

## Senatus Populusque Romanus

# Praetorians

Schnüren Sie schon einmal Ihre Legionärs-Sandalen! Mit unseren Karten und Tipps führen wir Sie durch die hammerharten Schlachten der Antike.

**P**ynos neues Echtzeit-Taktikspiel fordert Ihr ganzes strategisches Können. In 24 Kapiteln schlüpfen Sie in die Rolle berühmter Feldherren, um dem römischen Reich Provinzen und Ehre zu sichern. Bei den ersten vier einfachen Tutorial-Missionen haben wir auf Karten verzichtet.

## 1. Südlich der Alpen

### Wo ist Agrado?

**TIPP 1:** Vom Startpunkt aus marschiert die Armee zum Flussufer. Dort wartet Agrado von Talagatta. Sein Falke entdeckt Räuber auf der anderen Seite der Brücke.

### Was erwartet mich auf der Anhöhe?

**TIPP 2:** Im Wald verstecken sich feindliche Bogenschützen. Ihre Infanteristen erobern die Anhöhe neben der Straße. Dort gehen die Bogenschützen in Wartestellung und feuern auf die Gallier.

## 2. Das Dorf in den Bergen

### Wo greife ich an?

**TIPP 3:** Zuerst besiegen Ihre römischen Soldaten die Gallier hinter Agrado. Danach rückt der Kundschafter durch den Wald vor, um die Verteidigung in Talagatta auszuspähen. Anschließend zerstört die Legion die gegnerische Garnison.

### Wie befestige ich die Garnison?

**TIPP 4:** Die Infanterie hebt zur Rekrutierung eine Garnison aus. Zwei Wachtürme verstärken die örtliche Verteidigung. Nach den beiden gegnerischen Angriffen geht die gesamte Streitmacht gegen den Wachturm im Osten vor. Unterwegs lauern ein paar Gallier in den Wäldern. Am sichersten ist der Weg durch die Furt, denn der Wachturm beobachtet die einzige Brücke.

## 3. Auf der Jagd

### Wie bekämpfe ich Bogenschützen?

**TIPP 5:** Zuerst erkundet der Wolfspäher den nahen Wald. Anschließend rücken die Legionäre in Schildkrötenformation gegen die Bogenschützen auf der Anhöhe vor.

Dort gehen dann die eigenen Fernkämpfer in Wartestellung.

### Wie stoppe ich die Reiter?

**TIPP 6:** Nun errichten die Infanteristen eine Garnison in Matisco. Die übrigen Truppen warten auf die Attacke aus Richtung der Brücke. Lanzenträger und Bogenschützen marschieren langsam auf das Haupttor zu. Sobald die feindliche Reiterei einen Ausfall macht, gehen die Lanzenträger in Warteposition. Dann ziehen sie sich aus der Schussreichweite der Wachtürme zurück.

### Wie kommen die Legionäre in das Fort?

**TIPP 7:** Jetzt feuern die Katapulte Schrapnellgeschosse auf die gegnerischen Bogenschützen, um den Weg für die Leiterträger freizumachen. Durch deren Hilfe dringen die Legionäre in das Fort ein.

## 4. Das Schlachtfeld

### Wo warten die Bogenschützen?

**TIPP 8:** Der Wolfspäher kundschaftet die nahe Anhöhe aus und entdeckt dort mehrere Bogenschützen. Ihre Legionäre überrennen die Feinde in Schildkrötenformation.

### Wie brenne ich die Katapulte ab?

**TIPP 9:** Während sich die Lanzenträger der angreifenden Reiterei stellen, reiben die anderen Römer die Fußsoldaten des Gegners auf. Nach der Zerstörung der Brücke gehen die Bogenschützen hier in Warteposition und stecken mit einem Pfeilhagel die Katapulte in Brand. Anschließend reparieren Infanteristen den Übergang.

### Woher bekomme ich Verstärkung?

**TIPP 10:** Hinter der Brücke wartet ein Hinterhalt. Nach dem Sieg treffen frische Truppen ein. Mit der Verstärkung zerstören Sie Balia, Lancre und Carilocus.

## 5. Überquerung des Arar

### Was will Divitiacus?

**TIPP 11:** Das Heer arbeitet sich bis zum Dorf Dubis (1) vor. Danach verscheuchen die Soldaten alle Helvetier diesseits des

Flusses. Sie treffen hier auf Divitiacus (2) und seine Edelmänner (3).



1: Dubis, 2: Divitiacus, 3: Edelmänner, 4: Insel, 5: Brücke, 6: Pons, 7: Anhöhe, 8: Flanke

### Wie werde ich die Bogenschützen los?

**TIPP 12:** Vor der Reparatur der Brücke müssen Sie sich noch die Bogenschützen vom Hals schaffen, die sich auf der Insel (4) verschanzt haben. Dazu bauen die Infanteristen zwei Katapulte und verschießen damit Schrapnellgeschosse.

### Wo setze ich über?

**TIPP 13:** Sobald die südliche Brücke (5) wieder steht, greifen die Helvetier von der anderen Seite her an. Anschließend marschiert das Heer zum gegenüberliegenden Ufer.

### Wann greift die Reiterei an?

**TIPP 14:** Drüben angekommen rücken alle Soldaten gegen Pons (6) vor. Für den Angriff postieren sich einige Kohorten Bogenschützen und Katapulte heimlich auf der Anhöhe (7) neben der Stadt. Während die übrigen Fußsoldaten die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich ziehen, greift die Kavallerie in der Flanke (8) an.

## 6. Der Weg nach Bibracte

### Welche Orte erobere ich?

**TIPP 15:** Die Bogenschützen gehen auf der Anhöhe (1) in Wartestellung, und die Legionäre rieglern die Aufgänge ab. Sobald der gegnerische Ansturm nachlässt, erobern die Soldaten Boxum (2) im Südwesten und Sidolacum (3) im Nordosten.

### Wohin müssen die Tribune?

**TIPP 16:** Nun zerschlagen die Legionäre die beiden gegnerischen Stellungen (4) und (5)

auf den Hügeln. Anschließend verschanzen sich dort die römischen Bogenschützen und feuern auf die gegnerische Armee vor der Brücke. Nach Ihrem Sieg reiten die beiden Tribune nach Südosten (6).



1: Anhöhe, 2: Boxum, 3: Sidolacum, 4 und 5: Stellung, 6: Bibracte

## 7. Von allen Stämmen

Wer stellt die größte Gefahr dar?

**TIPP 17:** Für die Verteidigung des Forts benötigen Sie neben Bogenschützen auch einige Katapulte. Zwei Heiler sorgen für die Verwundeten. Die Gegner greifen über die beiden Brücken (1) und (2) an. Sobald feindliche Belagerungsmaschinen vor das Tor rollen, konzentrieren die römischen Katapulte ihr Feuer auf diese Ziele.

Wann entsende ich die Reiter?

**TIPP 18:** Bei Feinden, die sich außerhalb der Reichweite der Katapulte befinden oder im Wald verstecken, machen die Reiter oder Legionäre einen Ausfall.



1 und 2: Brücke

## 8. Teile und herrsche

Was mache ich mit den Häuptlingen?

**TIPP 19:** Zuerst nimmt die Nordarmee die Ortschaft Sublonum (1) ein und exekutiert den Häuptling, bevor er Hilfe holen kann. Car Menaph (2) im Südwesten ereilt das gleiche brutale Schicksal.

Wie überrede ich die Barbaren?

**TIPP 20:** Jetzt marschieren die Truppen an der südlichen Grenze auf Gelduba (3) zu. Dieser Aufmarsch schüchtert die Süd-Usipeter ein. Dadurch kann sich die Nord- mit der Südarmee vereinen. Anschließend gehen die Soldaten an den Eingängen zum Dorf Asciburgium (4) in Position und nehmen die Verteidiger in die Zange.



1: Sublonum, 2: Car Menaph, 3: Gelduba, 4: Asciburgium

## 9. Die ewige Grenze

Wo platziere ich die Katapulte?

**TIPP 21:** Die Infanteristen bauen sofort Katapulte, die dann von den Anhöhen aus die Holzbrücken (1) überwachen. Sobald die gegnerischen Infanteristen mit der Reparatur beginnen, machen die Katapulte dieses Werk wieder zunichte.

Wie greife ich Mainz an?

**TIPP 22:** Die Legionäre, Lanzenträger und Bogenschützen verteidigen verbissen die Steinbrücke (2). Schließlich stellen die Feinde ihre Attacken ein. Jetzt schleicht die Streitmacht zum bewaldeten Hügel (3) vor Mainz. Hier nehmen die Bogenschützen den Verteidigungsring unter Beschuss. Nach der Schlacht brennen die Soldaten die Mainzer Garnison (4) nieder.



1: Holzbrücken, 2: Steinbrücke, 3: Hügel, 4: Mainz

## 10. Ein Land im Nebel

Wer erwartet meine Ankunft?

**TIPP 23:** Zuerst schalten die Römer die Feinde und den Wachturm (1) am Strand aus. Die Equites verscheuchen die Bogenschützen vom Hügel (2). Im Anschluss erscheint ein Gesandter der Atrebaten.

Woher bekomme ich Verstärkung?

**TIPP 24:** Natürlich hilft die römische Armee den Bewohnern von Durovibrae (3) bei der



1: Wachturm, 2: Hügel, 3: Durovibrae, 4: Anhöhe, 5: Krieger, 6: Festung, 7: Strand

Verteidigung. Die Belagerer lauern auf der südlichen Anhöhe (4). Zum Dank unterstützen die Atrebaten die Römer mit frischen Krieger (5). Belagerungstürme und Katapulte führen den Sturm auf die Festung (6) an. Die Überlebenden geleiten dann den befreiten Gesandten zum Strand (7).

## 11. Habgier

Wer wird mein Verbündeter?

**TIPP 25:** Zu Beginn bietet ein Gesandter (1) der Samariter den Römern ein Geschäft an. Zunächst überfällt die Legion jedoch Tyrus (2). Die Bogenschützen verstecken sich dazu im Wald (3) und schwächen von dort aus die Verteidigungslinie.

Was wollen die Judäer?

**TIPP 26:** Auch der Gesandte der Judäer (4) will mit den Römern kooperieren. Er verlangt dafür die Einnahme der Siedlung Petra (5) im Osten. Mit den Judäern erhält Feldherr Crassus einen starken Verbündeten. Die letzten beiden Städte Gerasa (6) und Samaria (7) greift er von Norden her an.



1: Gesandter, 2: Tyrus, 3: Wald, 4: Judäer, 5: Petra, 6: Gerasa, 7: Samaria

## 12. Fürchtet die Adler

Wo steht der erste Altar?

**TIPP 27:** Während die Infanteristen das römische Fort mit Türmen befestigen, stößt die Kavallerie zum ersten Altar (1) vor und zerstört ihn. Nun verhalten sich die Canti im weiteren Kampfverlauf neutral.

Was machen die anderen Stämme?

**TIPP 28:** Danach rücken Legionäre und ein Katapult gegen den zweiten Altar (2) vor. An den letzten Altar (3) schleicht sich ein Späher durch die Wälder an, um in eine günstige Beobachterposition zu gelangen. Dadurch kann das Katapult vom Hügel (4) aus schnell und sicher den Altar zerstören.

Wo steckt Cassivellaunus?

**TIPP 29:** Jetzt überquert der Falkner den Fluss an der Furt (5) und klärt die Siedlung im Nordwesten auf. Der ausgesandte Falke erspäht den feindlichen Häuptling Cassivellaunus (6), den die Equites dann im Handstreich niederstrecken.

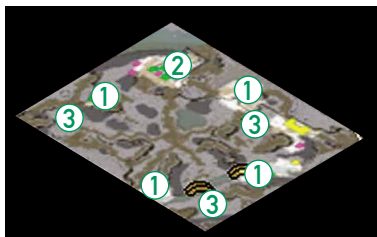


1 und 2 und 3: Altar, 4: Hügel, 5: Furt, 6: Cassivellaunus

## 13. Hochverrat

Wo sind die Überreste der 9. Legion?

**TIPP 30:** Die Boten reiten zu den einzelnen Truppen der 9. Legion (1), um sie als Verstärkung zum Fort (2) zu schicken. Dazu nutzen sie die Wälder zur Deckung.



1: 9. Legion, 2: Fort, 3: Dörfer

Was mache ich nach der Verteidigung?

**TIPP 31:** Im Fort organisieren Sie eine Verteidigung mit Lanzenträgern, Bogenschützen, Katapulten und Kavallerie. Sobald das Fort die Attacken überstanden hat, rücken die Römer zum Gegenschlag auf die Dörfer Basilia, Nastum und Ariola (3) aus.

## 14. Der Tag des jüngsten Gerichts

Welche Fluchtroute wähle ich?

**TIPP 32:** Als Erstes verteidigen die römischen Truppen ihren Stützpunkt (1) gegen die anrückenden Feinde. Da diese deutlich in der Überzahl sind, müssen die Römer fliehen. Die übrigen Männer führt Cassius Longius durch die westliche Wüste (2) in das Lager von Marcus Crassus (3).

Wann kann ich lossegeln?

**TIPP 33:** Sie schlagen sich danach durch die Ruinen (4) bis zu Publius Crassus (5)



1: Stützpunkt, 2: westliche Wüste, 3: Marcus Crassus, 4: Ruinen, 5: Publius Crassus, 6: Bootssteg, 7: Katapulte, 8: Furt

durch. Dort verlegen Sie das gesamte Heer zum Bootssteg im Osten (6). Die Praetorianer und Bogenschützen bekämpfen die Katapulte (7) auf der Insel. Zum Übersetzen nutzen sie die Furt (8) im Süden.

## 15. Wer wagt, gewinnt

Was will Gobannitio?

**TIPP 34:** Einer der Späher trifft sich mit Gobannitio (1), der sich den Römern anschließt. Außerdem überredet er seine verstreuten Stammesbrüder (2), in die Schlacht zu ziehen. Auch die römischen Hilfstruppen (3) verstärken das Heer.

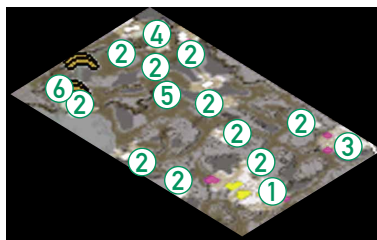
Wann schlage ich zurück?

**TIPP 35:** In Lucan (4), dem Dorf von Gobannitio, stocken die Römer ihre Truppen auf. Die Feinde versuchen, diesen Vorposten zu stürmen. Dann erobern Ihre Römer die Dörfer Ilanna (5) und Ursoli (6).

## 16. Heimkehr

Wie komme ich nach Antiochia?

**TIPP 36:** Cassius führt sein Heer über die westlich gelegene Brücke (1) und durch den Wald (2). Dahinter hilft er den Syrern (3) im Kampf. Die Infanteristen bauen eine Brücke (4) über den Fluss, damit Cassius Mannen die Stadt Chalcis (5) einnehmen können. Nun holt Cassius die Garnison aus dem nahen Antiochia (6) zu Hilfe. Mit dieser Streitmacht brennt er Batuae (7) nieder.

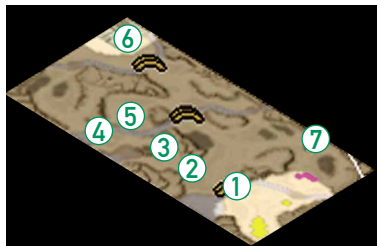


1: Gobannitio, 2: Stammesbrüder, 3: Hilfstruppen, 4: Lucan, 5: Ilanna, 6: Ursoli

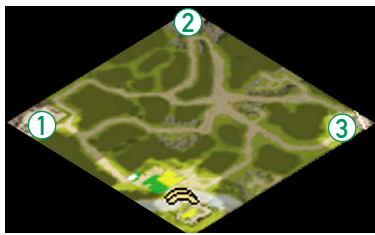
## 17. Zermürbungskrieg

Wie beschütze ich die Ladung?

**TIPP 37:** Die Falkner und Wolfspäher klären die Wälder entlang der Versorgungs-



1: Brücke, 2: Wald, 3: Syrer, 4: Brücke, 5: Chalcis, 6: Antiochia, 7: Batuae



1, 2 und 3: Garnisonen

route auf. Reiter und Fußsoldaten rücken gegen jeden Hinterhalt vor. So bringen die Karren langsam, aber sicher ihre Ladung zu den drei Garnisonen (1), (2) und (3).

## 18. Alea lacta Est

Wer hilft mir gegen Pompeius' Truppen?

**TIPP 38:** Das Heer kämpft sich durch die Schlucht (1) zur Holzbrücke (2), welche die Infanteristen reparieren. Dahinter unterstützen Crastinus' Mannen die Verteidiger von Fanum (3). Über die nächste Brücke (4) gelangen die Truppen gerade noch rechtzeitig nach Ancona (5). Hier schlagen sie erneut Pompeius' angreifende Truppen in die Flucht. Zu guter Letzt sichern die Römer noch die Stadt Pissarum (6).

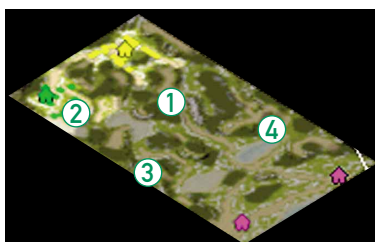


1: Schlucht, 2: Holzbrücke, 3: Fanum, 4: Brücke, 5: Ancona, 6: Pissarum

## 19. In den Bergen

Wo erwarte ich meine Gegner?

**TIPP 39:** Die Bogenschützen und Legionäre verstecken sich im Wald (1) auf dem Hügel. Von dort aus kontrollieren sie leicht die Hauptstraße. Die Verbündeten kümmern sich um die Südfurt (2). Nach einiger Zeit will Calpurnius mit seinen Soldaten (3) überlaufen. Die Equites führen ihn sicher behütet durch die Verteidigungslinie. So sichern Sie sich auch die Gefolgschaft von Titus Publius (4) und seinen Soldaten.



1: Wald, 2: Südfurt, 3: Soldaten, 4: Titus Publius

## 20. Die Jagd beginnt

Wie komme ich an neue Reiter?

**TIPP 40:** Zuerst halten die Truppen alle Angriffe auf das Fort (1) auf. Währenddessen formiert der Zenturio einen Stoßtrupp aus Legionären, Gladiatoren und Praetorianern. Die begleiten den Goldtransport zu dem befreundeten Stamm (2). Mit dessen Reiterei kommt der Stoßtrupp der 5. Legion (3) beim Durchbruch zu Hilfe.

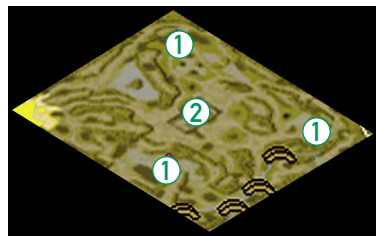


1: Fort, 2: Stamm, 3: 5. Legion

## 21. Ende der Republik

Wodurch wechseln die Söldner die Seiten?

**TIPP 41:** Eine Gruppe aus Fußsoldaten und Reitern überfällt die drei Söldnerlager (1), um die dortigen Heiler und Zenturios auszuschalten. Dadurch verhalten sich die übrigen Söldner neutral und lassen sich durch den Feldherren anwerben. Schließlich vereinen sich die verstreuten Truppenteile und konzentrieren ihren Angriff auf die bewaldete Ostseite des gegnerischen Forts (2).



1: Söldnerlager, 2: Fort

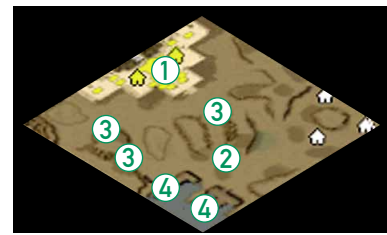
## 22. Schlacht um Alexandria

Welche Truppen sind in der Wüste besonders effektiv?

**TIPP 42:** Zuerst verteidigen die römischen Truppen mit allen verfügbaren Mitteln die Festung (1). Besonders wichtig sind die Reiter, da diese in der Wüste ihre Geschwindigkeit ausspielen können. Nach ein paar Minuten rufen die Hafenwachen (2) nach Hilfe, und die Reiterei galoppiert dorthin.

Was mache ich mit den Galeeren?

**TIPP 43:** Unterwegs schließen sich ägyptische Soldaten (3) den Römern an. Da die Feinde trotzdem zu stark sind, versenken die Bogenschützen die vier Galeeren (4).

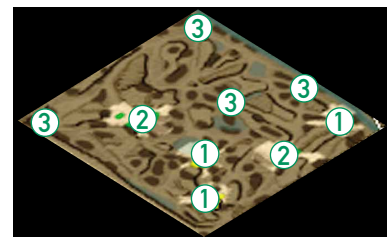


1: Festung, 2: Hafen, 3: Ägypter, 4: Galeere

## 23. Freunde und Verbündete

Wo lauern die Feinde?

**TIPP 44:** In dieser Mission müssen Caesars Truppen (1) und ihre Verbündeten (2) an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen. Da die Gegner Einheiten am laufenden Band rekrutieren, überrennen die Römer bereits zu Beginn ein oder zwei feindliche Dörfer (3). Danach säubern sie das Tal mit Reitern, Fußsoldaten und Katapulten nach und nach von den übrigen Rebellen.



1: Caesars Truppen, 2: Verbündete, 3: Dörfer

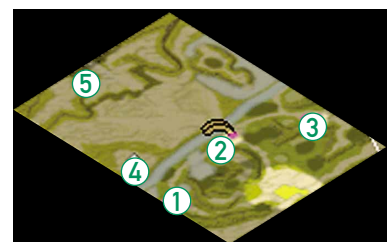
## 24. Noch eine Schlacht

Wie locke ich die Söldner auf meine Seite?

**TIPP 45:** Die Bogenschützen und Katapulte setzen aus sicherer Entfernung die Zelte des iberischen (1), ägyptischen (2) und römischen (3) Generals in Brand. Die Anführer laufen dann mit ihren Armeen zu Ihnen über.

Wie verhält sich die Miliz?

**TIPP 46:** Die Miliz von Osuna (4) schließt sich ebenfalls Caesars Truppen an. Darauf folgt eine riesige Schlacht vor den Toren der Burg (5). Nach diesem harten Gefecht knacken die Rammen das Haupttor, und die Soldaten richten Titus Labienus hin. Sie haben die Legionen zum Sieg geführt, herzlichen Glückwunsch! **HK**



1: Iberer, 2: Ägypter, 3: Römer, 4: Osuna, 5: Burg