

Karthager

Armeeaufbau:

Die Armee muss zu zwei Dritteln aus Infanterieeinheiten bestehen.

Für je zwei Einheiten Standardinfanterie darf eine Einheit Kavallerie bzw. ein Elefant aufgestellt werden.

Kommandanten

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

Infanterie

Lybische Elite Infanterie maximal 3 220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
0	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx, Vorsichtig, Veteranen, Starrsinnig, Alte Grummler
Lange Speere				

Lybische Infanterie maximal 3 160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Veteranen
Speere				

*Beim Jupiter, was für ein Untier.
(AM)*



Gallische Infanterie

150 Pkt

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

Gallische nackte Irre

215 Pkt

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

Söldner Hopliten

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
0	6	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx Vorsichtig
Lange Speere				

Söldner Peltasten

120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation
Wurfspeere/ Speere				

Sardinische Bogenschützen

110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation
Bogen				

Balearische Schleuderer

60 Pkt

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

Kavallerie

Punische Kavallerie

maximal 2

160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Veteranen

Gallische Kavallerie maximal 2 120 Pkt

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

Numidische Kavallerie maximal 2 130 Pkt

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

Elefanten maximal 2 160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Stinken, Ramme
Wurfspeere				

Sonderregeln:

Phalanx:

Die Phalanx-Formation ist eine starre, geschlossene Infanterieformation, die es ermöglicht dem Feind eine geschlossene Linie von Speeren entgegenzustellen.

Eine Phalanx ist sehr schwer zu manövrieren, so dass sie sich in schwierigem Gelände nur mit einem Viertel ihrer Bewegungsreichweite bewegen kann und sehr schwieriges Gelände nicht passieren kann.

Wird eine Phalanx-Formation in der Front angegriffen, erhält der Angreifer keinen Angriffsbonus, aber nur solange die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist: Es ist nicht sehr erbaulich eine Wand von Speeren anzugreifen.

Sollte die Phalanx-Formation von Kavallerie in der Front angegriffen werden, verliert die Kavallerie nicht nur ihren Angriffsbonus, sondern die angegriffene Einheit erhält einen Bonus von 2 auf das Nahkampfresultat. Allerdings gilt dies auch wieder nur, solange die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist.

Elefanten:

Elefanten zählen als Kavallerie. Elefanten besitzen die Sonderregel **Ramme**. Sie verursachen beim Angriff neben ihren normalen Attacks W6 zusätzliche automatische Treffer, gegen die der Verteidiger seinen normalen Rettungswurf hat. Sollten sie gezwungen sein aus einem Nahkampf zu fliehen oder „zurückfallen lassen“ als Angriffsreaktion wählen und dabei durch eigene Truppen fliehen bzw. ausweichen, erhalten diese W3 automatische Treffer, gegen die ihnen ein normaler Rettungswurf zusteht. Darüber hinaus geraten sie ganz normal in Unordnung.

Sollte die Unordnung die Folge eines Moralwerttests sein, kann der Elefant **nicht** mehr gesammelt werden, behält also seinen Unordnungsmarker. Dies gilt **nicht** für Unordnung, als Folge einer Fernkampfattacke, also für eine sechs beim Trefferwurf durch Beschuss. In diesem Fall gelingt es dem Mahoud seinen Elefanten wieder zu beruhigen.

Sollte der Elefant jedoch durch einen Moralwerttest in Unordnung geraten sein, kann er nicht mehr gesammelt werden. Es ist nicht so einfach einen durchdrehenden Elefanten zu beruhigen, wenn um ihn herum das Chaos herrscht. Er kann normal aktiviert werden, aber nur um ihn in gerader Linie auf die eigene Tischkante zuzubewegen. Sollte er sich dabei durch eigene oder gegnerische Truppen bewegen erhalten diese W3 automatische Treffer. Als Angriffsreaktion kann er in Unordnung nur „zurückfallen lassen“ wählen. Elefanten in Panik werden einfach fliehen. Sollten sie dabei durch eigene oder gegnerische Truppen fliehen verursachen sie wieder W3 automatische Treffer. Elefanten können nicht gefangen genommen werden.