

Bewegung

		Kr	Ph	Pf/PF	Qu	EI/Mt
im Tiefland	aktiv	2	1	4	3-4 ¹	3
im Hochland	aktiv	2	1	4	3-4 ¹	3
im Bergland	aktiv	2	X	2	X	X
im Gebirge	aktiv	X	X	X	X	X
in der Wüste	aktiv	2	1	4	3-4 ¹	3 ²
in der Eiswüste	aktiv	2	1	4	3-4 ¹	3 ³
im Sumpf	aktiv	2	X	2 ⁴	X	X
im Wald	aktiv	2	X	2	X	2
aus/in Waldrandfeld	aktiv	2	X	3	X	2
Höhenunterschied (nach oben)	aktiv	1+1	X	1+1 ⁴	X	X
Höhenunterschied (nach unten)	aktiv	1+1	X	1+1	X	X
durch Fluss	aktiv	1+1	X	1+1	X	2
über Aufgang (nach oben)	aktiv	1+1	1	2+1	2-3 ¹ +1	1+1
über Aufgang (nach unten)	aktiv	2	1	4	2-3 ¹ +1	2
Auf- und Absteigen auf Pf/PF/Qu/EI/Mt	aktiv	1+1* ⁵	X	-	-	-
Reiten (Bewegung)	passiv	0	-	-	-	-
am Zügel nehmen	aktiv	0	-	-	-	0
am Zügel führen (zu Fuß)/Führen	-	2	X	-	X	-
am Zügel führen (beritten)	-	3	X	-	X	X
am Zügel geführt/geführt werden (zu Fuß)	aktiv	-	-	2	X	2
am Zügel geführt (beritten)	aktiv	-	-	3	X	X
Quadriga fahren	aktiv/passiv	0	-	3-4 ¹	3-4 ¹	-
Rückwärtsfahrt	aktiv/passiv	0	-	-	1	-
Qu-Wagen ersteigen (nach Überrollt werden)	-	0	0	-	-	-
Kr transportiert Gerät (ohne Pf/PF/EI/Mt)	aktiv	1	-	-	-	-
Kr transportiert Gerät (mit Pf/PF/EI/Mt)	aktiv	2	-	2	-	2
Mauer übersteigen	aktiv	1+1	X	-	-	-
durch Tor bewegen	aktiv	2	1	4	3-4	3
über Graben bewegen	aktiv	1+1	X	1+1	X	2
über Brücke bewegen	aktiv	2	1	4	4	3
auf Leiter auf-/absteigen	-	0	-	-	-	-
von Leiter fallen/stürzen	-	0	-	-	-	-
über Treppe bewegen	aktiv	2	-	X	X	X
durch Durchgang bewegen	aktiv	2	-	2	2	2
über Übergang bewegen	aktiv	2	-	X	X	X
in/aus Turm bewegen	aktiv	2	X	3	2	2
innerhalb Gebäude bewegen	aktiv	2	-	2	2	2 ⁴
in/aus SK bewegen	aktiv	2	-	2	-	-
in/aus BT bewegen	aktiv	2	-	2	-	-
von Leiter/BT auf Plattform übersteigen	aktiv	1+1	-	-	-	-
auf, bzw. von LS/SS ein- oder aussteigen	aktiv	1+1	-	1+1 ⁴	-	1+1 ⁴
von Land oder FS auf FS ein- oder aussteigen	aktiv	2	-	1+1 ⁴	-	1+1 ⁴
von Schiff auf LS/SS übersteigen/entern	aktiv	1+1	-	-	-	-
vom Land ins Wasser stürzen	aktiv	1+1	-	-	-	-
mit dem Strom treiben	-	(+1)	-	-	-	-
vom Wasser aus ein Schiff ersteigen	aktiv	1+1	-	-	-	-
Floß ersteigen (beim Überfahren werden)	-	0	-	-	-	-

*: Ausnahme

1: 1-2 Pferde bis 3 Schritte, 3-4 Pferde bis 4 Schritte
 2: nur EI 3: nur Mt 4: nur geführt

5: Qu/EI/Mt auch von Nachbarfeld; auf EI/Mt 1 Schritt + Höhenstufe
 +1: Doppelschritt

