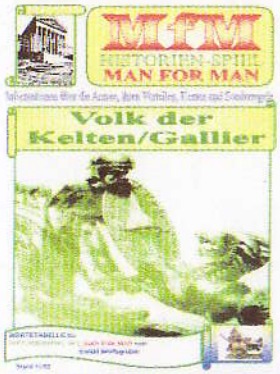
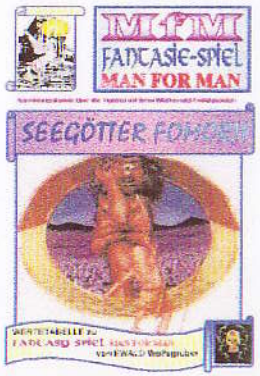
Weitere Titel in der Reihe der MfM-Historie Armeehefte



>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

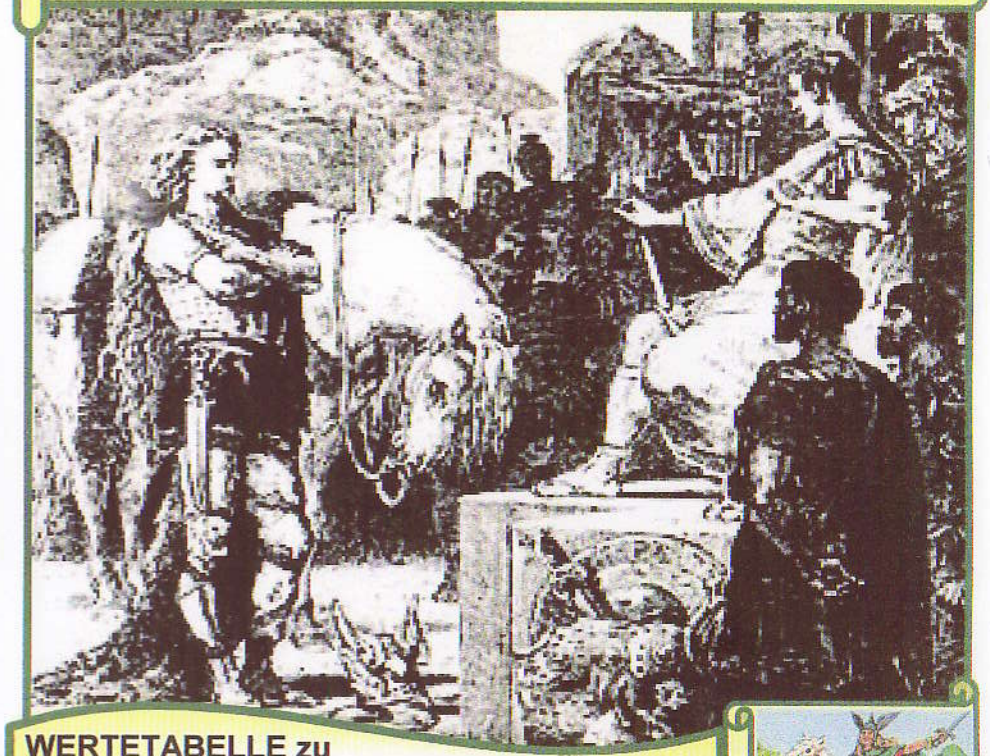
Die Armeehefte können für den Massstab M1:72 und M1:48 verwendet werden

Webadresse: www.mfm.at.gg

MfM
HISTORIEN-SPIEL
MAN FOR MAN

Informationen über die Armee, ihren Vorteilen, Kosten und Sonderregeln

KELTENKÖNIG VERCINGETORIX



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

Stand 04.05

VERCINGETORIX

(82 bis 46 vor Christus)

Caesars großer gallischer Gegenspieler

Vercingetorix wurde um 82 vor Christus geboren. Er war der Sohn des Celtillus, einem hohem Adeligen eines mächtigen Stammes Zentralgalliens. Als sein Vater in Folge eines Putschversuch gegen die Stammesherren hingerichtet wurde, war er gerade ein junger Adeliger. Inmitten der Cäsarischen Einfälle in Gallien versuchte er nun selbst an die Macht zu kommen. Er unterstützte lebhaft die Freiheitsbestrebungen seines Stammes, der Arverner, nachdem die Römer unter der Führung Caesars ganz Gallien erobert hatten.

Wegen seines Reichtum, seiner Redegewandheit und seiner überragenden Führungsqualität wurde er zum Anführer des großen Gallieraufstandes gegen Cäsar erkoren.

52 rief er als neugewählter König der Averner zum Aufstand gegen Rom auf und stellte sich an die Spitze der Bewegung, der sich fast alle Gallier anschlossen.

Doch nach mehreren Erfolgen, die im Sieg von Gergovia gipfelten, mußte sich Vercingetorix nach Alesia zurückziehen, wo ihn Caesar einschloß und nach dem Scheitern des gallischen Entsatzes zur Kapitulation zwang.

