

Übersicht Nr. 2

Kampftabelle

Wurf	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70	Wurf
1	R1	B	W	W	W+PT	T	T	T+PT	T+PT	T+PT	T+PT	1
2	R1	R1	B+PT	B	W	W+PT	T	T	T+PT	T+PT	T+PT	2
3		R1	R1	B+PT	B	W	W+PT	T	T	T+PT	T+PT	3
4			R1	R1	B	W	W	W+PT	T	T	T+PT	4
5				R1	R1	B+PT	W	W	W+PT	T	T	5
6					R1	B	B+PT	W	W	W+PT	T	6
7		AR1				R1	B	B+PT	W	W+PT	T	7
8	AR1	AR1	AR1	AR1	AR1	R1	R1	B	B+PT	W	W	8
9	AW	AR1	AR1	AR1	AR1	AR1	R1	R1	B	W+PT	W	9
10	AW	AW	AW	AW	AW	AW	AR1	R1	R1	B	W+PT	10
Wurf	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70	Wurf

Wurf erhält +1 wenn Verteidiger in Rüstung (10+1=10)

Für jeden Vorteil des Angreifers oder Nachteil des Verteidigers verschiebt sich die Spalte um eins nach rechts.
Für jeden Nachteil des Angreifers oder Vorteil des Verteidigers verschiebt sich die Spalte um eins nach links.

Vorteile	Nachteile
Geländevorteil für Verteidiger	Geländenachteil für Angreifer oder Verteidiger
Mehrere Angreifer	Auf einer Leiter
Alle Angreifer sind Reiter, wenn der Verteidiger zu Pferd sitzt.	Angriff durch Tür oder Fenster
Verteidiger auf Wagen	Angriff durch Zeltwand
	In einem Feld mit Schirm
	Angriff auf Legionär neben zwei weiteren Legionären
	Schild unbrauchbar

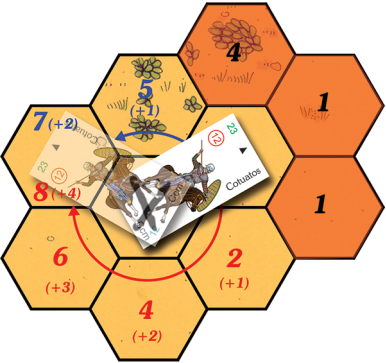
Auslöser:
Rückzug: wenn der zurückziehende Charakter oder ein dabei versetzter, anderer Charakter ein Feld neben einer beliebigen Zahl von Feinden betritt
Infiltration: wenn der Charakter ein Feld neben mindestens einem anderen Feind betritt, es sei den die Bewegung wird beendet
Reiter: Aufsitzen oder Absteigen neben einem Feind
Schneller Streitwagen: feindliche Infanterie, die in ein Nachbarfeld bewegt wird, wenn der Streitwagen ihr Feld betritt
Streitwagen: der Wagenlenker und ein Passagier, wenn der Streitwagen verunglückt
Betreten eines Stimuli-Feldes
Betreten eines Lilia-Feldes
Betreten eines Cippi-Feldes
Leiter: Wenn die Leiter umgestoßen wird, fällt ein darauf stehender Charakter
Leiter: Erklettern einer Leiter in einem Feld mit Pfählen

Risikowurf

Wurf	Resultat
5 oder weniger	Kein Effekt
6 oder 7	Bewegung endet
8	Betäubt (und abgeworfen)
9+	Verwundet

Modifikator	Circumstances
+2	Beim Fallen
+2	Zusätzlich beim Fallen in Rüstung
-1	Ein Reiter bei Infiltration oder Rückzug
-1	Für Rüstung bei Infiltration oder Rückzug

Drehung eines Reiters



Aktionen

Short	Long
Munition weitergeben (1 P)	Eine Leiche ein Feld bewegen (1 P)
Eine Planke in einen Graben werfen (1 P)	Ein totes Pferd ein Feld bewegen (2 P)
Einen Schirm (2 P) oder eine Leiter (1 P) ein Feld bewegen	Ein Zugtier an- oder abspannen (1 P)
Einen Schild von einem Toten nehmen (1 P)	Einen Torflügel einschlagen (2 P für 2 Runden)
Durch eine Zeltwand schneiden (1 P)	Planke aus Graben ziehen (2 P)
Einen Schirm oder eine Leiter drehen (1 P)	Eine Leiter auf den Wehgang heben (2 P)
Eine Leiter umwerfen (1 P)	Einen Skorpion laden (2 P für 2 Runden)
	Einen Torflügel öffnen oder schließen (1 P)

