

## Alexanders Makedonen

### Armeeaufbau:

Die Armee muss zur Hälfte aus Infanterieeinheiten bestehen. Um eine Einheit Hyaspisten aufzustellen müssen zwei Einheiten Phalangiten ins Feld geführt werden.

Für je zwei Einheiten Hopliten darf eine Einheit Kavallerie aufgestellt werden.

### Kommandanten

|                   |                              |            |        |
|-------------------|------------------------------|------------|--------|
| <i>Alexander</i>  | maximal 1                    | drei Joker | 0 Pkt  |
|                   |                              | vier Joker | 10 Pkt |
| <i>Hauptleute</i> | 1 für vier Standardeinheiten | ein Joker  | 0 Pkt  |
|                   |                              | zwei Joker | 10 Pkt |

### Infanterie

Hyaspisten maximal 1 230 Pkt

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

Phalangiten 170 Pkt

| Fernkampf    | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln  |
|--------------|----------|------------|--------------|---|
| 0            | 7        | 4          | 4+           | Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx<br>Vorsichtig, Veteranen |
| Lange Speere |          |            |              |   |

**Beachte:** Hyaspisten und Phalangiten dürfen kombinierte Einheiten bilden, wobei dann die Sonderregeln der Hyaspisten zum Tragen kommen.

Hopliten 140 Pkt

| Fernkampf    | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln   |
|--------------|----------|------------|--------------|--|
| 0            | 6        | 4          | 4+           | Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx<br>Vorsichtig |
| Lange Speere |          |            |              |  |

Griechische Peltasten 120 Pkt

| Fernkampf             | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln   |
|-----------------------|----------|------------|--------------|--|
| 2                     | 5        | 3          | 5+           | Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation |
| Wurfspeere/<br>Speere |          |            |              |  |

Kretische Bogenschützen 110 Pkt

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

## Rhodische Schleuderer

60 Pkt

| Fernkampf  | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln                                  |
|------------|----------|------------|--------------|---|
| 2          | 2        | 2          | -            | Offene Formation,<br>Kleine Einheit, Plänkler |
| Schleudern |          |            |              |   |

*Kavallerie*

## Thessalische Kavallerie

140 Pkt

| Fernkampf | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln                               |
|-----------|----------|------------|--------------|--|
| -         | 7        | 3          | 5+           | Geschlossene Formation,<br>Standardeinheit |
| Speere    |          |            |              |  |

## Thrakische Kavallerie

130 Pkt

| Fernkampf | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln   |
|-----------|----------|------------|--------------|--|
| 2         | 6        | 3          | 6+           | Geschlossene Formation,<br>Standardeinheit, Kundschafter |
| Speere    |          |            |              |  |

*Artillerie*

## Skorpionbatterie

110 Pkt

| Fernkampf           | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln |
|---------------------|----------|------------|--------------|--------------|
| 2                   | 1        | 2          | 5+           |              |
| Kriegs-<br>Maschine |          |            |              |              |

## Onagerbatterie

maximal 2

130 Pkt

| Fernkampf           | Nahkampf | Widerstand | Rettungswurf | Sonderregeln     |
|---------------------|----------|------------|--------------|------------------|
| 2                   | 1        | 2          | 5+           | Indirektes Feuer |
| Kriegs-<br>Maschine |          |            |              |                  |

**Sonderregeln:****Phalanx**

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

Eine Phalanx von Hoplitern ist sehr schwer zu manövrieren, so dass sie sich in schwierigen 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 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 wie die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist.