von 6“ Tiefe und der Breite eines Elements, und für jedes Element, das sich wenigstens zu einem Teil in diesem Bereich befindet, muss gewürfelt werden, wie wenn es das Ziel eines gezielten Schusses in üblicher Weise wäre. Berittene inklusive Elefanten können nicht von irgendwelchen Abzügen als Gerüstete oder Bestgerüstete profitieren. Weiterhin muss jede Einheit, die in der laufenden Runde mit einem Flammenwerfer beschossen wurde, einen Moraltest dafür ausführen, egal ob sie Verluste hatte oder nicht.

Sung-Armeen können auch Belagerungs-Artillerie einsetzen, die explosive Geschosse wie die berühmten „Donnerkrach-Bomben“ abschiessen. Weil explosive Bomben schwierig zu transportieren oder zu bedienen waren auf dem Schlachtfeld, muss ein Spieler, der sie benutzen will, vor Spielbeginn Punkte dafür zahlen. Jede Runde, in der ein Element Artillerie schießt, kostet 3 Punkte, zusätzlich zum Preis für die Schusswaffe selbst. Die Auswirkung eines solchen Geschosses ist die gleiche wie bei normaler Artillerie, aber wenn ein Ziel-Element getroffen ist, muss seine Einheit sowie jede andere Einheit, die sich zu einem Teil innerhalb 2“ befindet, einen Moraltest ausführen.

3). Feuer-Ochsen

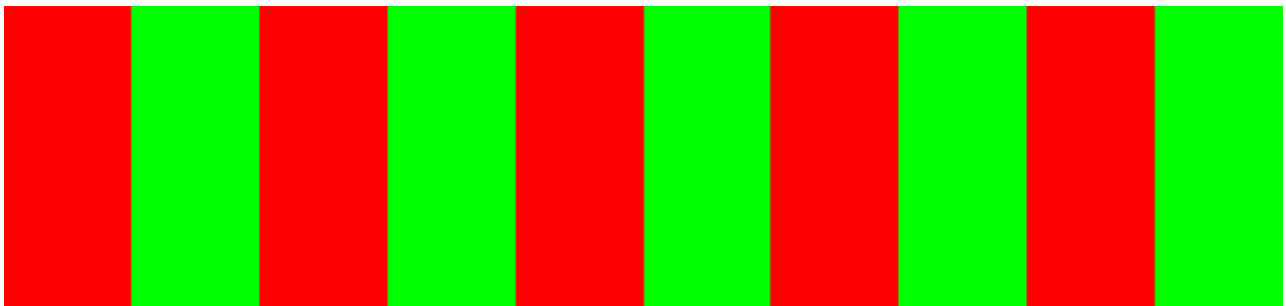
Ein besonders unerfreuliches Trick, den die chinesischen Armeen anwendeten – hauptsächlich, aber nicht ausschliesslich bei Belagerungskriegen – war, brennendes oder explosives Zeug an Vieh anzubinden und dieses in einer Stampede auf den Feind loszulassen. Eine Sung-Armee kann bis zu 2 Elemente solcher Feuer-Ochsen aufstellen, von denen jeder wie

eine Ein-Element-Einheit behandelt wird und 20 Punkte kostet. Ein Element Feuer-Ochsen wird für Bewegung, Gelände, Nahkampf und Beschuss wie ein Element gerüstete schwere Reiterei behandelt, aber es führt keine Moraltests aus. Es wird gemäss dem üblichen Ablauf aufgestellt, kann sich aber nicht bewegen, bis es angezündet wird. Dies kann während des Spiels in irgendeiner Runde zu Beginn der Bewegungsphase geschehen, und von da an bewegen sich die Ochsen wie jede andere Einheit im Verlauf jeder Runde. Ein Feuer-Ochse marschiert von einem beliebigen Startpunkt nach Wahl des Spielers geradeaus in irgendeine Richtung; für ein Abweichen muss von da an bei jeder Bewegung gewürfelt werden. Bei 1 oder 2 auf D6 schwenkt er 45 Grad nach links, 45 Grad nach rechts bei 3 oder 4, und bei 5 oder 6 geht er geradeaus weiter. Nach einer Anzahl Runden (zwischen 2 und 4), die vor dem Spiel vom Spieler festgelegt und aufgeschrieben wurden (aber dem Gegenspieler nicht unbedingt mitgeteilt werden), wird die Zündschnur abbrennen und der Ochse explodiert. Alle Einheiten (Freund oder Feind), die irgendeinen Teil eines ihrer Elemente innerhalb 2 Inches von einem explodierenden Ochsen haben, erhalten sofort 2 Unordnungs-Marker. Ein Feuer-Ochse kann durch Beschuss oder im Nahkampf auf normale Art getötet werden; falls dies passiert oder wenn der Ochse explodiert, wird das Element wie irgendeine andere zerstörte Einheit von der Spielfläche entfernt. Eine Einheit auf beiden Seiten, die in der Moraltestphase irgendeinen Teil eines ihrer Elemente innerhalb 2" von einem Feuer-Ochsen hat, muss dafür einen Moraltest ausführen.

Zusätzliche Armeelisten zum herunterladen bei: www.northstarfigurees.com

- | | |
|---|---|
| 1). goldene Horde & Gegner 1220 - 1300 | 2). Gegner der Römer & Carthager |
| goldene Horde 1255 - 1300 | Kelten & Celtiberer 390 - 200vZ |
| innerasiatische Mongolen 1259 - 1300 | Iberer 270 - 133vZ |
| Ilkaniden 1256 – 1300, Georgier 1200 - 1300 | Syracusan 269 - 212vZ |
| Volga Bulgaren 1200 - 1237 | Numidians & Moors 260 - 202vZ |
| Kumanen 1200 - 1237 | Oscans 264 - 202vZ |
| Russen 1200 – 1300, Ungaren 1220 - 1300 | Ligurians 264 - 202vZ |
| Polen & Deutsche 1220 - 1257 | |
| 3). Pre-Columban America 1200 - 1520 | 4). THE WARRING STATES OF CHINA |
| Tolteken, Azteken, Mixteken, Zapoteken | Yen c. 453 - 221vZ |
| Mayas, Huaxteken, Chichimeken | Ch'i, Chungshan, Wie, Han, Chao, Ch'in, |
| Columbier, Chanca 1200 - 1450 | Ch'u, Yueh |
| Chimu 1200 – 1466, Inca, 1438 to 1520 | |
| Amazonier, Tupi | |

Weitere Listen befinden sich in Vorbereitung



2/3“-Messband für 15mm Figuren