

Achämenidische Perser

Armeeaufbau:

Die Armee darf zur Hälfte aus Kavallerie bestehen.

Für je zwei Einheiten Standardkavallerie darf eine Einheit schwerer Streitwagen oder ein Elefant aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>König</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 vier Standardeinheiten	ein Joker zwei Joker	0 Pkt 10 Pkt

Infanterie

Leibgarde maximal 1 220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig, Veteranen, Starrsinnig, Alte Grummler
Speere				

Persische Infanterie 130 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit
Speere				

Persische Bogenschützen 110 Pkt

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

Griechische Söldnerhopliten 140 Pkt

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

Griechische Söldnerpeltasten 120 Pkt

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

Leichte Infanterie

70 Pkt

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

Schleuderer

60 Pkt

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

Kavallerie

Persische berittene Bogenschützen

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	6+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter, Pfeilhagel
Bogen				

Persische Leichte Kavallerie

140 Pkt

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

Thessalische Kavallerie

130 Pkt

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

Schwere Streitwagen

maximal 2

170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Schwerer Streitwagen
Speere, Bögen				

Elefanten

maximal 2

160 Pkt

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

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 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.

Phalanx

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

Eine Phalanx von Hoplitensoldaten 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.

Schwere Streitwagen

Schwere Streitwagen zählen als Kavallerie. Im Angriff verursachen sie bei der angegriffenen Einheit W6 zusätzliche automatische Treffer, gegen die der Einheit ein normaler Rettungswurf zusteht.

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 und Gegenangriff (bei Kavallerie) zur Verfügung.