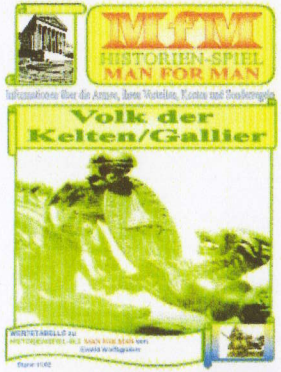
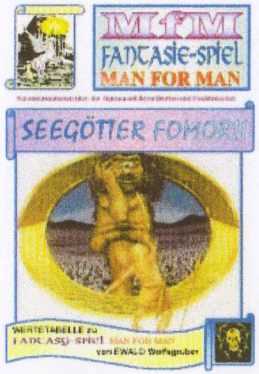
Weitere Titel in der Reihe der MfM-Historie Armeehefte



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

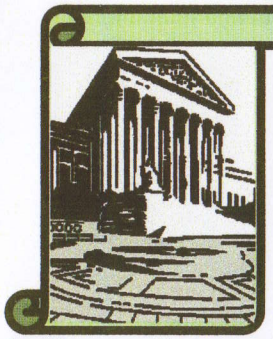
Weitere Titel in der Reihe der MfM-Fantasie Armeehefte



>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 Streitwagen und ihren Vorteilen

DIE GESCHICHTE DER STREITWAGEN

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

Stand 04.05

ANTIKE MfM STREITWAGEN

DIE GESCHICHTE DER STREITWAGEN

Die Kampfwagen der Antike

Wie uns die Geschichte lehrte, schaffte es die Menschheit zu allen Zeiten die jeweils gegenwärtige Bewaffnung zu modifizieren, neue Erfindungen einzuführen und innovative Möglichkeiten seine Feinde in das Jenseits zu bringen zu perfektionieren.

Eine dieser Erfindungen waren die Streitwagen. Diese hatten wohl die Geschichte der Kriegsführung am meisten geprägt.

Antike Streitwagen

Schon damals, kamen Kampfwagen als Kriegswerkzeuge zum Einsatz. Natürlich müssen wir den klassischen STREITWAGEN der Antike, auf dem Krieger und Wagenlenker in den Krieg zogen, von dem eines eigentlichen Panzerfahrzeug von heute klar unterscheiden.

Schon von den Sumerern kennen wir den Einsatz von Streitwagen. Sie wurden zwar noch nicht von Pferden gezogen, kamen aber als Onager (lat. wilder Esel) -Gespann zum Einsatz.

In Indien waren die Streitwagen mit 6 und zuweilen bis zu 10 Mann besetzt. Auch auf den chinesischen Wagen hatten bis zu 10 Mann Platz. Aber bereits um 700 v.Chr. verliert der Streitwagen in Indien und China seine Bedeutung als selbständige Waffengattung.

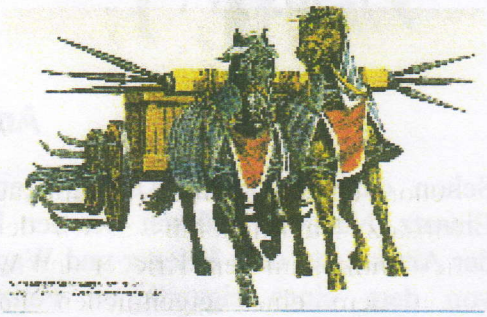
Der erste belegte Masseneinsatz von Streitwagen, fand in der Schlacht von Kadesch im Jahre 1285 v.Chr. am Orontes statt. (heutiges Syrien) Die Hethiter unter ihrem Herrscher Mutwatalli setzten zur Verteidigung ihres Reiches gegen die Ägypter unter Ramses II. zwischen 2500 und 3500 Streitwagen ein. (Leider gibt es in der Fachliteratur unterschiedliche Angaben über die genaue Stärke)

ANTIKE MfM STREITWAGEN

Die Ägypter hingegen setzten nur ca. 2000 Streitwagen ein.

