

# Tribun

Pugna pro Cannae

## Lauf- und Angriffsmuster

### Vorweg:

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 gelbem Punkt).

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 Grafiken (blau für Bewegung, rot für Angriff und Einheiten mit identischen Mustern in lila).

Generell gilt:

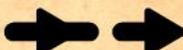
- Jeder Schritt muss innerhalb des Spielfeldes liegen,
- Die Bewegungsmuster erreichen nur leere Felder,
- Die Angriffsmuster erreichen nur von Gegnern besetzte Felder.

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.

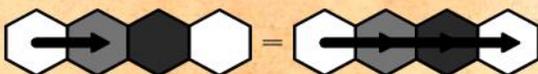
Dies ist ein End-Marker. Über diesen kann nicht hinforgeschritten werden. Enthält ein Muster ausschließlich den Kreis, entfällt die Linie.



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



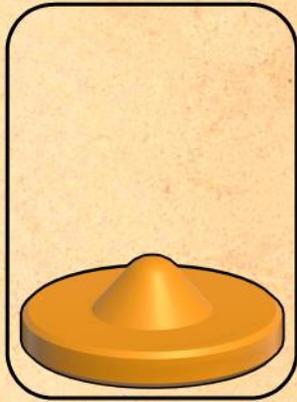
Steht ein Laufmarker am Ende eines Pfades darf der letzte Schritt beliebig oft wiederholt werden.  
(Sequenz-Muster)