Platztausch

	Platztausch	Bemerkung
Krieger	ja	
Phalanx	ja	nicht mit anderen Phalangen
Reiter von Pferden	ja	
Quadriga	nein	
Elefant/Mammut	ja	auch mit anderen Figuren, wenn diese Platz tauschen können
Widder	ja	gemeinsam mit Transportmannschaft
Schildkröte	nein	
Leiter	ja	gemeinsam mit Transportmannschaft
Belagerungsturm	nein	
Onager	ja	gemeinsam mit Transportmannschaft
Schiff	nein	
innerhalb Turm		keine Beschränkung
auf Schiff		keine Beschränkung

Transport

	TEH	durch Tore
Quadrigawagen	2 ¹	ja
Widder	2	ja
Schildkröte	3	nein
Leiter	2	ja
Belagerungsturm	3	nein
Onager	2	ja

1: transportierende Figuren stehen auf dem Deichselfeld

Krieger: 1 TEH
Pferd: 1 TEH
Elefant: 2 TEH

Gutpunkte

	Gutpunkte	Bemerkungen
Krieger im Angriff	2	außer: Bogen; im Handgemenge; im Wasser treibend
Krieger in der Verteidigung	0	
Axt gegen Lanze	1	
Lanze gegen Schwert	1	
Schwert gegen Axt	1	
Recke	3	
Held	6	
Unterstützung im Nahkampf	alle GP des Unterstützers	
Krieger steht auf höherem Niveau	1	außer an einem Aufgang; Unterstützungsregel beachten!
Phalanx (Front)	3	
Phalanx (Rücken)	0	
Reiter eines Pf	1	
Reiter eine PF	2	
Pf	0	nur Verteidigung
PF	2	nur Verteidigung
QuPf	4	nur beim Trampeln, gegen Bogen 6
QuPF	6	nur beim Trampeln; gegen Bogen 8
Krieger auf Qu-Wagen	2	
Ei/Mt	6	auch beim Trampeln
sterblicher Zauberer	6	
Gestärkte	2	auch beim Trampeln
Geschwächte	-2*	auch beim Trampeln; nur, wenn Gutpunkte vorhanden
Unsichtbare	4	auch beim Trampeln

Beförderung

	tötet Recken	tötet Helden *	tötet Ph-Krieger (Front)	tötet Ph-Krieger (Rückseite)	tötet EI/Mt	tötet Fabelwesen
Axt, Lanze, Schwert	Recke	Held	Recke	-	Recke	Held
Recke	-	Held	-	-	-	Held
Held*	-	-	-	-	-	-
Messer (Nahkampf)	Recke	Held	Recke	-	nicht möglich	Held
Bogen (Fernkampf)	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	-	nicht möglich	nicht möglich
Phalangenkrieger (Front)	-	-	-	-	-	-
Phalangenkrieger (Rückseite)	-	-	-	-	-	-

*auch: sterblicher Zauberer

Unterstützung

Unterstützung im Nahkampf

Krieger (außer Bogen)	maximal 1 Krieger
Bogen	maximal 1 Bogen; nur andere Bögen
Phalanx	nicht möglich

Unterstützung beim Überrollt und Überfahren werden

Erklettern des Quadrigawagens	nur eigene Krieger, ab 12
Erklettern des Floßes	nur eigene Krieger; ab 12

Unterstützung beim ums Leben würfeln

	Kr	Ph	Pf/PF	QuPf/P F	Qu-Besatzung	EI	Mt
Wurf ums Erfrieren (Eiswüste) misslungen	10	11	10	10	10	-	X
Wurf ums Verdursten (Wüste) misslungen	10	11	10	10	10	X	-
Wurf ums Versinken (Sumpf) misslungen	10	-	10	-	-	-	-
Elefant/Mammut stirbt	10	-	-	-	-	-	-
ums Verhungern würfeln	6-18	11	6-18	6-18	-	X ¹	X ¹
Pechguss	10	11 ²	10	11 ³	10	X ¹	X ¹
Onagertreffer, Brandpfeil	10	11 ²	10	11 ³	10	X ¹	X ¹
im Wasser treibend	10	-	-	-	-	-	-
auf dem Rammfeld eines Schiffes	10	-	-	-	-	-	-