Die Hethiter siegten fast dank der besseren Taktik über die Ägypter. Aber durch einen glücklichen Zufall gewannen die Ägypter die Schlacht. Waren aber Kräftemäßig nicht in der Lage ihr Hauptziel Kadesch zu erobern. Beide Parteien schlossen darauf den ersten internationalen Friedensvertrag den die Geschichte kennt. Ein Vertrag der von keiner Seite zu keiner Zeit gebrochen wurde.

Die Streitwagen dieser Zeit, hatten hohe Kastenförmige Aufbauten und manchmal eine Besatzungsstärke bis zu vier Mann. Gewöhnlich wurden sie von mehr als zwei Pferden gezogen. Auch gab es vereinzelt Streitwagen die nur mit einem Krieger bestückt war der den Wagen lenkte. Dieser konnte mit viel Geschick den Wagen lenken und Pfeile verschießen und sogar Nahkämpfen.



Erst durch archäologische Funde aus Griechenland und Ionien , insbesondere Vasenbilder und Mosaiken sowie aus der Ilias , kennen wir den Gebrauch von leichten Streitwagen. Sie wurden von zwei Pferden gezogen und hatten zwei Mann Besatzung. Den Wagenlenker und den Krieger.

Aus dieser Epoche, ist uns auch der Einsatz von zwei und vierrädrigen Sichelwagen bekannt. Sie waren mit langen scharfen Klingen bewehrt ,die an den Radkränzen und oft auch an den Rädern befestigt waren. Beim Durchbrechen von feindlichen Schlachtaufstellungen, sollten feindliche Fußsoldaten auf das schwerste verletzt werden. Der Perserkönig Cyrus (um 539 v.u.Z.) erkennt in der Taktik der leichten Wagen eine Verschwendung von Kraft. So schafft er stabile, schwere 4-rädrige Wagen mit einer Art Brustwehr. An den Achsverlängerungen befinden sich Sicheln, um Fußkämpfer auch am Boden zu bekämpfen. Auch die Pferde erhalten eine Schutzausrüstung. So entstehen schwere Kampfwagen, mit denen die gegnerischen Linien zu durchbrechen sind.

Die Perser setzten solche furchteinflößenden Sichelwagen in recht großer Zahl gegen die Griechen ein. Die leichten Streitwagen, gezogen von vier oder zwei Pferden, wurden von den Römern und auch von den Keltischen Stämme in Nordeuropa. z.B. die Kelten Britanniens, verwendet.

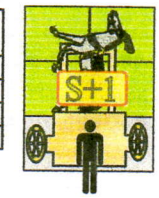
1. STREITWAGEN - 6 FELDER (1 MANN)

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(1) EINFACHER STREITWAGEN S+1 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	6 Felder	--	--	--	1
Besatzung	--	--	--	--	1	1 - 7	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	1	8 - 12	0	2	2
Sonderregel:	--							GESAMT	3

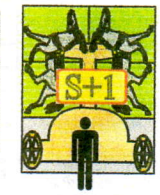
ANFAHREN: ANF 2 Felder 1x1-3, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(2) EINFACHER STREITWAGEN S+1 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	6 Felder	--	--	--	1
Besatzung	--	--	--	--	1	1 - 6	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	5 4

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



(3) EINFACHER STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	6 Felder	--	--	--	2
Besatzung	--	--	--	--	1	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	6

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

(4) EINFACHER STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN) SENSEN bei Räder

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-5	6 Felder	--	--	--	3
Besatzung	--	--	--	--	1	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	Sense R Sensen bei Räder (Anfahrprobe +1)							GESAMT	7

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

2. STREITWAGEN - 6 FELDER (2 MANN)

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(5) LEICHTER STREITWAGEN S+1 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	6 Felder	--	--	--	1
Besatzung	--	--	--	--	2	1 - 6	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	5

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

(6) ~~LEICHTER~~ STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	6 Felder	--	--	--	3
Besatzung	--	--	--	--	2	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	7