# Tribunus

pl. Tribuni

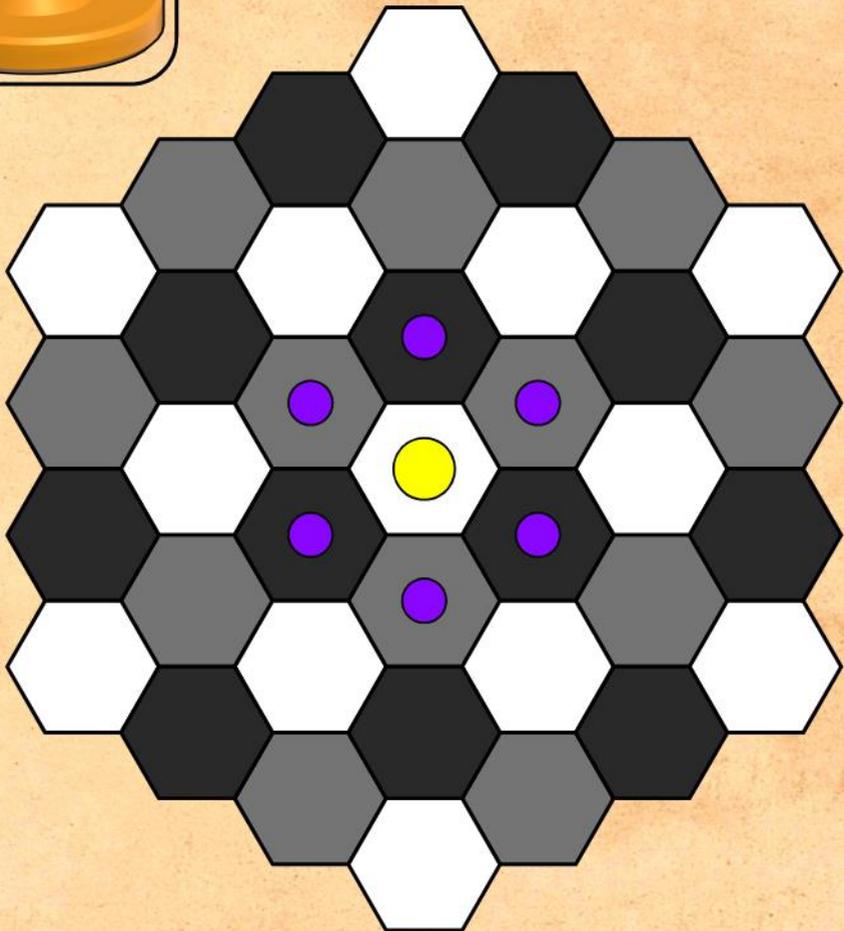
## Der Tribun



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



# Servus pl. Servi

## Der Sklave

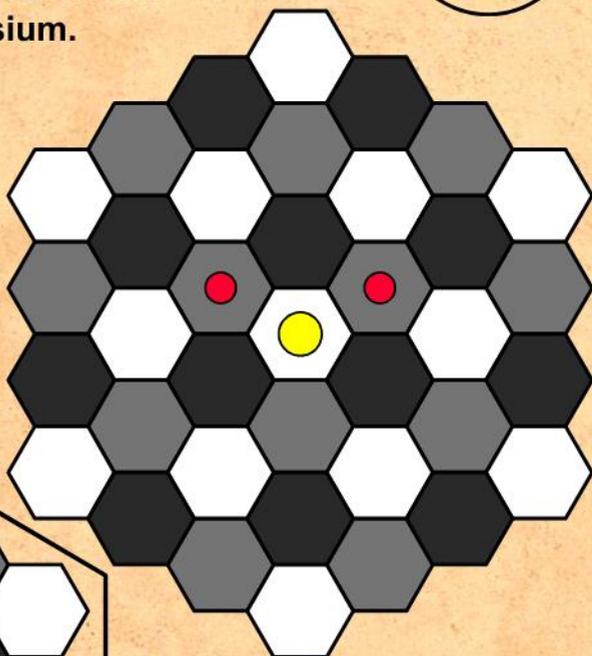
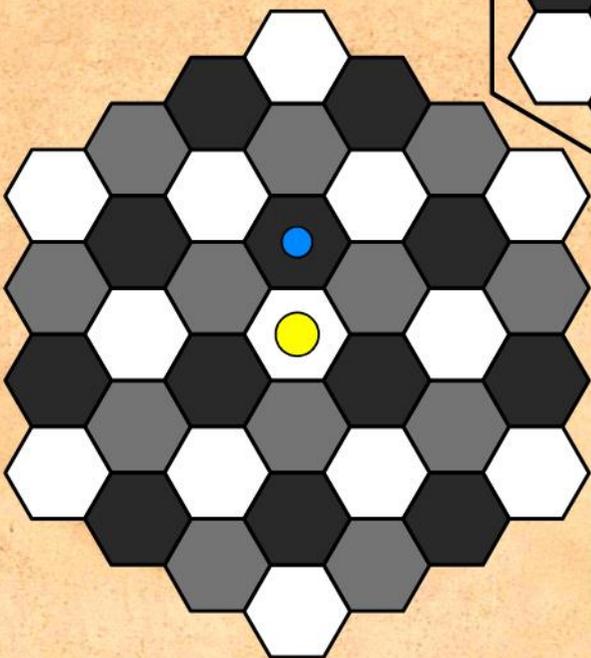


Erbittert kämpfen die Sklaven für Rom. Für den Ruhm im Krieg und die Freiheit im Elysium.

Größe, Leben, Schaden:

