

Ägypten der Ptolemäer

Armeeaufbau:

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



Kommandanten

Der Pharao oder General	maximal 1	vier Joker	20 Pkt
	maximal 1	drei Joker	10 Pkt
		zwei Joker	0 Pkt
Hauptleute	1 für fünf Standardeinheiten	zwei Joker	10 Pkt
		ein Joker	0 Pkt

Infanterie



Ägyptische Leibgardephalangiten

maximal 2 230Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
0	7	4	3+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx, Vorsichtig, Veteranen, Starrsinnig, Alte Grummler
Lange Speere				



Ägyptische Phalangiten

170Pkt

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



Peltasten

120Pkt

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

**Thraker**

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Blutdürstig 1
Zweihand- waffe				

**Ägyptische
oder syrische Bogenschützen**

110Pkt

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

**Galater**

maximal 1 210Pkt

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



Ägyptische oder arabische Leichte Infanterie

maximal 2

70Pkt

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



Jüdische Schleuderer

maximal 2

70Pkt

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

Kavallerie

Kleruchenkavallerie

maximal 2

170Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Veteranen
Speere				



Leichte Kavallerie

maximal 3 150Pkt

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



Arabische Kamelkavallerie

maximal 2 150Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Stinken
Bögen, Speere				



leichte lybische Streitwagen

maximal 3 150Pkt

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

Elefanten

maximal 2

160Pkt

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

Artillerie



Pfeilgeschütz

maximal 2 115Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	
Kriegs- Maschine				

Sonderregeln:**Elefanten:**

Elefanten zählen als Kavallerie. Elefanten besitzen die Sonderregel **Ramme**. Sie verursachen beim Angriff neben ihren normalen Attacken 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 Fernkampfatacke, 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.

leichte Streitwagen:

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

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

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

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 Nahkampfergebnis. Allerdings gilt dies auch wieder nur, solange die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist.

Schleuder:

Reichweite 20 cm; lange Reichweite 1, kurze Reichweite 2 Schuss -2
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

Skorpion:

Reichweite 40 cm
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, mittlere Reichweite -2

Stinken:

Einheiten die diese Sonderregel besitzen verhindern die Option des Gegenangriffs von Kavallerie. Pferde mögen den dezenten Duft nicht und sind nicht erpicht darauf sich ihm zu nähern. Wird eine Einheit mit dieser Sonderregel von Kavallerie angegriffen so verliert die angreifende Kavallerie den Angriffsbonus.