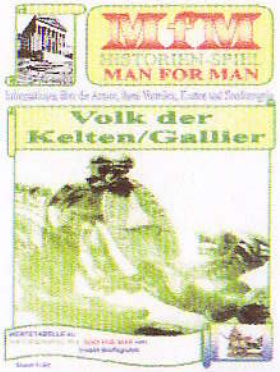
Weitere Titel in der Reihe der MfM-Historie Armeehefte



>Kaiserliches Rom
>Republikanisches Rom
>Volk der Kelten/Gallier
>Volk der Ägypter
>Volk der Perser
>Volk der Griechen
und andere

Weitere Titel in der Reihe der MfM-Fantasie Armeehefte

>Volk der Chaosmenschen
>Seegötter Fomorii
>Hel`s Armee des Todes
>Volk der Zwerge
>Volk der Hochelfen
>Volk der Dunkelelfen
und andere

Die Armeehefte können für den Massstab M1:72 und M1:48 verwendet werden

Webadresse: www.mfm.at.gg

MfM
HISTORIEN-SPIEL
MAN FOR MAN

Informationen über die Armee, ihren Vorteilen, Kosten und Sonderregeln

DIE KÄMPFER J. CÄSAR`S

WERTETABELLE zu
HISTORIENSPIEL-St.2 MAN FOR MAN von
Ewald Wolfsgruber

Stand 04.05

Gaius Iulius Caesar

(100 bis 44 vor Christus)

Ein großer römischer Staatsmann und Feldherr

Er wurde am 12. oder 13. Juli 100 v. Chr. in Rom geboren und gehörte einer der bedeutendsten römischen Familien, der Gens Iulia (Geschlecht der Julier), an. Allerdings waren die Iulier verarmt und hatten schon länger keine wichtigen Positionen mehr bekleidet. Sein Onkel war der bedeutende Feldherr und Popularen-Führer Gaius Marius.

Caesar zeichnete sich schon früh durch militärische Kompetenz aus. Bereits 75 griff er eigenmächtig eine Vorausabteilung des Mithridates an und besiegte sie.

Nachdem er sich regulär durch die Ämter hinaufgedient hatte, sah Caesar im Jahre 60 seiner Kandidatur als Consul den Erfolg zu sichern. Er vermittelte zwischen den verfeindeten Gnaeus Pompeius Magnus und Marcus Licinius Crassus und begründete mit ihnen ein befristetes Zweckbündnis, was man als das erste Triumvirat bezeichnet. Es sollte in Rom nichts mehr geschehen, was einem der drei missfiele.

Als Proconsul der Provinzen Gallia Narbonensis, Gallia Cisalpina und Illyricum unterwarf Caesar alle nicht schon mit Rom befreundeten gallischen Stämme und setzte als erster römischer Feldherr auch nach Britannien über. Eines der berühmtesten Schlachten war, der Kampf gegen Vercingetorix.

Die Schlacht von Alesia und der Sieg über Vercingetorix

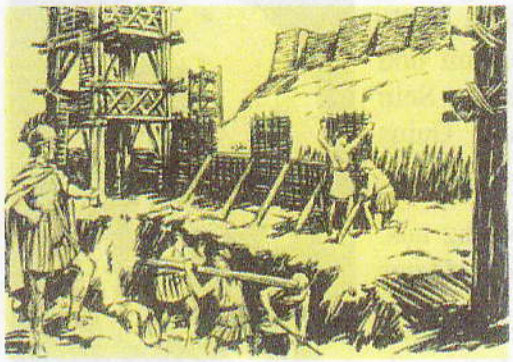
Ein Grund für den Erfolg der römischen Armee war sicherlich die Uneinigkeit bei den Kelten. Doch Cäsars Fehler war, dass er sich darauf verlassen hat.

Er plante gerade einen Vorstoß nach Britannien. Unter einigen Schwierigkeiten verlief dieser Vorstoß doch sehr erfolgreich und Cäsar kehrte aufgrund logistischer Probleme und Unruhen nach Gallien zurück.

Die Senonen, Karnuten und Eburonen waren dabei, einen Aufstand zu machen. Dieser wurde geleitet von dem König der Arverner, Vercingetorix.

Er setzte auf eine Strategie, die auf Cäsars Nachschublinien zielte. Er begann einen Guerillakrieg, denn er wusste, dass man der römischen Armee nicht gewachsen war. Er gab feste Plätze auf und vermied eine offene Schlacht. Angriffe auf römische Außenposten und Patroullien begannen. Vercingetorix veranlasste, dass man verwundbare Festungen verließe und sie verbrenne, damit die Römer daraus keine Nachschub an Verpflegung erhalten konnten.

