

SPEZIALIST : BELAGERUNGSINGENIEUR

Bewegung: 1 Feld
Waffenart: Nahkampf
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 4W
Bonusschlag : Ja, Kavallerie darf 1 BS ignorieren

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

Kann statt ziehen und/ oder kämpfen max . 1 Belagerungsgerät/ Runde herstellen: in Kampfphase 4W würfeln, Machtsymbole können als Machtplättchen neben der Einheit gesammelt und sofort gegen Belagerungsgerät eingetauscht werden.

Belagerungsgerät wird auf dem Feld des Belagerungsingenieurs aufgebaut.

Mit einer Bewegung des Belagerungsingenieurs verfallen alle neben der Einheit gesammelten Machtplättchen.

Belagerungsgeräte: Pfähle der Bogenschützen

- Kosten: 1 Machtplättchen
(Eigenschaften siehe „Geländearten“)

Sturmleiter

- Kosten: 1 Machtplättchen
- Bewegung 1 Feld (nur zusammen mit beliebiger Infanterie- Einheit)
- kann im Nahkampf einmalig 1 Treffer abfangen (ist dann zerstört)
- max. 1 Sturmleiter/ Einheit, kann an benachbarte Einheit übergeben werden (= vollständige Bewegung für übergebende Einheit)
- ermöglicht Flussüberquerung (Sturmleiter hat Eigenschaften wie Furt)
- bei Mauer: Einheit kann auf Mauer ziehen und trotzdem kämpfen

Parvisaden

- Kosten: 2 Machtplättchen
- Bewegung 1 Feld (nur zusammen mit beliebiger Infanterie- Einheit)
- max. 1 Parvisade/ Einheit, kann an benachbarte Einheit übergeben werden (= vollständige Bewegung für übergebende Einheit)
- Schutz für 2 benachbarte Seiten eines Feldes: Einheit kann 2 Treffer/ Kampf aus geschützter Richtung ignorieren, 3. Treffer in einem Wurf zerstört Parvisade, alle weiteren Treffer zählen auf Einheit
- geschützte Einheit kann nicht über Seiten mit Parvisade kämpfen
- keine Bewegung über geschützte Seiten
- blockiert Sichtlinie (nicht für Tribok)

Griechisches Feuer

- Kosten: 3 Machtplättchen
- Bewegung 1 Feld (nur zusammen mit beliebiger Infanterie- Einheit)
- kann im Nahkampf einmalig 1 Treffer abfangen (ist dann zerstört)
- max. 1 griechisches Feuer/ Einheit, kann an benachbarte Einheit übergeben werden (= vollständige Bew. für übergebende Einheit)
- nur mit Tribok verschießbar: statt 5W des Triboks nur 4W, dafür brennt das Feld solange weiter, wie der Spieler 1 Machtplättchen/ Runde zahlt (Aktivierungsphase), Schaden sofort nach Bewegungsphase des Gegners, BS zählt immer, keine Machtplättchen

Sonderregeln Tribok:

Triboke zerstören mit gewürfelten Helmen,

die keine Treffer auf Einheiten sind:

Mauern, Steinbrücken	– bei 5 Helmen in einem Wurf
Holzbrücken	– bei 4 Helmen in einem Wurf
Pfähle der Bogenschützen	– bei 3 Helmen in einem Wurf
Sturmleitern	– bei 2 Helmen in einem Wurf
Griechisches Feuer	– bei 2 Helmen in einem Wurf

Wird eine Mauer oder Brücke zerstört, auf der sich eine Einheit befindet, gilt die Einheit ebenfalls als vernichtet