

ADG

Spielrundenablauf

1. Bewegung
 - ungestüme Bewegung + Angriff
 - andere Bewegung
 - Sammeln
2. Beschuss
3. Nahkampf
4. Flucht und Verfolgung
5. Sieg

General	Wert	Weite
normal	0	4BB
gut	+1	6BB
brillant	+2	8BB
Strategie	+2	8BB
Befehlspunkte		
1W6/2+		Generalswert
aufgerundet		
+1 für Strategen		

Befehle

- 1PC um eine Einheit auf Reichweite zu bewegen
- +1 PC um die Einheit ausser Reichweite zu bewegen
- 1 PC um eine Einheit zu sammeln, wenn der Gegner weniger als 4 BB ist, oder 2 PC wenn die Einheit im Nahkampf ist
- +1 PC für ein schwieriges Manöver andernfalls befindet sich die Einheit in Unordnung
- 2 PC um eine ungestüme Einheit zu halten
- +1 PC wenn sich der General im Nahkampf befindet ausser zum Sammeln seiner Einheit

Einheiten

Fusstruppen

Leichte Infanterie	LI	0	2	-1 gegen alle ausser EI und SiS vernichtet durch MI, SI, Re, Ri im GG
--------------------	----	---	---	---

Schützen	MI	0	3	-1 gegen HI und Berittene im Nahkampf
----------	----	---	---	---------------------------------------

Mittlere Infanterie	MI	1	3	+1 gegen Fusstruppen, neutralisieren den Aufprall ungestüme Fusstruppen
---------------------	----	---	---	---

Speere	MI	1	3	+1 gegen Fusstruppen, neutralisieren den Aufprall berittener Truppen
--------	----	---	---	--

Schwere Infanterie	SI	2/1	4	+1 gegen Fusstruppen und Berittene, neutralisieren den Aufprall ungestüme Fusstruppen, Ungestüme haben Schutz von 1
--------------------	----	-----	---	---

Speere	SI	2	4	+1 gegen Fusstruppen und Berittene, neutralisieren den Aufprall berittener Truppen
--------	----	---	---	--

Abgesessene Ritter	SI	3	4	+1 gegen Fusstruppen und Berittene, neutralisieren den Aufprall gepanzerter Fusstruppen
--------------------	----	---	---	---

Phalanx	SI	1	4	+1 gegen Berittene, neutralisieren den Aufprall berittener Truppen, +2 in tiefer Formation
---------	----	---	---	--

Horden	Ho	0	3	-1 gegen Fusstruppen und Berittene
--------	----	---	---	------------------------------------

Kriegswagen	Kw	2	4	+1 gegen Berittene ausser EI, neutralisieren den Aufprall aller ausser EI
-------------	----	---	---	---

Artillerie	Art	0	2	-1 gegen Fusstruppen und Berittene, +1 bei Beschuss von EI und Kw
------------	-----	---	---	---

Berittene

Leichte Reiterei	LR	0	2	+1 gegen LI in GG, -1 gegen Fusstruppen und Berittene
------------------	----	---	---	---

Leichte Kamelreiter				
---------------------	--	--	--	--

Reiterei, Kamelreiter	Re	0	3	+1 gegen Fusstruppen
-----------------------	----	---	---	----------------------

Leichte Streitwagen				
---------------------	--	--	--	--

Schwere Reiterei	Re	1	4	+1 gegen Fusstruppen
------------------	----	---	---	----------------------

Mittlere Ritter	Ri	1	4	+1 gegen alle ausser EI und Kw
-----------------	----	---	---	--------------------------------

Schwere Ritter	Ri	2	4	+1 gegen alle ausser EI und Kw, gepanzert
----------------	----	---	---	---

Katafrakten	Ri	2	4	+1 gegen alle ausser Ri, EI und Kw, gepanzert
-------------	----	---	---	---

Schwere Streitwagen	Ri	1	4	+1 gegen alle ausser Ri, EI und Kw
---------------------	----	---	---	------------------------------------