Leider weigerten sich die Biturigen ihr Hauptoppidum (so was ähnliches wie ihre Hauptstadt) zu zerstören. Doch das Oppidum fiel und mit ihm seine 40.000 Bewohner. Cäsar belagerte als nächstes Gergovia, wurde aber zurückgeschlagen. Nach dieser ersten Niederlage des römischen Diktators zog er sich nach Gallia Narbonnensis zurück, um sich zu reorganisieren. Als Vercingetorix Cäsar mit seiner Armee verfolgte, wurden sie von den germanischen Söldnereinheiten Cäsars besiegt und nun musste er sich zurückziehen.



Vercingetorix sammelte seine Truppen auf der Höhenfestung von Alesia, der Hauptstadt der Mandubier. Julius Cäsar errichtete um die Burg herum ein Befestigungsbollwerk, aus angespitzten Pfählen, Fußangeln und Gräben. Damit wollte er Ausbruchsversuche der Gallier verhindern. Vom Wall und von den Türmen konnte er einen Hagel von Pfeile auf sie herabregnen lassen.

Vercingetorix schickte nach einem Monat Frauen und Kinder raus, doch Cäsar zeigte kein Herz und lies sie zwischen den Linien zu Grunde gehen.

Als die keltische Ersatzarmee anrückte, erfolgten von beiden Seiten koordinierte Angriffe auf die Römer. Jedoch hielten sie Stand und die Armeen mussten sich nach drei Angriffen zurückziehen. Als seine Männer verhungerten, blieb Vercingeorix nichts anders übrig, als in Cäsars Lager zu reiten und sich dem Diktator zu unterwerfen. So brach Cäsar den letzten keltische Wiederstand auf dem europäischen Festland, um seine Herrschaft in Gallien zu festigen wurde Vercingetorix wurde Rom hingerichtet.

Diktatur und Ermordung

Nach seiner Rückkehr aus Gallien wollte Caesar wieder für das Consulat kandidieren. Dafür hätte er als Privatmann ohne Heer nach Rom kommen müssen. Hätte er dies getan, wäre er sogleich von seinen politischen Gegnern angeklagt worden und hätte wiederum nicht kandidieren können. Sein Gesuch, in Abwesenheit kandidieren zu dürfen, wurde strikt abgelehnt, alle Versuche, dem Senat in einzelnen Punkten entgegenzukommen, scheiterten. Schließlich blieb Caesar neben der Zerstörung seiner politischen Existenz nur noch die Überschreitung des Grenzflusses Rubico, Womit der Bürgerkrieg (49-45) begann. Nachdem er vergeblich versucht hatte, Pompeius - den vom Senat bestellten Feldherrn - in Italien zu stellen, unterwarf Caesar zunächst Spanien (49), um den Rücken frei zu haben. Nach langer Verfolgung schlug er Pompeius am 9.8.48 bei Pharsalos in Thessalien.

Den ägyptischen Thronstreit entschied er zugunsten Kleopatras VII. Nach Siegen in Africa (bei Thapsus, 6.4.46) und in Hispanien (bei Munda, 17.3.45) war der Bürgerkrieg gewonnen. Caesars Machtstellung war nun nahezu unangefochten und gewann an Eigendynamik. Man überschüttete ihn mit Ämtern und Ehren, im Februar 44 wurde Caesar zum Dictator auf Lebenszeit ernannt. An den Iden des März 44 wurde Caesar von Verschwörern im Senat ermordet.

1-3. DIE KÄMPFER CÄSAR`S

siehe GRUNDREGELHEFT HISTORIE

(1) LEICHTER LEGIONÄR-SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Legion Schwert	5	1x1-4	8-12	--	--	--	0	1	3

Sonderregel: --

(2) SCHWERER LEGIONÄR-SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Leg-S Schwert	5	1x1-4	8-12	--	--	--	1	1	4

Sonderregel: --

(3) LEICHTER LEGIONÄR-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Legion Wurfsp.	5	1x1-4	8-12	1x1-3	8-12	4	0	1	7

Sonderregel: WEIT Weit-, Erstschlag

(4) SCHWERER LEGIONÄR-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Leg-S Wurfsp.	5	1x1-4	8-12	1x1-3	8-12	4	1	1	8

Sonderregel: WEIT Weit-, Erstschlag

(5) SOLDAT-SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Soldat Schwert	5	1x1-5	8-12	--	--	--	0	1	4

Sonderregel: --

(6) PRINCIPES-SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Principes Schwer	5	1x1-5	8-12	--	--	--	1	1	5

Sonderregel: --

(7) SOLDAT-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Soldat Wurfsp.	5	1x1-5	8-12	1x1-5	8-12	4	0	1	10

Sonderregel: --

(8) VELITES-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Velites Wurfsp.	5	1x1-5	8-12	1x1-5	8-12	4	1	1	11

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(9) SOLDAT BOGENSCHÜTZE

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Soldat Bogen	5	1x1-5	8-12	1x1-4	8-12	6	0	1	9

