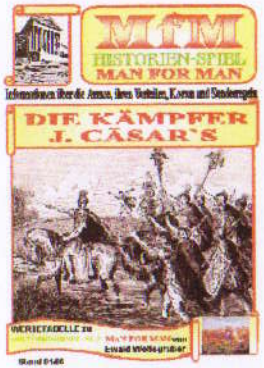
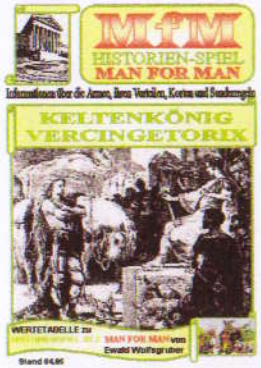
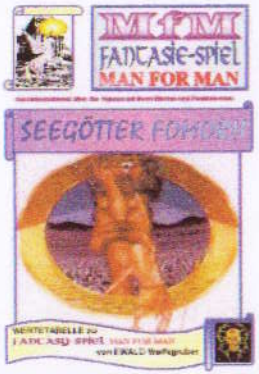
Weitere Titel in der Reihe der MfM-Historie Armeehefte

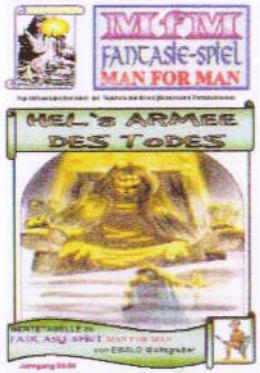




>Die Kämpfer J.Cäsar`s
>Keltenkönig Vercingetorix
>Grundregel antike Reiterei
>Volk der Hethiter
>Volk der Perser
>Volk der Griechen
und andere

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

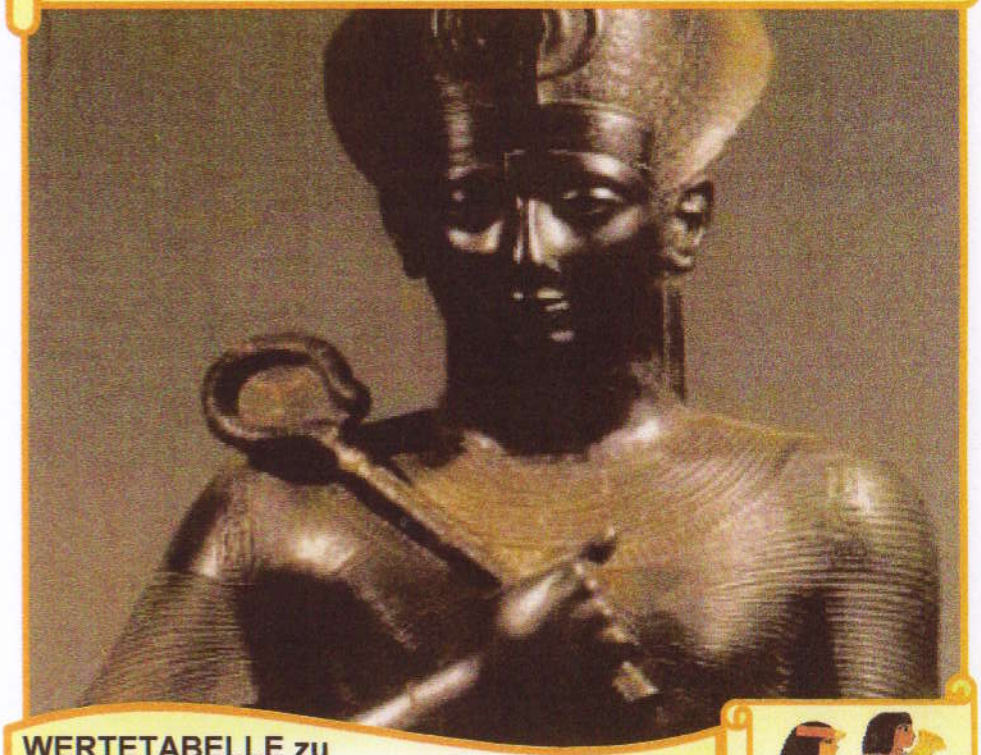
Die Armeehefte können für den Massstab M1:72 und M1:48 verwendet werden

Webadresse: www.mfm.at.gg

MfM
HISTORIEN-SPIEL
MAN FOR MAN

Informationen über die Armee, ihren Vorteilen, Kosten und Sonderregeln

RAMSES II, der Grosse
1304 - 1213 v.Chr.



