

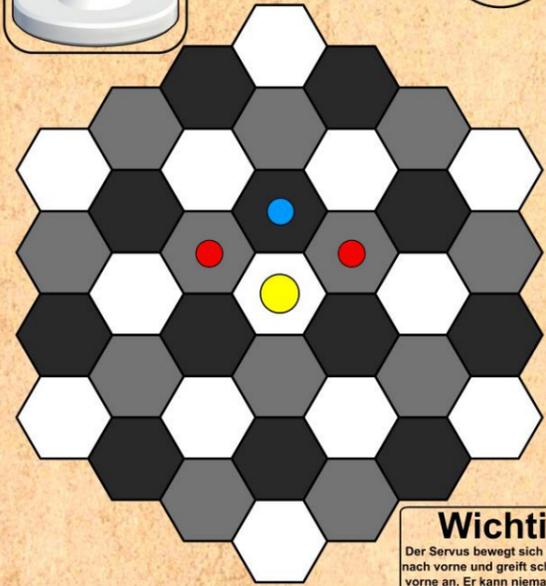
# Servus

pl. Servi  
Der Sklave

Erbittert kämpfen die Sklaven für Rom. Für den Ruhm im Krieg und die Freiheit im Elysium.

Größe, Leben, Schaden:

1



**Wichtig**  
Der Servus bewegt sich gradlinig nach vorne und greift schräg nach vorne an. Er kann niemals zurück.

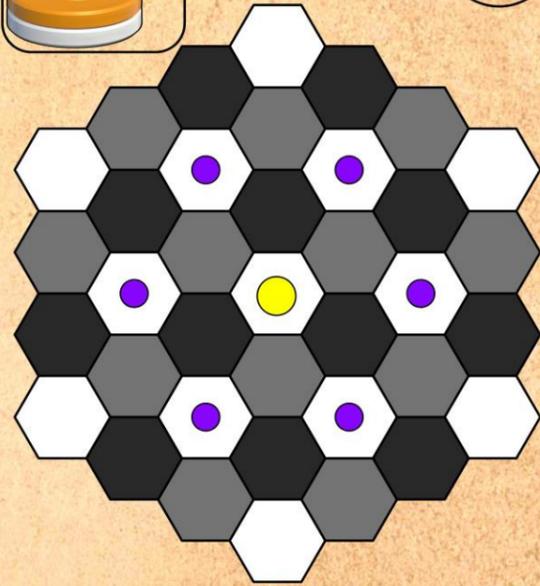
# Hastatus

pl. Hastati  
Der Speerträger

Mutig stehen die Speerträger in den vordersten Reihen. Geeint blicken sie dem Tod entgegen. Standhaft und furchtlos.

Größe, Leben, Schaden:

2



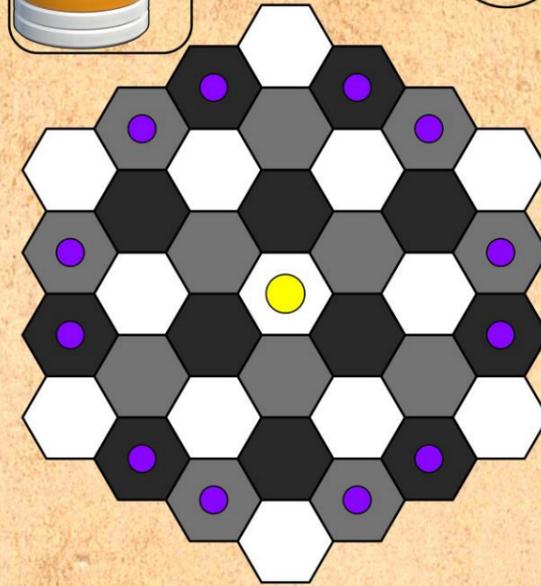
# Sagittarius

pl. Sagittarii  
Der Bogenschütze

Dunkle Wolken ziehen auf, es regnet Pfeile. Und das zwischen der Sehnen erfüllt die Stille der Nacht.

Größe, Leben, Schaden:

3



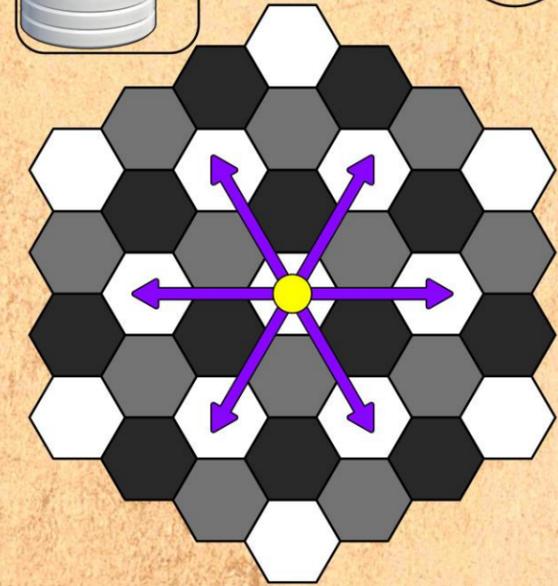
# Eques

pl. Equiti  
Der Reiter

Ein Donnern und Beben erschüttert die Linie des Feindes. Eine Staubwolke nähert sich: Reiter!