1

Bewegung



Angriff

### Wichtig

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

# Hastatus

pl. Hastati

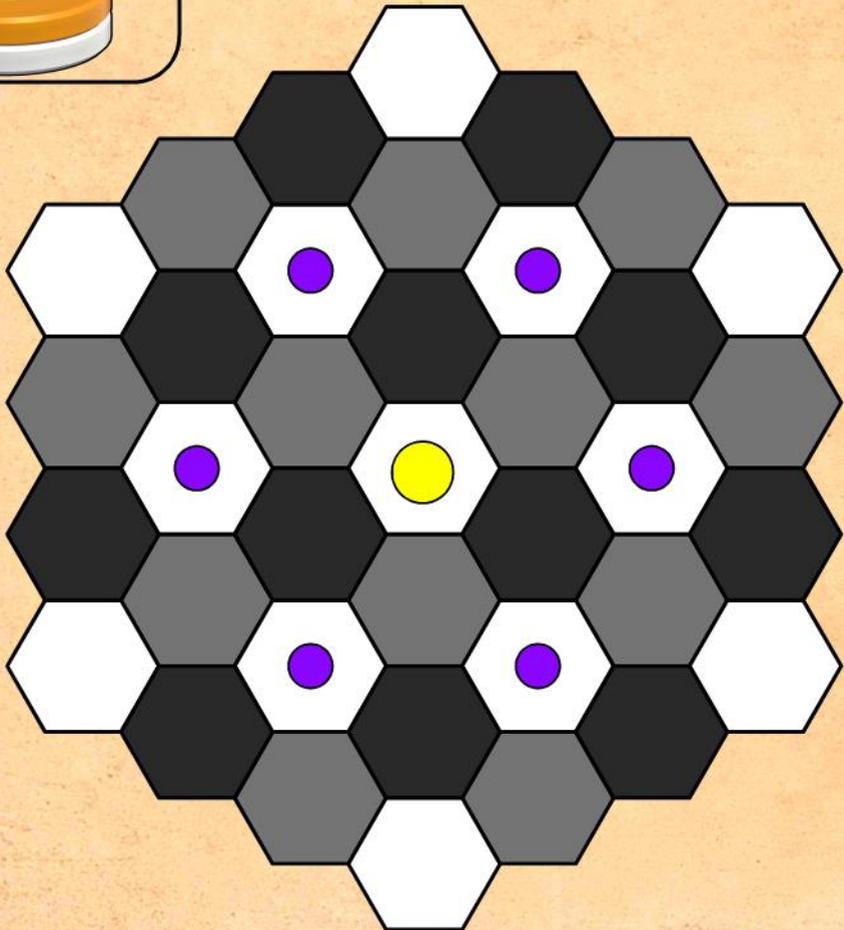
## Der Speerträger



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

Größe,  
Leben,  
Schaden:

2



# Sagittarius pl. Sagittarii

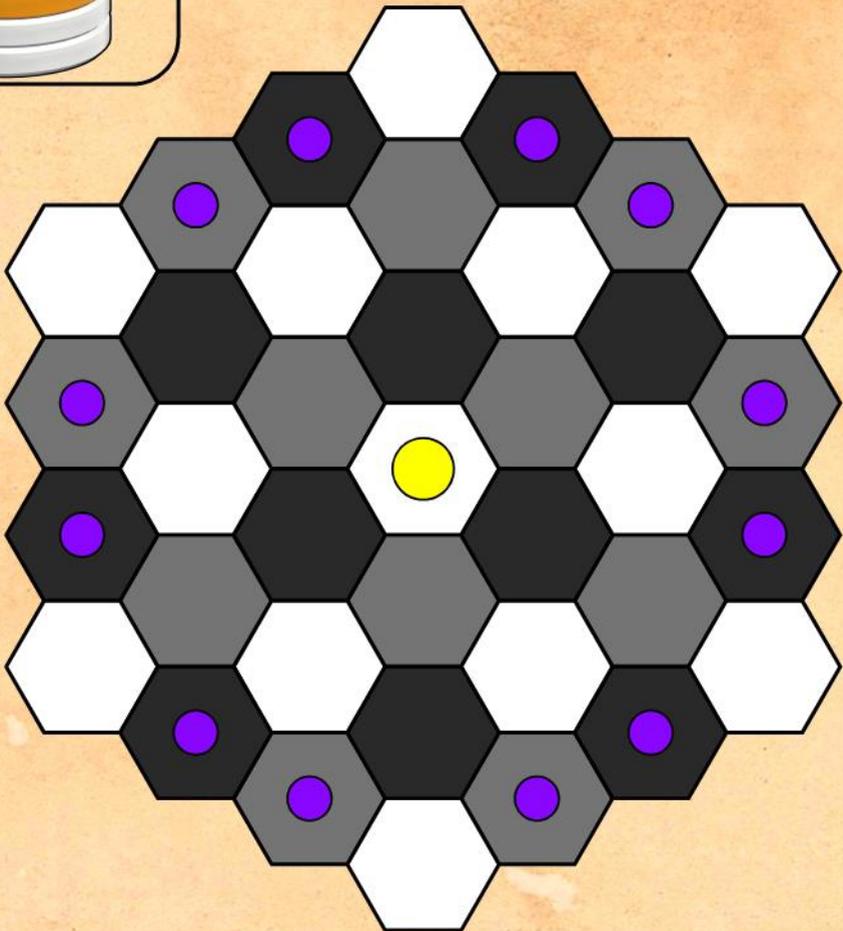
## Der Bogenschütze



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

Größe,  
Leben,  
Schaden:

3



# Eques pl. Equiti

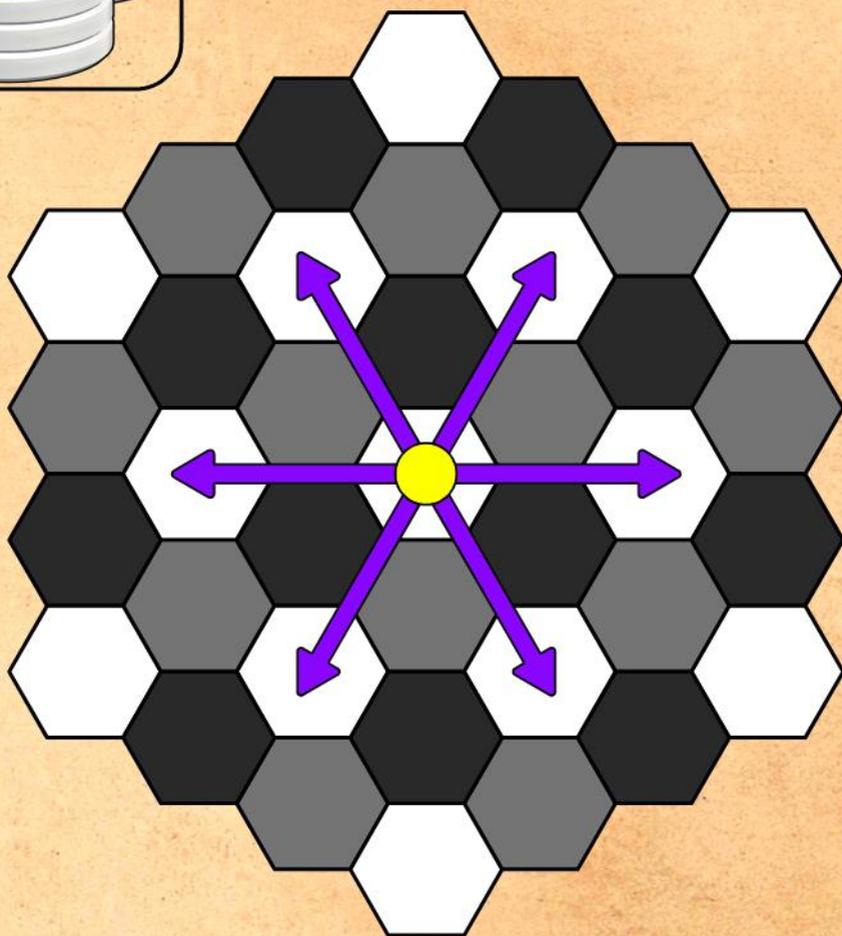
## Der Reiter



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

Größe,  
Leben,  
Schaden:

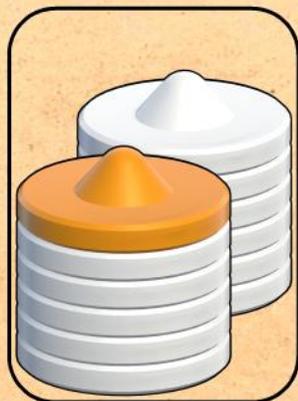
4



# Ballista

pl. Ballistae

## Das Geschütz

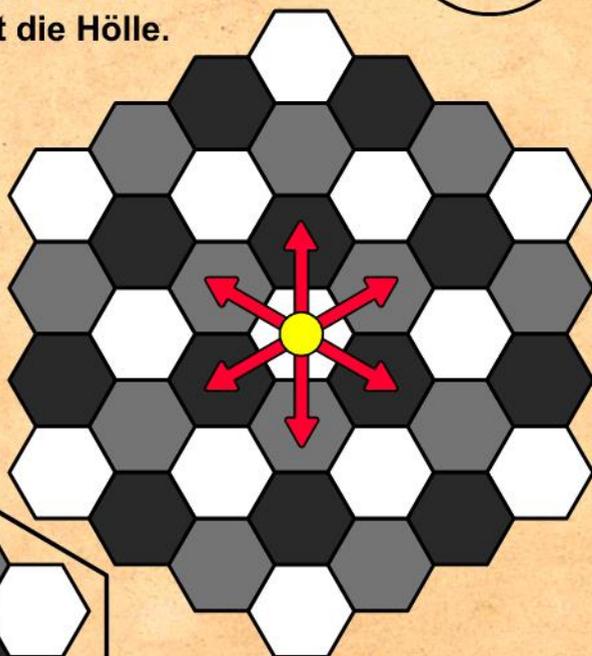
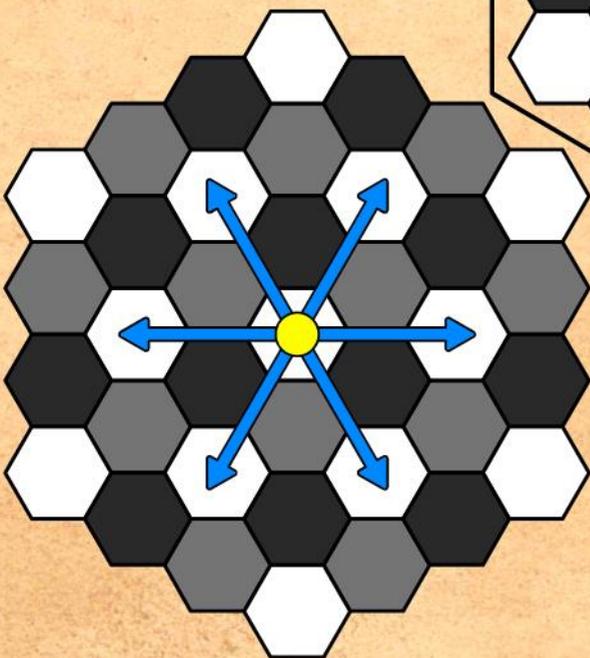