Eine Kurze Aktion kann in der Kampfphase statt eines Angriffs durchgeführt werden.
Ein Schütze, der geschossen hat, kann in der gleichen Runde keine Kurze Aktion durchführen - außer Legionäre (Rig).
Um eine Lange Aktion auszuführen, darf der Charakter in der Runde nichts anderes tun – nicht schießen, sich nicht bewegen, nicht angreifen. Der Effekt der Langen Aktion tritt am Ende des Runde ein.

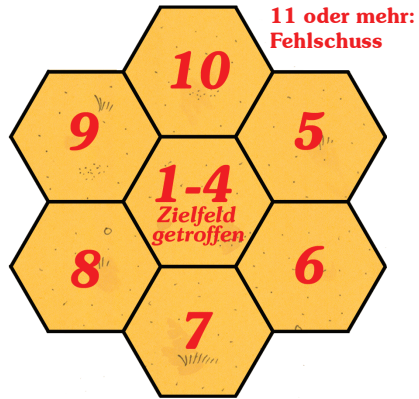
Fernkampf-Tabellen

Fernkampfwaffen

Römer	Kelten	Germanen	Waffentyp	Reichweite			Schussmodus	Bewegungslimit
				Kurz +0	Mittel +1	Lang +2		
			Speer/Lanze (zu Pferd)	2-3	4-6	7-9	Nur offensiv	Kein Limit
			Speer/Lanze (zu Fuß)	2-4	5-8	9-12	Nur offensiv	Kein Limit
			Pilum	2-5	6-9	10-14	Nur offensiv	Kein Limit
			Schleuder	2-8	9-15	16-30	Nur offensiv	Kein Limit
			Bogen	2-10	11-25	26-50	Nur offensiv	Kein Limit
			Skorpion	2-30	31-60	61-90	Offensiv und Defensiv	Keine Bewegung
							Nur offensiv, alle drei Runden (2 Runden zu laden)	Keine Bewegung

1 – Trefferfeld ermitteln

Alle Schützen: Wurf 1W10



Modifikator	Umstände
+2	Lange Reichweite
+1	Mittlere Reichweite
+1	Verwundeter Schütze (außer Skorpion)

2 - Geschossschaden

Wurf	Auswirkung	
	Infanterery	Reiter
1	T	T
2	T	W+PT
3	W	W
4	W	W
5	W	B
6	W	B
7	R2+SU	R2+SU
8	R2+SU	R2+SU
9	R2	R2
10		

Abkürzungen
T: Ziel **g**etötet
PT: das **P**ferd des Ziels **g**etötet
W: Ziel **v**erwundet
B: Ziel **b**etäubt
R2: Ziel **z**ieht sich **z**wei Felder zurück (§)
SU: **S**child des Ziels **u**nbrauchbar

Modifikator	Umstand
+4	Ziel in Schwerer Deckung
+2	Verteidiger in Rüstung
+2	Ziel in Deckung
+1	Schütze verwundet
-3	Skorpion

Der Skorpion ignoriert alle positiven Modifikatoren

(§) Im Kampf bewegt sich der Charakter ein Feld von seinem Gegner weg. Ein Rückzug ist nicht möglich in Felder, die der Chraker nicht betreten kann. Der sich Zurückziehende kann befreundete Charaktere in angrenzende Felder versetzen. Auch diese können befreundete Charaktere versetzen, was zu eine Kaskade von Rückzügen führt.
Im Fernkampf darf sich der Zurückziehende nicht dem Schützen nicht nähern. Ist ein Rückzug nicht möglich, wird das Ziel statt dessen verwundet. BP-Kosten spielen keine Rolle beim Rückzug. Wenn der sich Zurückziehende oder ein versetzter Charakter ein Feld neben einem Feind betrifft, muss er einen Risikowurf machen (siehe 8.5). Feinde, die dorthin nicht angreifen könnten, werden dabei ignoriert.

OPPIDUM