Elefanten	EI	0	3	+1 gegen alle, + Aufprall gegen alle ausser LI
-----------	----	---	---	--

Sichelstreitwagen	Si	0	1	Neutralisiert gegnerische Boni, ignoriert Überlappungen
-------------------	----	---	---	---

Reichweiten von Schusswaffen

	BB
LI und LR mit Wurfspeer	1
LI und LR mit Schleuder, Bogen oder Armbrust, Einheiten mit Feuerwaffen	2
Re mit Bogen oder Armbrust	3
MI oder SI mit Bogen oder Armbrust	4
Kriegswagen	3
Leichte Artillerie	4
Schwere Artillerie	8

Besonderheiten

Fernwaffen: Einheiten mit Fernwaffen; Schleuder, Bogen, Armbrust, Wurfspeer oder Feuerwaffen können den Gegner beschliessen. Fusstruppen und Leichte Reiterei, die mit Wurfspereen bewaffnet sind, geniessen beim Zusammenprall mit dem Gegner einen zusätzlichen Bonus.

Panzerung: Bezieht sich auf die schweren Plattenrüstungen der Ritter, sowie Katafrakten. Verliert die Einheit einen Nahkampf, wird dem Gegner, ausser Elefanten oder Gegnern mit Panzerung, ein Punkt abgezogen.

Kamele: Pferde fürchten sich vor Kamelen und scheuen. Im Nahkampf mit Kamelreitern büssen Berittene auf Pferden einen Punkt ein, behalten aber den Aufprallbonus.

Elefanten: Elefanten ängstigen andere Reittiere, die deshalb im Nahkampf gegen die Dickhäuter einen Punkt einbüssen. Auch der Aufprallbonus wird nicht gewertet.

Aufprallwucht: Die Einheit verrechnet in der ersten Nahkampfrunde einen einmaligen Aufprallbonus von +1. Dies entspricht einem ungestümen Angriff, dem Ansturm mit schweren Waffen oder dem Gebrauch einer Wurfwaffe unmittelbar vor dem Zusammenprall, beispielsweise einem römischen Pilum. Aufprallboni von Fusstruppen erzielen nur gegen Fusstruppen Wirkung.

Ungestüm: Ungestüme Truppen sind schwer zu befehligen, verfügen dafür aber über einen Aufprallbonus. Schweres und mittelschweres Fussvolk kann die Aufprallwucht ungestümer Truppen des Gegners neutralisieren. Schweres ungestümes Fussvolk büsst einen Punkt seiner Rüstungsklasse ein.

Wurfspeer: Wurfspeere können von Berittenen und leichten Fusstruppen als Wurf- oder als Nahkampfwaffe mit Aufprallbonus eingesetzt werden. Bei einem Angriff kann der Aufprallbonus von +1 verrechnet werden, aber nur, wenn der Gegner nicht auch über einen Aufprallbonus verfügt und auch nur beim ersten Angriff.

Pavesen: Durch Pavesen geschützte Truppen verfügen über einen zusätzlichen Abwehrpunkt gegen Beschuss. Eine durch Pavesen gedeckte Einheit kann nicht schiessen, wenn sie sich bewegt hat.

Eingerammte Pfähle: In den Boden vor der Schützenlinie eingerammte Pfähle annullieren den Aufprallbonus berittener Truppen und gewähren den Schützen ihrerseits einen Abwehrbonus von +1, ausser gegen Elefanten. Das Ein- oder Ausgraben solcher Pfähle erfordert jeweils eine volle Bewegung.

Schützenhilfe: Einheiten, die vom Plänklerfeuer leichter Infanterie unterstützt werden, verrechnen einen zusätzlichen Abwehrpunkt, wenn sie von Berittenen frontal angegriffen werden.