Die daumendicke Sehne ist zum zerreißen gespannt. Ein leises klicken entfesselt die Hölle.

Größe,  
Leben,  
Schaden:

6

Bewegung

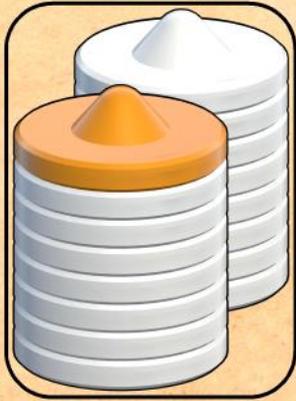


Angriff

# Centuria

pl. Centuriae

## Die Hundertschaft

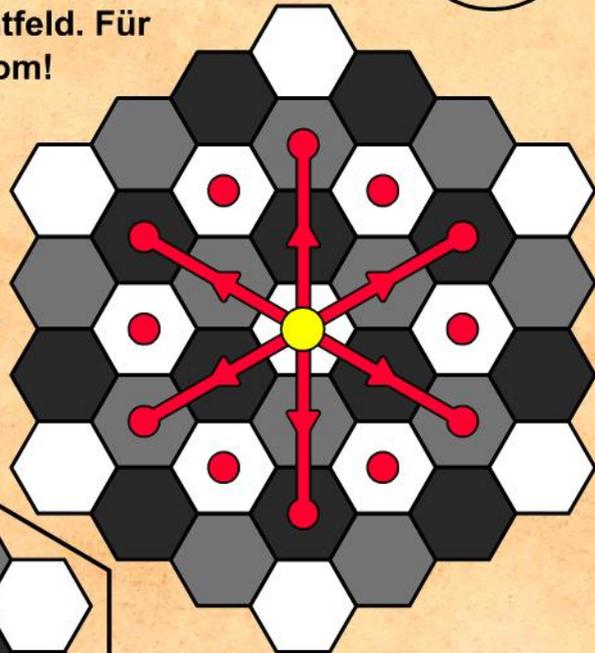
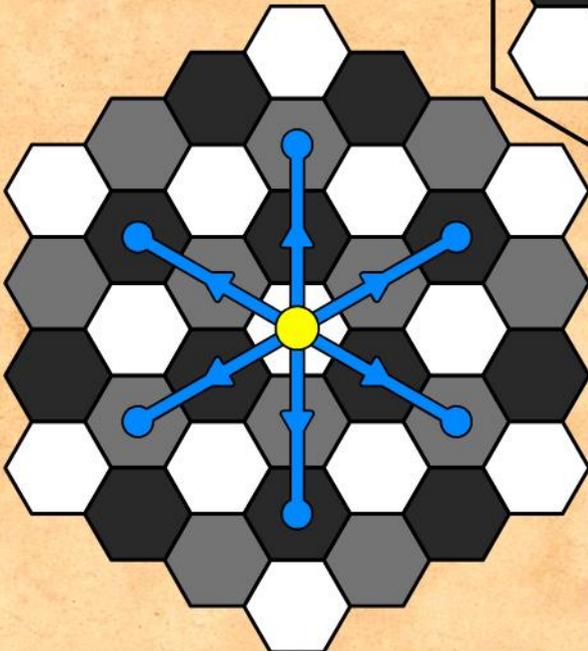


Banner wehen,  
Klingen glänzen, ein  
Ruf hunderter Kehlen  
hallt über das  
Schlachtfeld. Für  
Rom!

Größe,  
Leben,  
Schaden:

8

Bewegung



Angriff

### Besonderheit

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