

## Griechen Peloponnesische Kriege

### Armeeaufbau:

Die Armee muss zu drei Vierteln aus Infanterieeinheiten bestehen, wobei für jede Einheit Leibgarde Hopliten eine Einheit Hopliten aufgestellt werden muss.

Eine Armee aus Sparta darf maximal vier Einheiten mit Leibgarde Hopliten ins Feld führen.

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

### Kommandanten

*Kriegsherr* maximal 1 zwei Joker 0 Pkt  
drei Joker 10 Pkt

*Hauptleute* 1 für vier Standardeinheiten ein Joker 0 Pkt  
zwei Joker 10 Pkt

### Infanterie

Leibgarde Hopliten maximal 2 220 Pkt

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

Hopliten 160 Pkt

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

*Wir stehen fest! (WF)*

*Fotos und Figuren von Don-Oliver Mathies*



## Bürger Hopliten

120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
0	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx Vorsichtig
Lange Speere				

## Söldner Hopliten

140 Pkt

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

## Peltasten

120 Pkt

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

## Kretische Bogenschützen

110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänkler- formation
Bogen				

## Kretische Schleuderer

60 Pkt

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

*Kavallerie*

## Griechische Kavallerie

maximal 2

120 Pkt

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

## Thrakische Kavallerie

maximal 2

130 Pkt

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

**Sonderregeln:****Phalanx:**

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

Eine Phalanx von Hoplitzen 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 Nahkampfergebnis, allerdings gilt dies auch wieder nur solange wie die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist.

*Die Reihen fest geschlossen (WF)  
Fotos und Figuren von Don-Oliver Mathies*