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

(7) ~~LEICHTER~~ STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN) SENSEN bei Räder

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-5	6 Felder	--	--	--	6
Besatzung	--	--	--	--	2	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	Sense R Sensen bei Räder (Anfahrprobe +1)							GESAMT	10

ANFAHREN: ANF 2 Felder 1x1-5, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN

3. STREITWAGEN - 8 FELDER (2 MANN)

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(8) LEICHTER STREITWAGEN S+1 (2x ANFAHREN)

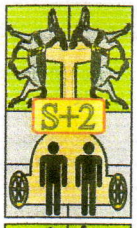
	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	2
Besatzung	--	--	--	--	2	1 - 5	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	6 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	6

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

(9) MITTLER STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	4
Besatzung	--	--	--	--	2	1 - 5	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	6 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	8

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



(10) SCHWERER STREITWAGEN S+3 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	6
Besatzung	--	--	--	--	2	1 - 5	+ 3	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	6 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	10

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

4. STREITWAGEN - 8 FELDER (3 MANN)

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(11) LEICHTER STREITWAGEN S+1 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-3	8 Felder	--	--	--	2
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 5	+ 1	--	0
Esel	7	--	--	--	2	6 - 12	0	2	3
Sonderregel:	--							GESAMT	5

ANFAHREN: ANF 2 Felder 1x1-3, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN

(12) LEICHTER STREITWAGEN S+1 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	3
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 5	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	6 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	7

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

(13) MITTLER STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-3	8 Felder	--	--	--	3
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 5	+ 2	--	0
Esel	7	--	--	--	2	6 - 12	0	2	3
Sonderregel:	--							GESAMT	6

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

(14) MITTLER STREITWAGEN S+2 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	5
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	9

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

(15) SCHWERER STREITWAGEN S+3 (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	8
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 3	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	7 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	12

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

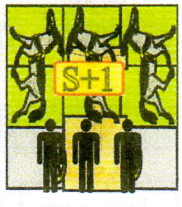
5. STREITWAGEN - 9 FELDER (3 MANN)

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(16) LEICHTER STREITWAGEN S+1 (3x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	3x 1-4	8 Felder	--	--	--	3
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	3	7 - 12	0	3	6
Sonderregel:	--							GESAMT	9

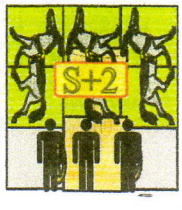
ANFAHREN: ANF 2 Felder 1x1-4, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(17) MITTLER STREITWAGEN S+2 (3x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	6
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	3	7 - 12	0	3	6
Sonderregel:	--							GESAMT	12

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



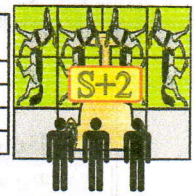
6. STREITWAGEN - 12 FELDER (3 MANN)

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(18) MITTLER STREITWAGEN S+2 (4x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	4x 1-4	12 Felder	--	--	--	4
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	4	7 - 12	0	4	8
Sonderregel:	--							GESAMT	12

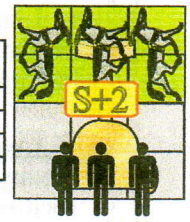
ANFAHREN: ANF 4 4 Felder 1x1-4, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(19) MITTLER STREITWAGEN S+2 (3x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	3x 1-4	12 Felder	--	--	--	4
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	3	7 - 12	0	3	6
Sonderregel:	--							GESAMT	10

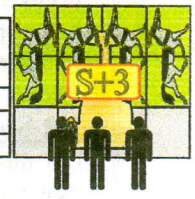
ANFAHREN: ANF 3 4 Felder 1x1-4, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(20) SCHWERER STREITWAGEN S+3 (4x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	4x 1-4	12 Felder	--	--	--	7
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	4	7 - 12	1	4	12
Sonderregel:	--							GESAMT	19