WERTETABELLE zu
HISTORIENSPIEL MAN FOR MAN von
Ewald Wolfsgruber

Stand 12.05

RAMSES II, (DER GROSSE)

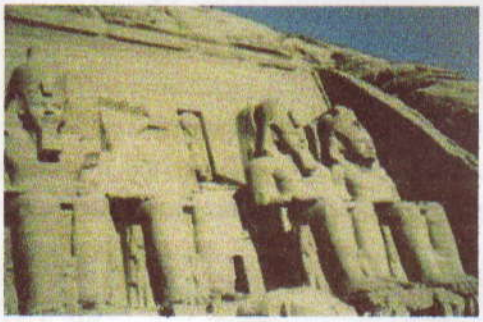
(1304-1213 vor Christus, wir sind in der Bronzezeit)

Die Epoche Ramses des Großen war die letzte Glanzzeit Ägyptens

Ramses war nicht der einzige Sohn von Sethos I. und seiner Hauptgemahlin Tuja. Der älteste Königssohn starb aber schon sehr früh, so dass Ramses im Alter von ca. 10 Jahren den Titel "Ältester Königssohn" zugesprochen bekam. Schon in früher Kindheit musste sich Ramses einer militärischen Ausbildung unterziehen.

Neben der militärischen Ausbildung durfte der junge Ramses auch schon wichtige Bauprojekte für seinen Vater durchführen.

Als Ramses mit 25 Jahren den Thron bestieg war er mindestens schon seit 10 Jahren mit seinen beiden Hauptfrauen Nefertari und Istnofret verheiratet. Durch seine lange Regierungszeit und seinen vielen Haupt- und Nebenfrauen hatte Ramses an die 90 Kinder.



Ramses II. überzog während seiner 66-jährigen Regierung das ganze Land mit Baudenkmälern.Um seine Macht zu vergrößern schreckte er sogar auch nicht davor zurück, Namen früherer Könige auszumeißeln und durch seinen eigenen Thronnamen "User-maat-re" (Machtvoll ist die Gerechtigkeit des Re) zu ersetzen, was aber auch bei früheren Pharaonen durchaus nicht unüblich gewesen ist.

Die Schlacht von Kadesch

Zwischen Ägyptern und Hethitern (das Hethiterreich lag ungefähr in Teilen der Türkei, Syrien und des Irak) kriselte es schon lange vor Ramses' Zeiten. Schon zur Regierungszeit Sethos I. kam es zu einigen Zwischenfällen. Der Höhepunkt zwischen den Feindseligkeiten der beiden Großmächte war aber die Schlacht bei Kadesch (ungefähr in der Mitte der beiden syrischen Städte Damaskus und Aleppo).

Im 5. Jahr von Ramses' Regierung beschloss er gegen den Hethiterkönig Muwatalli und seinen Alliierten in den Kampf zu ziehen. Dazu stellte er die wahrscheinlich größte Armee auf die Ägypten je gesehen hatte. Sie bestand aus 20 000 Mann zu je 4 Divisionen, die die Namen der ägyptischen Götter Amun, Re, Ptah und Seth trugen. Er lies sein Heer durch Syrien, den Orontes entlang, bis nach Kadesch marschierten, wo er das hethitische Heer vermutete. Auch eine viel kleinere Armee auf Schiffen machte sich auf dem Weg, um nördlich von Byblos zu landen und von dort aus ebenfalls nach Kadesch zu marschieren. Die Festung sollte also von beiden Seiten eingekesselt werden. Siegessicher wie Ramses war

machte er aber schwerwiegende Fehler. Seine 4 Divisionen, die er selber anführte, marschierten mit einem Abstand von 10 km Entfernung bis zum nächsten Trupp. Viel zu weit voneinander entfernt, um bei einem Angriff auf Unterstützung von einer anderen Division zu hoffen. Etwa 15 km vor Kadesch griffen ägyptische Soldaten zwei Beduinen auf, die berichteten, dass sich das hethitische Heer noch weit vor Kadesch befand. Deswegen beschloss Ramses bei der Überquerung des Orontes nicht darauf zu warten, bis das gesamte Heer den Fluss überquerte, sondern machte sich mit seiner Amun-Division alleine bis kurz vor Kadesch auf, wo er sein Lager aufschlug.