Größe, Leben, Schaden:

4



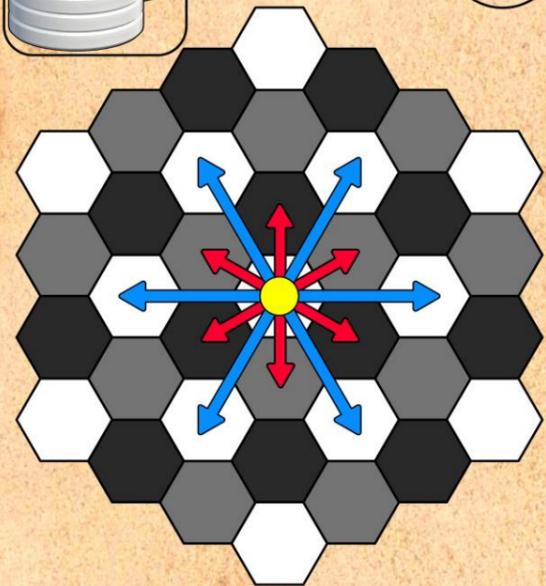
# Ballista

pl. Ballistae  
Das Geschütz

Die daumendicke Sehne ist zum zerreißen gespannt. Ein leises klicken entfesselt die Hölle.

Größe, Leben, Schaden:

6



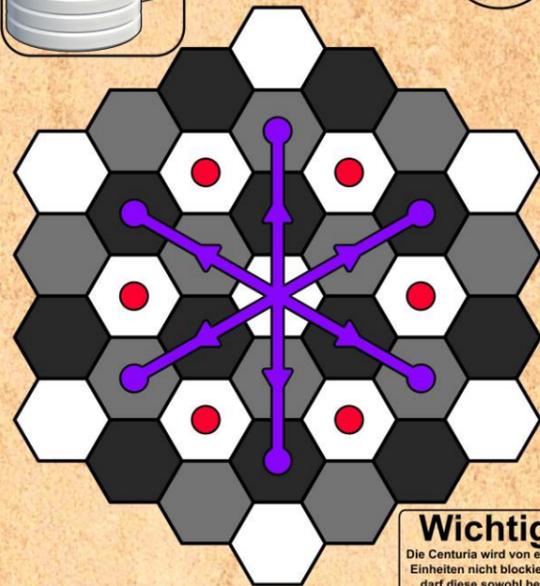
# Centuria

pl. Centuriae  
Die Hundertschaft

Banner wehen, Klingen glänzen, ein Ruf hunderter Kehlen hallt über das Schlachtfeld. Für Rom!

Größe, Leben, Schaden:

8



**Wichtig**  
Die Centuria wird von eigenen Einheiten nicht blockiert. Sie darf diese sowohl bei der Bewegung, als auch beim Angriff "überspringen".

## Lauf- und Angriffsmuster

Die Grafiken stehen für Spielfeldausschnitte, wobei die obere Ecke eine vorwärtige und die untere Ecke eine rückwärtige Bewegung (aus der Perspektive der Spieler) markiert. Die jeweilige Einheit steht in der Mitte des Ausschnitts (weißes Feld mit ●).

Jede Einheit wird durch einen Stapel an Spielsteinen symbolisiert, der jeweils links oben zu finden ist. Gezeigt werden immer ein Stapel aus einfachen Soldaten und einer mit dem Tribun (goldener Stein) auf der Spitze.

Manche Einheiten bewegen sich anders als sie Angreifen; in diesem Fall gibt es zwei Muster (● für Bewegung, ● für Angriff und ● für Einheiten mit identischen Mustern).

- Generell gilt:
- Jeder Schritt muss innerhalb des Spielfeldes liegen,
  - Die Bewegungsmuster erreichen nur leere Felder,
  - Die Angriffsmuster erreichen nur von Gegnern besetzte Felder.

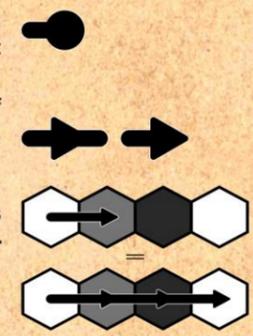
Die Einheit schreitet entlang des Pfades bis zum nächsten Marker (Kreis oder Pfeilkopf). Nur mit einem Marker versehene Felder können über das Muster erreicht werden.

Dies ist ein End-Marker. Über diesen kann nicht hinforgeschritten werden. Enthält ein Muster ausschließlich den Kreis, entfällt die Linie.

Dies ist ein Weiter-Marker. Über diesen darf hinforgeschritten werden, wenn das darunterliegende Feld nicht besetzt ist.

Steht ein Laufmarker am Ende eines Pfades darf der letzte Schritt beliebig oft wiederholt werden.

**(Sequenz-Muster)**



# Tribunus

pl. Tribuni  
Der Tribun

Der Tribun ist der Kopf der Armee. Doch ganz in antiker Manier steht er neben seinen Soldaten und zieht in den Krieg.

Größe, Leben, Schaden:

1