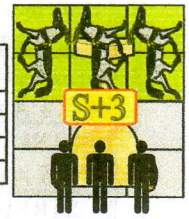
ANFAHREN: ANF 4 4 Felder 1x1-4, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(21) SCHWERER STREITWAGEN S+3 (3x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	3x 1-4	12 Felder	--	--	--	7
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 2	--	0
Pferde	9	--	--	--	3	7 - 12	1	3	9
Sonderregel:	--							GESAMT	16

ANFAHREN: ANF 3 3 Felder 1x1-4, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



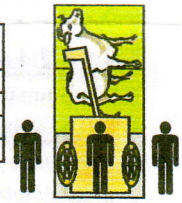
7. KUTSCHEN, KARREN UND SONSTIGES

siehe Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

(22) OCHSENKARREN (1x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Transporter	--	--	--	1x 1-5	3 Felder	--	--	--	1
Besatzung	--	--	--	--	3	1 - 6	+ 1	--	0
Ochse	7	--	--	--	1	7 - 12	0	1	3
Sonderregel:	--							GESAMT	4

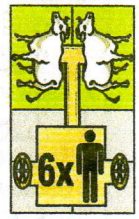
ANFAHREN: ANF 1 1 Feld 1x1-5, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(23) OCHSENKARREN (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Transporter	--	--	--	2x 1-5	8 Felder	--	--	--	4
Besatzung	--	--	--	--	6	1 - 7	+ 1	--	0
Ochse	7	--	--	--	2	8 - 12	0	1	6
Sonderregel:	--							GESAMT	10

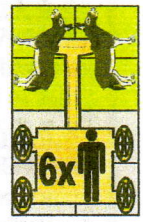
ANFAHREN: ANF 2 2 Felder 1x1-5, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN



(24) ESELSKARREN (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Transporter	--	--	--	2x 1-3	8 Felder	--	--	--	2
Besatzung	--	--	--	--	6	1 - 7	+ 1	--	0
Esel	7	--	--	--	2	8 - 12	0	1	3
Sonderregel:	--							GESAMT	5

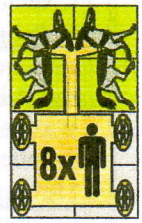
ANFAHREN: ANF 2 2 Felder 1x1-3, siehe Armeeheft ANTIKE STREITWAGEN

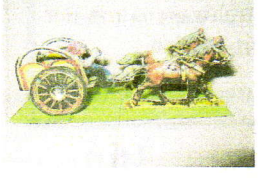


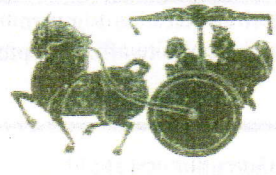
(25) LEICHTE KUTSCHE (2x ANFAHREN)

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Anfahren	Anzahl / Größe	Treffer Fern	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	2x 1-4	8 Felder	--	--	--	4
Besatzung	--	--	--	--	8	1 - 5	+ 1	--	0
Pferde	9	--	--	--	2	6 - 12	0	2	4
Sonderregel:	--							GESAMT	8

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







KURZREGELN STREITWAGEN:

2. Bewegen von Streitwagen:
Man kann sich über eigene und befreundete Figuren bewegen. Bewegungsrichtung entweder vorwärts oder schräg. Erst dann kann man sie in die Richtung drehen die man braucht. Im Kreis reiten gilt nicht. Man kann sich kürzer Bewegen als man kann. Bewegungsweite steht beim Wert B auf dem Streitwagen, Wertetabelle oder Armeeheft. Streitwagen verfügen über die Aktion ANFAHREN. Jedes Feld kostet Bewegungspunkte laut der Geländefeldtabelle.

3. Figuren anfahren:
Streitwagen verfügen über die Aktion ANFAHREN. Dazu brauchst du 2 Bewegungsfelder abstand um Figuren, je nach Breite des Streitwagens, Anfahren zu können. Dann mach mit deinen W-12 die Anfahrprobe. Der Wert der Probe steht beim Symbol Pferd z.B. 2x1-4. Rüstungsschutz erleichtert die Probe. Geländeschutz gilt nicht.