1: EI/Mt würfeln gesondert 2: nur untereinander 3: nur angespannt, nur untereinander

Unterstützung gegen Fabelwesen

Hagelsturm	wie Onagertreffer	
Reiter der Finsternis	wie Onagertreffer	
Drache, Greif, Troll, Seeschlange	16-17	nur Krieger
Sirene, Vulkan	14-17	nur Krieger
Riese (direkt)	15-17	nur Krieger
Riese (Steinwurf)	wie Onagertreffer	

Aufenthalt

	REH	Tief-land	Hoch-land	Berg-land	Ge-berge	Wüste	Eis-wüste	Sumpf	Wald	Wasser	Qu-Wagen	Ei/Mt	Platt-form Turm	Platt-form BT	Tu unten	SK/BT unten	Grund-feste	Schiff
REH		4	4	3	0	4	4	2	3	4	3	2	4	2	4	3	4	4
Kr	1	x	x	x		x ¹	x ²	x ³	x	x ⁴	x	x	x	x ⁵	x	x	x	x
Phalanx	4x1	x	x			x ¹	x ²										x	
Pf/PF	1	x	x	x ⁶		x ¹	x ²	x ^{3,6}	x						x	x	x	x ⁶
Qu	1	x	x			x ¹	x ²								x		x	x ⁷
Ei	2	x	x			x			x						x ⁶		x	x ⁶
Mt	2	x	x				x		x						x ⁶		x	x ⁶
Wi	1	x	x	x		x	x		x				x		x		x	x
SK	3	x	x			x	x										x	x
Leiter	1	x	x	x		x	x		x				x		x		x	x
BT	3	x	x			x	x										x	x
On	1	x	x	x		x	x		x				x		x		x	x
Schiff	4									x								
Drache	-								x									
Greif	-	x																
Einhorn	-								x									
Sirene	-	x																
Vulkan	-				x													
Riese	-		x															
Schatz	1	x	x	x		x	x		x				x	x			x	x

x¹: ums Verdursten würfeln

x²: ums Erfrieren würfeln

x³: ums Versinken würfeln

x⁴: ums Überleben würfeln

x⁵: außer, der BT befindet sich auf einem Schiff

x⁶: nur geführt

x⁷: nur abgespannt

Ums Leben würfeln

	Ver- dursten	Er- frieren	Ver- sinken	Wasser	EI (tot)	Pech- guss	Le (umge- worfen)	Onager- treffer ¹	Brand- pfeil	Rammfeld auf Schiff
Krieger	10	10	10	10	-	10	10	10	10 ²	10
Ph-Krieger	11	11	-	-	-	11	-	11	-	-
Pf/PF	10	10	10	tot	-	10	-	10	10 ²	tot
Qu-Wagen	-	-	-	zerstört	-	7	-	zerstört	zerstört	zerstört
Qu-Pferd	10	10	-	tot	-	10/11 ³	-	10/11 ³	10 ² /11 ^{2,3}	tot
EI	-	-	-	tot	-	6/10 ⁴	-	10	6/10 ⁴	tot
Mt	-	-	-	tot	-	6/10 ⁴	-	10	6/10 ⁴	tot
EI/Mt-Reiter	-	-	-	-	10	10 ⁵	-	10 ⁵	10 ⁵	-
Wi	-	-	-	zerstört	-	7	-	zerstört	zerstört	zerstört
SK	-	-	-	zerstört	-	6	-	-2 BEH	-2 BEH	zerstört
Le	-	-	-	zerstört	-	7	-	zerstört	zerstört	zerstört
BT	-	-	-	zerstört	-	6	-	-2 BEH	-2 BEH	zerstört
On	-	-	-	zerstört	-	7	-	zerstört	zerstört	zerstört
FS	-	-	-	-	-	-	-	-2 BEH	-2 BEH	zerstört
LS/SS	-	-	-	-	-	-	-	-2 BEH	-2 BEH	zerstört
Z (sterblich)	7	7	7	7	7	7	7	7	7 ²	7