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(10) SOLDAT STEINSCHLEUDERER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Stein schleuder	5	1x1-3	7-12	1x1-3	7-12	4	0	1	5

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(11) HASTATI STOSSSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Hastati Stoßsp.	5	1x1-5	8-12	1x1-4	8-12	1	1	1	9

Sonderregel: WEIT

(12) SCHARFSCHÜTZE

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Scharf schütze	5	1x1-4	7 - 12	1x1-5	9 -12	7	0	1	11

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(13) ELITEKÄMPFER TRIARIER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Triarier Elitek.	6	1x1-5	9 - 12	--	--	--	1	1	6

Sonderregel: --

4. CÄSAR`S REITEREI

siehe Regelheft ANTIKE REITEREI

(14) REITER STOSSSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Reiter Stoßsp	5	1x1-4	8-12	1x1-3	8-12	1	1 (z.Pf.2)	1	8
Pferd	9	--	--	--	--	--	0	1	2
								GESAMT	10

Sonderregel: WEIT Figur erhält als Reiter +1 Schutz extra, kann nur beritten eingekauft werden
ANREITEN: 1x1-4

(15) REITER SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Reiter Schwert	5	1x1-4	8 - 12	--	--	--	2 (z.Pf.3)	1	6
Kriegspferd	9	--	--	--	--	--	0	1	2
								GESAMT	8

Sonderregel: -- Figur erhält als Reiter +1 Schutz extra, kann nur beritten eingekauft werden
ANREITEN: 1x1-4

5. CÄSAR`S KOMMANDOEINHEIT

siehe Regelheft CHAMPION`s & HELDEN

(16) RÖMISCHER MUSIKER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Römer Musiker	5	1x1-5	8-12	--	--	--	0	1 LP	9

Sonderregel: MUSIK Jeder Römer im Umfeld von 3x3 Fernfelder erhält zu seinem Angriffswert Nah +1 dazu.

(17) RÖMISCHER CHAMPION

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Römer Champ	6	1x1-6	9-12	It.Karte	It.Karte	It.Karte	1	1 LP	6

Sonderregel: A-1W , Angstprobe -1 Würfel, kann sich 1 Ausrüstungskarte einkaufen,

(18) RÖMISCHER ZENTURIO

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Römer Zenturio	6	1x1-5+1W	9-12	--	--	--	2	1 LP	7

Sonderregel: A-2W , Angstprobe -2 Würfel, kann sich 2 Ausrüstungskarte einkaufen,

(19) RÖMISCHER HELD

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Römer HELD	5	1x1-6	9 - 12	It.Karte	It.Karte	It.Karte	1	2 LP	10

Sonderregel: keine AI , Keine Angstprobe (keine AP), 4 Zauber- oder Orakelkarten

(20) RÖMISCHER FELDHERR

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Römer Feldherr	6	1x1-5+1W	9 - 12	It.Karte	It.Karte	It.Karte	2	3 LP	18

Sonderregel: keine AI , Keine Angstprobe (keine AP), 3 Ausrüstungskarten

6. CÄSAR`S AUSRÜSTUNG

siehe Regelheft ANTIKE AUSRÜSTUNGEN und Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

EINFACHER STREITWAGEN

	Bew.	Schaden NAH 2x	Verteidig. NAH	Fern-felder	Ab-weichung	Sicher-heitsweite	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	0	--	--	--	--	0	2	entfällt	3
2xPferde	9	--	--	--	--	0	0	(2x) 1	4
								GESAMT	7

Sonderregel: --
ANFAHREN: ANF 2 Felder 1x1-4, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN

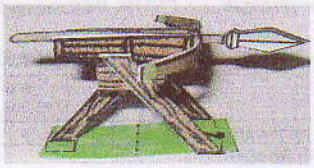
CHEIROBALLISTA

	Bew.	Schaden FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Ab-weichung	Sicher-heitsweite	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Cheiroballista	3	1	9 - 12	W12	entfällt	F 1-4	2	1	7

Sonderregel: siehe Armeeheft

SPEERSCHLEUDER

	Bew.	Schaden FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Ab-weichung	Sicher-heitsweite	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Speerschl.	3	2	10 - 12	W12	entfällt	F 1-4	4	3	15

Sonderregel: siehe Armeeheft

Auszug aus dem SONDERREGELHEFT
PLÄNKLER:
- Sie können statt der Aktion Kämpfen eine zweite Bewegungsphase ausführen.
- Plänkler mit Fernwaffen erhalten, wenn sie sich bewegen und schießen, nur ein Fernfeld Abzug.
- Weiterst erhalten sie im Gelände einen Abzug auf alle Geländefelder.
- Berittene Plänkler verlieren bei der Baumastprobe max. nur ihr Pferd.