3.1 Sprung geglückt:
Fußkämpfer wird auf ein freies angrenzendes Feld gestellt. Reiter, Streitwagen und Figuren mit mehr LP bleiben auf ihrem Feld stehen

3.2 Sprung verpatzt:
Bei nicht bestehen der Probe verliert die Figur einen Lebenspunkt. Die meisten Figuren scheiden dadurch aus. Reiter, Streitwagen und Figuren mit 2 LP , 3 LP oder sogar auch mit mehr LP bleiben auf ihrem Feld stehen und verlieren nur einen Lebenspunkt.

3.3 Anfahrprobe Fußkämpfer: (1 Feld Standfläche)
STREITWAGEN die FUSSKÄMPFER anfahren würfeln auf die Anfahrprobe. (Symbol Pferd z.B. 2x1-4.)

3.4 Anfahrprobe Reiter: (2+3 Felder Standflächen)
STREITWAGEN die REITER anfahren, müssen sich 2 PUNKTE bei ihrer Anfahrprobe abziehen.

3.5 Anfahrprobe Streitwagen: (4 u. mehr Felder Standflächen)
STREITWAGEN die STREITWAGEN anfahren, müssen sich 3 PUNKTE bei ihrer Anfahrprobe abziehen.

4.1 Durch Gebüsche hindurchfahren:
Streitwagen können Gebüsche normal betreten und verlassen Sie erhalten keinen Geländeschutz. Der Nachteil aber, das sie langsamer werden bleibt ihnen erhalten.

4.2 Unter Bäume durchfahren:
Baumastprobe machen. 1-2 Zugtiere verlieren 2LP, 3-4 Zugtiere verlieren 1LP Zug beendet. 5-12 Spielzug geht weiter.

5. Absteigen und Aufsteigen:
Absteigen kostet einen Bewegungspunkt, Restbewegung nach Probe auf NAH Wert.
Aufsteigen kostet einen Bewegungspunkt, ohne Lenker Restbewegung nach Probe auf NAH Wert. Mit Lenker entfällt die Probe.

6. Führen von lenkerlosen Streitwagen:
Figur auf ein angrenzendes Feld ziehen. Während des Führen Aktion Kämpfen nicht möglich.

7. Streitwagen Infantrie-Regel:
Figur kann Streitwagen lenken. Bei angriff FERN gilt die Figur, wenn sie an den Streitwagen angrenzt, als Besatzung des Streitwagen und erhält bei der Verteidigung den Schutz.

8.1 Trefferaufteilung NAH:
Bei NAH kann sich der Angreifer aussuchen ob er ein Zugtier oder den Lenker bzw. Krieger angreifen möchte. Der Verteidiger kann, wenn er das Ziel ändern möchte eine Probe auf seinen besten Nahkampfwert machen. Schafft er dies so kann er bestimmen ob sich das Zugpferd oder der Lenker, Krieger verteidigen kann.

8.2 Trefferaufteilung FERN:
Bei FERN kann sich der Angreifer nicht aussuchen ob er die Zugtiere oder die Besatzung angreift. Bei einem Treffer muss nun der Verteidiger mit einem W-12 die Trefferaufteilung ermittelt. Der Verteidiger kann nicht das Ziel verändern.

9. Streitwagen scheidet aus:
Verlieren die Zugtiere alle ihre Lebenspunkte so scheidet der gesamte Streitwagen sofort aus. Die Besatzung wird in den Bereich des Boardes (Standfläche) aufgestellt.
War der Streitwagen im Nahkampf so muss die Besatzung so aufgestellt werden das sie sich in einem Nahkampf befinden.

10. Streitwagen und Weitwaffen:
Fährt ein Streitwagen eine Figur mit **einer** Weitwaffe an, so hebt sich **eine Anfahrprobe** des Streitwagens mit der **Erstattacke** eines Weitwaffenkämpfers auf und nur die restlichen Anfahrproben können ausgeführt werden.

Autor: Wolfsgruber Ewald