Die Schlacht von Alesia

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.

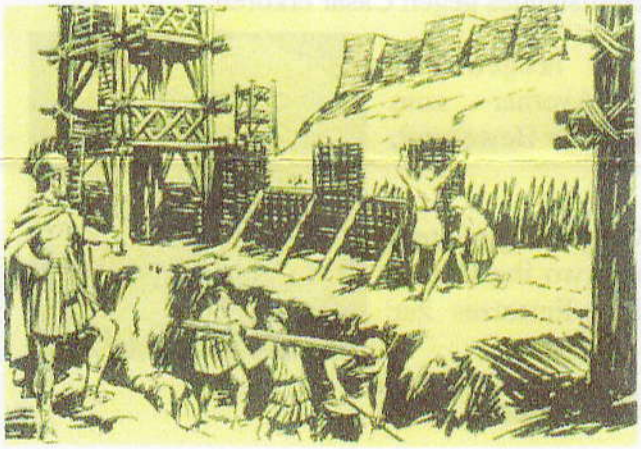
Er plante gerade einen Vorstoß nach Britannien. Unter einigen Schwierigkeiten verlief dieser Vorstoß doch sehr erfolgreich und Cäsar kehrte aufgrund logistischer Probleme und Unruhen nach Gallien zurück.

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.

Das Ende von Vercingetorix

So brach der letzte keltische Wiederstand auf dem europäischen Festland, doch Cäsar brauchte noch ein ganzes Jahr, um seine Herrschaft in Gallien zu festigen. Vercingetorix wurde in Rom hingerichtet.

1-3. VERCINGETORIX KÄMPFER

siehe GRUNDREGELHEFT HISTORIE

(1) KRIEGER SCHWERT

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

Sonderregel: --

(2) SCHWERER KRIEGER

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

Sonderregel: --

(3) KRIEGER-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Krieger Wurfsp.	5	1x1-5	8 - 12	2x1-3	8 - 12	4	0	1	10

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(4) KRIEGER-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Wurfsp. Schwer	5	1x1-5	8 - 12	2x1-3	8 - 12	4	0	1	11

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(5) KRIEGER STREITAXT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Krieger Streitaxt	5	3x1-3	9 - 12	--	--	0	0	1	6

Sonderregel: --

(6) SCHWERER STREITAXTKÄMPFER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitaxt Schwer	5	3x1-3	9 - 12	--	--	0	1	1	7

Sonderregel: --

(7) EDELKELTE-WURFSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Edelk. Wurfsp.	6	1x1-6	8 - 12	1x1-5	9 - 12	4	1	1	13

Sonderregel: --

(8) KELTISCHER GROSSAXTKÄMPFER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Kelte Großaxt	5	4x1-3	9 - 12	--	--	0	0	1	7

Sonderregel: --

(9) KRIEGER BOGENSCHÜTZE

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Krieger Bogen	5	2x1-3	7 - 12	2x1-3	7 - 12	6	0	1	8

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(10) STEINSCHLEUDERER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Stein schleuder	6	1x1-2	8 - 12	1x1-3	7 - 12	4	0	1	5

Sonderregel: PLÄNK Plänklerregel

(11) CÄSATE STOSSSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Cäsate Stoßsp.	6	1x1-6	9 - 12	1x1-3	8 - 12	1	0	1	9

Sonderregel: FAN Regel FANATIKER, Angstprobe -2 Würfel

(12) CÄSATE SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Cäsate Schwert	6	1x1-6	9 - 12	--	--	0	0	1	6

Sonderregel: FAN Regel FANATIKER, Angstprobe -2 Würfel

(13) EDELKELTE SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Edelke. Schwert	6	1x1-6	8 -12	--	--	0	1	1	5

Sonderregel: --

4. VERCINGETORIX 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. VERCINGETORIX`s HELDEN

siehe Regelheft CHAMPION`s & HELDEN

(16) KELTISCHER MUSIKER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Kelte Musiker	5	1x1-4	9 - 12	--	--	0	0	1 LP	9

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

(17) KELTISCHER CHAMPION

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Kelte 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) KELTISCHER HÄUPTLING

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Kelte Häuptling	6	1x1-4+1W	9 - 12	2x1-3	9 - 12	4	2	1 LP	10

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

(19) KELTISCHER HELD

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

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

(20) KELTISCHER FELDHERR

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

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

6. VERCINGETORIX`s AUSRÜST.

siehe Regelheft ANTIKE AUSRÜSTUNGEN u. 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	1	entfällt	1
2xPferde	9	--	--	--	--	0	0	(2x) 1	4
								GESAMT	5

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

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

FANATIKER:
Eine Figur, mit der Fähigkeit eines Fanatikers, erzielt wenn es bei seinem NAH Angriffswurf eine 1 oder 2 würfelt eine erhöhte Stärke. Man kann sich um ein Spalte schlechter verteidigen. (Verteidigung –1 SCHUTZ)

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.