In Wahrheit stand aber die hethitische Armee kurz hinter Kadesch. Und schon kurze Zeit später preschte eine mit 2500 Streitwagen und 37 000 Soldaten starke hethitische Armee auf die 2. Division des ägyptischen Heeres die nur eine Kampfstärke von 5000 Mann hatte und schuf so eine 20 km große Lücke zwischen der 1., 3. und 4. Division, die auch zu allem Unglück immer noch auf der östlichen Seite des Orontes warteten.

Dann stürmten die Hethiter auf das Lager von Ramses zu. Dieser stand nun mit seiner 5000 Mann schwachen Amun-Division alleine dem gesamten hethitischen Heer gegenüber.

Ramses und seine Garde kämpften verbissen gegen die Großmacht der Hethiter, die inzwischen fast das gesamte Lager erobert hatten, bis das Wunder geschah: just in dem Moment, als die Lage völlig aussichtslos erschien, erreichte das Heer, das über den Seeweg Kadesch erreichen sollte, das Lager und griff das völlig überraschte Heer der Hethiter an. Völlig überrumpelt zogen sie sich in Richtung Kadesch zurück und man einigte sich letztendlich auf ein unentschieden. Am nächsten Tag zog Ramses und die Reste seiner Armee im Eiltempo nach Ägypten.

Durch Ramses' schlechte Kriegsführung hätte er also fast gegen die Hethiter verloren. Das passte nun aber gar nicht in das Bild eines großen, von den Göttern auserwählten Königs und so drehte er den Spieß einfach um und pries sich auf den Tempelwänden als großer Held, der mit Hilfe von Amun alleine das hethitische Heer besiegt hatte. Seine Streitwagen überrollen die Hethiter, er als heroische König, zertrampelt seine Feinde.

Nur einem neutralen Schlachtbericht der Hethiter haben wir zu verdanken, dass wir den genauen Verlauf und Ausgang der Schlacht von Kadesch rekonstruieren können.

Der erste Friedensvertrag der Weltgeschichte

Nach der Schlacht von Kadesch versuchte Ramses noch Jahre später gegen die Hethiter zu Felde zu ziehen und die syrischen Stützpunkte im Norden zu halten. Die Hethiter wiederum machten Unruhen bei den Assyrern und im eigenen Land zu schaffen und so beschloss der neue Hethiterkönig Hattusili III. mit den Ägyptern Frieden zu schließen. Ramses willigte ein und im 21. Jahr seiner Regierung unterzeichneten beide Völker einen Friedensvertrag, der einen Nichtangriffspakt und gegenseitige Hilfe beinhaltete.

WERTETABELLE ÄGYPTER BRONZEZEIT

1304 - 1213 v.Chr. 1-3. SOLDATEN von RAMSES II

siehe GRUNDREGELHEFT HISTORIE

(1) INFANTRIEKÄMPFER SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Infantrie Schwert	5	1x1-5	7 - 12	--	--	--	1	1	4

Sonderregel: --

(2) INFANTRIEKÄMPFER AXT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Infantrie Axt	5	2x1-5	8 - 12	--	--	--	1	1	7

Sonderregel: --

(3) WÜSTENKÄMPFER KEULEN

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Wüste Keule	6	3x1-2	7 - 12	--	--	--	0	1	3

Sonderregel: --

(4) NILKÄMPFER BOGENSCHÜTZE

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Nil Bogen	5	1x1-5	7 - 12	1x1-5	7 - 12	6	0	1	8

Sonderregel: PLÄNK Fernkämpfer

(5) NILKÄMPFER SPEERWERFER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Nil Speer Werfer	5	1x1-5	7 - 12	1x1-5	7 - 12	4	1	1	7

Sonderregel: PLÄNK Fernkämpfer

(6) ÄGYPTISCHER HAUPTMANN

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Haupt-mann	6	1x1-6	8 - 12	--	--	--	1	1	6

Sonderregel: A-1W pro 4 Kämpfer kann eine Figur eingekauft werden

(7) WÜSTENKÄMPFER BOGEN

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Wüste Bogen	6	1x1-4	7 - 12	1x1-5	8 - 12	8	0	1	9

Sonderregel: FERN Fernkämpfer,

(8) INFANTRIEKÄMPFER STOßSPEER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Infantrie Stoßsp	5	1x1-5	7 - 12	1x1-4	7 - 12	--	0	1	5

Sonderregel: WEIT Weit- u. Erstschlagmöglichkeit

(9) WÜSTENKÄMPFER ZWEIHAND

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Wüste Zweihand	6	4x1-3	8 - 12	--	--	--	0	1	5