1: gilt auch für Hagelsturm, Reiter der Finsternis, Riese (Steinwurf)

2: nur, wenn sich Gerät auf KF befindet

3: angespannt

4: 7-10: Panik: Kr und Pf/PF, die sich auf KF neben EI/Mt befinden oder auf EI/Mt reiten, sind tot

6: nur bei Tod des EI/Mt

Erhöhung um 1/Deckung

	Erhöhung um 1	Hinweis	Deckung	Hinweis
Mn in Wasser	+1		-	
Mn in Tiefland	-		-	
Mn in Hochland	-		-	
Mn in Bergland	-		-	
Mn in Wüste	-		-	
Mn in Eiswüste	-		-	
Mn in Sumpf	-		-	
Mn in Wald	-	nur Waldrandfelder	+1	
Niveau-Unterschied (nach oben)	+1	je Höhenstufe	-	
Niveau-Unterschied (nach unten)	+1	je Höhenstufe; ab der 2. Höhenstufe	-	
Ph (Rückseite)	-		-	
Pf	-		-	
Mn auf Pf	-		-	
PF	+1		-	
Mn auf PF	-		-	
Mn auf Qu-Wagen	-		+1	bei Geschwindigkeit 3-4: +2
QuPf	-		-	bei Geschwindigkeit 3-4: +1
QuPF	+1		-	bei Geschwindigkeit 3-4: +1
Mn auf EI/Mt	-		+1	
B hinter Schießscharte	-		+1	
Mn hinter Zinnen	-		+1	
Mn hinter offenem Tor	-		+1	
Mn in SK	-		+1	
Mn in BT	-		+1	
Mn auf BT-Plattform	-		+1	auch auf der Rückseite des BT
Mn auf LS/SS	-		+1	Deckung nur bei unbeschädigtem LS/SS
Mn auf FS	-		-	
Gerät auf LS/SS	-		-	
Mn in BT/SK auf LS/SS	-		+1	Deckungen addieren sich nicht
gegen Geschwächte	-1		-	
gegen Gestärkte	+1		-	
geschwächter Bogen	+1		-	
gestärkter Bogen	-1		-	

Majorität/Besitzwechsel

Pferd erobern	Bewegung, Erklärung	a) kein Krieger des Eigentümers auf dem Kleinfeld oder b) Krieger anderer Spieler auf dem Kleinfeld haben Pferd nicht in Besitz genommen
Quadriga lenken	Majorität, Bewegung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Lenken möglich
Quadriga erobern	Majorität, Erklärung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Besitzwechsel
Elefant erobern	Bewegung, Erklärung	a) kein Krieger des Eigentümers auf dem Kleinfeld oder b) Krieger anderer Spieler auf dem Kleinfeld haben Elefant nicht Besitz genommen
Mauer, Graben, Brücke, Turm	-	Erbauer bleibt Eigentümer bis Spielende
Tor öffnen/schließen	Majorität	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Öffnen/Schließen möglich
Pech gießen	Majorität, Handlung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Pech gießen möglich
Gerät erobern	Majorität, Erklärung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Besitzwechsel
Gerät bedienen	Majorität, Handlung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand keine Bedienung möglich
Leiter umwerfen	Handlung	keine Majorität auf Plattform erforderlich
Schiff steuern	Majorität, Bewegung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Steuern möglich
Schiff ver-/entankern	Majorität, Bewegung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Ver-/Entankern möglich
Schiff erobern	Majorität, Erklärung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Besitzwechsel; nur Eroberung einzelner Flöße möglich
mit Schiff rammen	Majorität, Bewegung, Handlung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kein Rammen möglich
Figuren auf Plattform/in Burg versetzen	Majorität, Erklärung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kann der Zauber nicht verhindert werden
Figuren auf Schiff versetzen	Majorität, Erklärung	Verbündete können sich einigen, bei Gleichstand kann der Zauber nicht verhindert werden
Handelszentrum erobern	Majorität, Erklärung	Verbündete können sich einigen, es zählen alle Niveaus eines Turmes oder Bergfrieds auf dem Kleinfeld, bei Gleichstand kein Besitzwechsel