

Rom

Armeeaufbau:

Eine Römische Legion besteht aus 1 bis 10 Kohorten römischer Legionären und bis zu 10 Kohorten Auxilartruppen. Die 1. Kohorte darf erst aufgestellt werden wenn mindestens 2 normale Kohorten Legionäre Aufgestellt wurden. Für 2 römische Kohorten darf eine Artilleriebatterie aufgestellt werden. Wenn keine reine Prätorianerarmee gespielt wird, dürfen maximal ein Viertel der römischen Kohorten aus Prätorianern bestehen, sie dürfen aber nur ins Feld geführt werden wenn der Kaiser die Legion anführt.



Kommandanten

Der Kaiser	maximal 1 vier Joker	20 Pkt
oder Legionslegat	maximal 1 drei Joker	00 Pkt
Miliärtribun	1 für fünf Kohorten zwei Joker	0Pkt

Infanterie



Legionärskohorte 1. Kohorte

260 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	5	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Schildkröte Veteranen, Starrsinnig, Alte Grummler
Pilum				

**Legionärskohorte 2. bis 10 Kohorte**

205 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Schildkröte Veteranen
Pilum				

**Prätorianer Kohorte**

270 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	6	3+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Schildkröte, Veteranen, Starrsinnig
Pilum				

Marinekohorte

maximal 3

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Schildkröte, Vorsichtig
Pilum				

Auxilarkohorte

140Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation
Speer				



Auxilarbogenschützen

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	2	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, indirekter Beschuss, Plänklerformation
Bogen				

Auxilarschleuderer

maximal: 2

70Pkt

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

Kavallerie

Legionärskavallerie

maximal 1

170 Pkt

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

Prätorianerkavallerie

maximal 1

210 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Hitzköpfig, Blutdürstig 2
Speere				



Auxilarkavallerie

maximal 4 155 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Kavallerie- bogen, Speere				



Auxilarkavallerie (Kamele)

maximal 1 150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Stinken
Kavallerie- bogen, Speere				

Artillerie



Skorpionbatterie

125 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	4+	leichte Kriegsmaschine
Kriegs-Maschine				

Mobile Skorpionbatterie

maximal 2

135 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	Mobil, indirekter Beschuss, leichte Kriegsmaschine
Kriegs-Maschine				

Onagerbatterie

maximal 2

135 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	Indirekter Beschuss, schwere Kriegsmaschine
Kriegs-Maschine				

Sonderregel:

- Stinken:** 15Pkt
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.
- Schildkröte:** 15Pkt
Einheiten, die diese Formation einnehmen dürfen, erhalten einen Bonus von eins auf ihren Rettungswurf gegen Beschuss.
- Mobil:** 10Pkt
Kriegsmaschinen mit dieser Sonderregel bewegen sich wie Infanterie.
- Skorpion:**
Reichweite 40 cm
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, mittlere Reichweite -2
- Onager:**
Reichweite 60 cm
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, mittlere Reichweite -2
- Schleuder:**
Reichweite 20 cm; lange Reichweite 1, kurze Reichweite 2 Schuss -2
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2
- Bogen:**
Reichweite 30 cm
- Pilum:**
Reichweite 10 cm
Rüstungswurfmodifikator: -1