Sonderregel: --

(10) ÄGYPTISCHER TEMPELWÄCHTER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Tempel Wächter	6	2x1-3	8 - 12	2x1-3	8 - 12	1	0	1	8

Sonderregel: FAN Weit- u. Erstschlagmöglichkeit, Regel für FANTIKER

(11) ÄGYPTISCHE PALASTWACHE

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Palast-wache	6	2x1-4	8 - 12	--	--	--	2	1	7

Sonderregel: A -2W Angstprobe -2W

(12) MARINE HACKENKÄMPFER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Marine Hacken	5	1x1-4	7 - 12	1x1-4	(2x) 8 - 12	1	0	1	8

Sonderregel: 2 SCHÄDEN bei Treffer Weit, getroffene Figur muss sich 2 x verteidigen

(13) MARINE STEINSCHLEUDERER

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

Sonderregel: FERN Fernkampfmöglichkeit, Geländevorteil Wasser

WERTETABELLE ÄGYPTER BRONZEZEIT

1304 - 1213 v.Chr. 4. REITEREI von RAMSES II

siehe Regelheft ANTIKE REITEREI

(14) ÄGYPTISCHER KUNDSCHAFTER SCHWERT

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Kundsch Schwert	6	1x1-4	7 - 12	--	--	--	0(1 a.Pf)	1	3
Pferd	9	--	--	--	--	--	0	1	2
								GESAMT	5

Sonderregel: PLÄNK Kann nur beritten eingekauft werden
ANREITEN: 1x1-4

(15) ÄGYPTISCHER KUNDSCHAFTER BOGEN

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Kundsch Bogen	6	1x1-4	7 - 12	1x1-4	7 - 12	6	0(1 a.Pf)	1	6
Pferd	9	--	--	--	--	--	0	1	2
								GESAMT	8

Sonderregel: PLÄNK Kann nur beritten eingekauft werden
ANREITEN: 1x1-4

1304 - 1213 v.Chr. 5. SONDERFIGUREN RAMSES II

siehe Regelheft CHAMPION`s & HELDEN

(16) ÄGYPTISCHER MUSIKER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Ägypt. Musiker	5	1x1-5	7 - 12	--	--	--	0	1 LP	7

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

(17) ÄGYPTISCHER CHAMPION

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Ägypt. Champ	5	2x1-4	8 - 12	1x1-4	9 - 12	1	1	1 LP	10

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

(18) ÄGYPTISCHER ADELIGER

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Ägypt. ADEL	6	1x1-7	7 - 12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	0	2 LP	6

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

(19) ÄGYPTISCHER HELD

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Ägypt. HELD	6	1x1-6	9 - 12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	1	2 LP	11

Sonderregel: keine AF , Angstprobe -3 Würfel, kann sich 3 Ausrüstungskarten einkaufen,

(20) ÄGYPTISCHER GENERAL

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Ägypt. Feldherr	6	1x1-7	9 - 12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	2	3 LP	17

Sonderregel: keine AF , Keine Angstprobe (keine AP), 4 Ausrüstungskarten

1304 - 1213 v.Chr. 6. AUSRÜSTUNG RAMSES II

siehe Regelheft ANTIKE AUSRÜSTUNGEN u. Regelheft ANTIKE STREITWAGEN

STREITWAGEN LEICHT

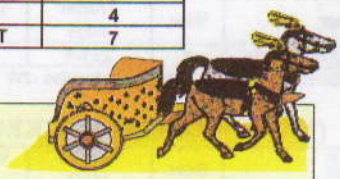
	Bew.	Schaden NAH 2x	Verteidig. NAH	Fern-felder	Ab-weichung	Sicher-heitsweite	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	--	--	--	--	--	--	1	entfällt	1
2 Pferde	9	--	--	--	--	--	0	1	4
								GESAMT	5

Sonderregel: -- bis 2 Mann Besatzung
ANFAHREN: 2 Felder 1x1-4

STREITWAGEN SCHWER

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

Sonderregel: -- bis 2 Mann Besatzung
ANFAHREN: 2 Felder 1x1-5



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, zu Fuß, 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.

VORTEIL BEI WASSERFELDER:
Figuren mit diesen Sympol brauchen bei einem jeden Wasserfeld einen Bewegungspunkt weniger.

FIGUR NUR ALS REITER EINKAUFBAR:

FIGUR KANN REITEN: