

Geländearten

Aussehen	Bezeichnung	Bewegungskosten in MP	Deckung	Geländevorteil
	Ebenes Gelände	1	Keine	0
	Gebüsch	2- zu Fuß 4- Reiter	Ja	-
	Baum	2- zu Fuß Für Reiter unbetretbar	Ja	-
	Abhang	2- zu Fuß 4- Reiter	Ja (bei Schuss über Kante)	-
	Innenraum	1- zu Fuß Für Reiter unbetretbar (außer Türfelder)	Keine	0
	Fenster in Hauswand	4- zu Fuß (Durchsteigen), Für Reiter unbetretbar	Ja	Def. +
	Tür in Hauswand	1	Ja	Def. +
	Treppe	2- zu Fuß Für Reiter unbetretbar	Keine	-
	Niedrige Mauer	4- zu Fuß (Übersteigen), Für Reiter unbetretbar	Ja (bei Schuss über Mauer)	Def. +
	Balkon	2- zu Fuß Für Pferde unpassierbar	Ja	0
	Amboss	2- zu Fuß 4- Reiter	Ja	-
	Wassertrog	2- zu Fuß 4- Reiter	Ja	-

Spielablauf

Runde Spieler A

1. FERNKAMPFFHASE: Schützen des aktiven Spielers können schießen.
2. BEWEGUNGSPHASE: Charaktere des aktiven Spielers können sich bewegen.
3. KAMPFFHASE: Charaktere des aktiven Spielers mit Feindkontakt können angreifen.
4. ERHOLUNGSPHASE: Alle betäubten Charaktere des aktiven Spielers erholen sich.

Runde Spieler B

Die Runde läuft für Spieler B genauso ab, nur dass dieser die Initiative hat und handelt. Nachdem dessen 4. Phase abgeschlossen ist, endet die Runde und eine neue Spielrunde beginnt wieder mit Spieler A.
Anmerkung: die Reihenfolge der einzelnen Phasen muss eingehalten werden. Die nächste darf nicht begonnen werden, bevor die vorherige nicht beendet ist.

Fernkampf tabellen

Wurf	Trefferwurf	Schadenswurf		Reichweite:	Kurz	Lang
	kurze Reichweite	Infanterie	Reiter			
1	G	T	T	Bogen	10	25
2	G	T	W+PT	Armbrust	15	30
3	G	W	W	Speer	5	12
4	G	W	W	Ergebnis		
5	G	W	B	G - Getroffen		
6	G	W	B	T - Ziel getötet		
7		R2	R2	PT - Pferd getötet		
8		R2	R2	W - Ziel verwundet		
9		R2	R2	R2 - Ziel zieht sich zwei Felder zurück		
10				B - Ziel betäubt		

Modifikatoren:
Lange Reichweite: +2
Deckung: +2
Schütze verwundet: +1
Schütze „Auf dem Baum“: +1

Modifikatoren:
Verteidiger mit Rüstung: +2
Armbust: -2

Kampf tabellen

Kampf gegen berittene Gegner / 1W10

Wurf	<-5	-5/-1	0/4	5/9	10/19	20/29	30/39	≥40
1	R1	B	W	W+PT	W+PT	T	T+PT	T+PT
2	R1	R1	B+PT	W	W	W+PT	T	T
3		R1	B	B+PT	W	W	W+PT	T
4			R1	B	B+PT	W	W	W+PT
5				R1	B	B+PT	W	W+PT
6				R1	R1	B	B+PT	W
7	AR1				R1	R1	B	B+PT
8	AR1	AR1				R1	R1	B
9	AW	AW	AR1				R1	R1
10	AW	AW	AW	AR1	AR1			R1

Bei mehr als einem berittenen Angreifen verschiebt sich die Spalte um eins nach rechts.

Ergebnis

AW - Ein Angreifer verwundet
AR1 - Alle Angreifer ziehen sich 1 Feld zurück
R1 - Verteidiger zieht sich 1 Feld zurück
B - Reiter betäubt und abgeworfen

B+PT - Reiter betäubt und abgeworfen, Pferd tot
W - Reiter verwundet
W+PT - Reiter verwundet und abgeworfen, Pferd tot
T - Reiter getötet und abgeworfen, Pferd unverseht
T+PT - Reiter getötet und abgeworfen, Pferd tot

Kampf gegen Infanterie / 1W10

Wurf	<-5	-5/-1	0/4	5/9	10/19	20/29	30/39	≥40
1	R1	B	W	W	T	T	T	T
2	R1	R1	B	W	W	T	T	T
3			R1	R1	B	W	T	T
4				R1	B	B	W	T
5					R1	B	W	T
6						R1	B	W
7	AR1				R1	R1	B	W
8	AR1	AR1					R1	B
9	AW	AW	AR1					R1
10	AW	AW	AW	AR1	AR1			R1

Bei mehr als einem Angreifen verschiebt sich die Spalte um eins nach rechts.

Ergebnis

AW - Ein Angreifer verwundet
AR1 - Alle Angreifer ziehen sich 1 Feld zurück
R1 - Verteidiger zieht sich 1 Feld zurück

B - Verteidiger betäubt
W - Verteidiger verwundet
T - Verteidiger getötet

Sprungtabelle

Wurf	Ergebnis
Von 1 bis 7	Sprung erfolgreich
8 oder 9	Charakter stürzt und ist betäubt
10	Charakter stürzt und wird verwundet

Charaktere in Rüstung: + 2 auf den Wurf

Sherwood