	Einheit/Gelände	GG	RG	SG
Bewegungsweiten im Gelände	Leichte Infanterie	3	3	3
	Mittlere Infanterie	3	3	2
	Schwere Infanterie	2	2	1
	Leichte Reiterei	5	4	2
	Reiterei	4	3	1
	Ritter	3	2	1
	Leichte Streitwagen	4	2	1
	Schwere Streitwagen	3	1	-
	Sichelstreitwagen			
	Elefanten	3	2	1
	Kriegswagen	2	1	-
	Leichte Artillerie	2	1	-
	Schwere Artillerie	1	-	-

Entlang von Strassen im Kolonne steigt die Bewegungsweite um 1 BB

Bewegung

Bewegungsarten

- Vorwärtsbewegung evt. Mit ¼ Drehung
- Seitwärtsgleiten 1BB während der Vorwärtsbewegung
- 1 Viertel- oder Halbdrehung (2BB wenn schwierig) verbunden mit Vorwärtsbewegung
- Verbreiten an Ort oder Kolonnenbildung in Bewegung
 - SI, Art, KW 1 Einheiten
 - MI, Ri, EI, SiS, Li 2 Einheiten
 - Re, LR 3 Einheiten

schwierig zu befehlige Einheiten

- Ungestüme
 - Elefanten, Horden, Artillerie
 - Kriegswagen, Sichelstreitwagen
- volle Vorwärtsbewegung evt. mit Seitwärtsgleiten oder in den Nahkampf, geraten sonst in Unordnung, ausser mit +1AP

Folgebewegungen

- ausserhalb 4BB des Gegners
- keine 3. für schwierig zu befehlige Einheiten
- keine 3. für Einheiten in Unordnung
- +1AP da schwierige Bewegung ausser für LI und LR
- 3. Bewegung nur mit Befehlshaber

leichte Truppen

- eine Drehung ohne Punktkosten
- können den Nahkampf verweigern, ziehen dann ihre Bewegungsweite -1BB geradeaus rückwärts

Kontrollzone

Bewegungseinschränkungen des Gegners:

- Vorwärtsbewegung in Nahkampf
- Drehung zum Gegner hin
- Drehung in Nahkampf
- gerade Rückwärtsbewegung wenn LI oder LR
- eigene Front verbreitern
- stehen bleiben

aussergewöhnliche Bewegungen

ungestüme Truppen: Ri, Re, SiS sowie ungestüme SI, oder MI geraten beim Angriff in Unordnung, ausser:

- +1AP
- gegen Elefanten, Kriegswagen
- Fussvolk gegen Berittene
- Angreifer dadurch in RG oder SG
- Wenn hinter einer Befestigungsanlage oder jenseits des Flusses
- Als Überlappung

durchdringen

- unmöglich im Nahkampf
- LI durch alle in jede Richtung
- Berittene durch LI in jede Richtung
- Berittene durch LI in derselben Richtung oder entgegengesetzt
- Schweres und mittelschweres Fussvolk durch nicht verschiedene Fernkämpfer zu Fuss in derselben Richtung oder entgegengesetzt
- Fussvolk durch Artillerie in derselben Richtung oder entgegengesetzt

durchdringen eigener Truppen um anzugreifen

- nicht Elefanten oder Phalangen in tiefer Aufstellung
- so durchdrungene Einheiten verlieren 1ZP

Nahkampfabbruch

- LI gegen Fussvolk oder Elefanten, sowie gegen Berittene im Gelände
- Berittene ausser EI + SiS gegen Fussvolk oder langsamere Berittene
- alle gegen Art, Kw, Befestigungen, oder wenn in Flanke oder von hinten angegriffen
- Rückwärtsbewegung: Bewegungsweite -1BB geradeaus
- Gegner kann, Ungestüme müssen 1BB folgen

Ausweichbewegung

LI, LR, sowie nicht ungestüme Re ohne Aufprallwucht nicht wenn langsamer als Gegner, oder bereits im Nahkampf, in Flanke oder von hinten angegriffen
nach 180°Drehung Flucht nach Würfelwurf: 1-2 -1BB, 3-4 Bewegungsweite, 5-6 +1BB
Gegner muss folgen: Fussvolk 1BB, Berittene 2BB, Ungestüme folgen volle Bewegungsweite

Smmeln gelingt bei:

- 3+: ausserhalb von 4BB vom alle Gegnereinheiten
- 4+: innerhalb von 4BB vom Gegner oder als Überlappung, kostet 1BP
- 5+: in Nahkampf, kostet 2BP

beinhaltet die Einheit den Befehlshaber, oder ist er in Basenkontakt (1x pro Runde) – Bonus -+1

Fernkampf

- das Ziel muss sich im Schussbereich in Reichweite befinden
- weder Schütze noch Ziel dürfen in Nahkampf verwickelt sein

Zielbestimmung

- die nächste Einheit vor der Front des Schützen
- die nächste Einheit im Schussbereich

Beschussablauf

beide Spieler würfeln, der Beschossene addiert seinen Schutzwert, erzielt der Schütze dadurch mehr, verliert das Ziel 1ZP

- schiessende leichte Truppen -1
- Ziel in Deckung oder hinter Befestigung -1
- Schütze in Unordnung -1
- MI oder SI gegen Berittene +1
- Für unterstützende Einheit (max +3) +1
Leichte Truppen zählen dabei ½

Schutzwert

Gegen Beschuss von Armbrust oder Feuerwaffen gilt generell der Schutzwert von 1, ausser: EI=0 oder Kw=2

Langbogen verringern den SW um 1, ausser von Kw + Pavesen gegen Art haben alle SW von 0

Nahkampfweite

- Art + Kw dürfen nicht angreifen
- schiessendes Fussvolk + LR dürfen keinen Gegner angreifen, ausser: Art oder Leichten Truppen, Angriff in die Flanke des Gegners, von hinten, oder als Flankenunterstützung
- gemischte Einheiten können nur Fussvolk angreifen
- LR kann in Unordnung geratene Gegner angreifen
- LI darf nur LI, Art, SiS oder EI angreifen, oder Gegner, die in RG oder SG benachteiligt sind, oder Gegner in Unordnung

Nahkampf der höhere modifizierter W6 gewinnt

- Verlierer -1ZP
- Differenz 3 oder mehr: -2ZP
- Differenz 5 oder mehr: sofort vernichtet

Modifikatoren

-1 für Einheiten in Unordnung

Fussvolk: -1 für SI in RG oder SG, -2 für SI Speere oder Piken
Berittene: -2 in RG, -3 in SG ausser Kamele in Dünen oder Buschland, EI in Buschland

-1 je Überlappung ausser SiS beim Aufprall

+1 abwärts, Uferbank oder Befestigung verteidigend

-2 Berittene eine Befestigung oder Pfahlstellung angreifend

+1 Befehlshaber steckt in Nahkampf

Flankenangriff oder Einfall von hinten

- bereits in Nahkampf steckende Einheiten verlieren 1ZP, ausser durch LI oder LR
- nicht in Frontkontakt steckende Einheiten: -1im Kampf, ohne eigenen Aufprallbonus, nicht ungestüm, drehen sich am Ende der Runde zu
- Kw zählen nie als überlappt

Befehlshaber in Nahkampf

Verliert seine Einheit den Nahkampf, stirbt er bei 1 des fälligen Würfelwurfs, wird seine Einheit zerstört, stirbt er bei 1, 2 oder 3

Auflösung + Verfolgung

Einheiten, die alle ihre ZPs verlieren, gelten als aufgelöst + bewirken durch ihre Flucht bei jeder eigenen Einheit, die sich innerhalb 1BB dahinter befindet, den Verlust von 1ZP.

Art oder Kw werden an Ort zerstört

ungestüme Verfolger bewegen sich 1BB vorwärts, ausser:

- bei zerstörter Art oder Kw
- Fussvolk bei zerstörten Berittenen