

# SPEZIALIST : TRIBOK

**Bewegung:** 1 Feld  
**Waffenart:** Fernkampf 2 – 6 Felder (indirekter Beschuss)  
**Schaden:** Pro Helm der entsprechenden Farbe, 5W  
**Bonusschlag :** Ja (auch Kavallerie)

**Spezial:** Wird gegen 1 rote Infanterie- Einheit eingetauscht, besteht aus 2 roten Infanteristen und 1 Tribok.

Kein Kampf auf dem Marsch. Keine Machtplättchen.

## **Indirekter Beschuss:**

Bei Aktivierung des Triboks wird in der Kampfphase eine Markierung (z.B. das rote Kriegsratsplättchen mit dem Helm) auf ein Feld in Reichweite und Sichtlinie gelegt. Eigene oder fremde Einheiten blockieren dabei die Sichtlinie NICHT, wohl aber Wald- und Hügelfelder. Ein etwaiger Schaden wird erst nach der Zugphase des Gegners, allerdings noch vor seiner Kampfphase ermittelt. Es können auch leere Felder beschossen werden.

Der Tribok ist im Nahkampf wehrlos und kann sich auch nicht verteidigen. Sind beide Infanterie- Einheiten des Triboks besiegt, gilt der Tribok als zerstört und kommt vom Spielplan (kann also nicht erobert werden).

Keine Aktivierung bei „Himmel verdunkeln“ oder „Attacke der Infanterie“ .