

ÜBERSICHTSBLATT 2

Eigenschaften der Fernwaffen

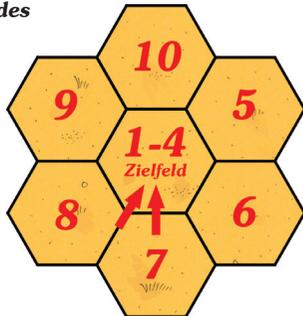
Normannen	Sachsen	Schotten	Wikinger*	Art der Waffe	Entfernung			Feuerrate	Bewegungseinschränkungen
					Kurz +0	Mittel +1	Weit +2		
				Lanze, beritten	1-3	4-6	7-9	Nur Angriff	keine
				Lanze	1-4	5-8	9-12	Nur Angriff	keine
				Wurfspeer	1-5	6-12	13-25	Nur Angriff	keine
				Schleuder	1-8	9-15	16-30	Nur Angriff Angriff + Verteidigung	Bewegung halbiert** keine Bewegung
				Kurzbogen	1-10	11-25	26-50	Nur Angriff Angriff + Verteidigung	keine Bewegung halbiert**
				Armbrust	1-15	16-30	31-60	Angriff oder Verteidigung	keine Bewegung

* Nicht in Diex Aie enthalten, aber zusätzlich erhältlich
** Abgerundet

Anpassung des Würfelergebnisses	Wenn	Anpassung des Würfelergebnisses	Wenn
+2	Feuern auf weite Entfernung	-2	Bogen/Schleuder/Armbrust max. 4 Felder vom Ziel entfernt
+1	Schütze ist verletzt Feuern auf mittlere Entfernung		

Bestimmen des Trefferfeldes

Alle Schützen: Würfelwurf W10



Diex Aie

SCHUSSERGEBNISSE

Fernwaffen gegen berittene Einheit / 1W10

Waffe / Würfelergebnis			Deckung				
Armbrust	Schleuder, Lanze	Kurzbogen, Wurfspeer	Keine	Leicht	Mittel	Stark	
1			E	E	D		
2	1		E	D	C		
3	2	1	D	C	C		
4	3	2	C	C	B		
5	4	3	C	B	A	Für Pferde nicht begehbar	
6	5	4	B	A	A		
7	6	5	A	A	-		
8	7	6	A	-	-		
+9	+8	+7	-	-	-		

Addiere +1 zu dem Würfelergebnis, wenn das Ziel gepanzert ist (10+1=10).

Ergebnis

- : Fehlschuss, kein Effekt
- A : Angriff: Reiter zieht sich sofort 4 Felder zurück (§)
Verteidigung: Reiter verliert für diesen Zug 4 Bewegungspunkte
- B : Pferd unversehrt, Reiter abgeworfen und bewusstlos
- C : Angriff: Pferd unversehrt, Reiter verletzt
Verteidigung: ebenso, zusätzlich wie unter A). Wenn Pferd ohne Reiter: Pferd tot
- D : Angriff: Pferd tot, Reiter verletzt
Verteidigung: ebenso, gepanzertes Reiter darf sich 1 Feld zu Fuß bewegen, ungepanzertes 2 Felder
- E : Pferd unversehrt, Reiter abgeworfen und tot. Wenn Pferd ohne Reiter: Pferd tot

(§) Die betroffene Einheit muss sich sofort zurückziehen. Sie kann dabei durch Felder gehen, die von eigenen Einheiten besetzt sind, und bei Bedarf auch eigene Einheiten verschieben, um sich weit genug vom Startpunkt zu entfernen. Wenn jedoch die fliehende oder eine verschobene Einheit gezwungen ist, sich benachbart zu einer feindlichen Einheit zu bewegen oder dort stehenzubleiben, wird die Tabelle "Eindringen in feindliche Linien" angewandt. Es ist nicht möglich, sich durch feindlich besetzte Felder zurückzuziehen. Eine Einheit, die sich nicht weit genug zurückziehen kann, wird am Ende der Flucht automatisch verwundet. Wichtig: Wird eine verletzte oder bewusstlose Einheit noch einmal verletzt oder bewusstlos, stirbt sie. Eine bewusstlose Einheit, die sich zurückziehen müsste, stirbt ebenfalls.

Fernwaffen gegen Fußtruppen / 1W10

Waffe / Würfelergebnis			Deckung			
Armbrust	Schleuder, Lanze	Kurzbogen, Wurfspeer	Keine	Leicht	Mittel	Stark
1			C	C	C	B
2	1		C	C	B	B
3	2	1	C	B	B	B
4	3	2	B	B	B	A
5	4	3	B	B	A	A
6	5	4	B	A	A	A
7	6	5	A	A	A	-
8	7	6	A	A	-	-
+9	+8	+7	-	-	-	-

Addiere +1 zu dem Würfelergebnis, wenn das Ziel gepanzert ist (10+1=10).

Ergebnis

- : Fehlschuss, kein Effekt
- A : Angriff: Einheit zieht sich sofort 2 Felder zurück
Verteidigung: Einheit verliert für diesen Zug 2 Felder Bewegungsreichweite
- B : Angriff: Einheit verletzt
Verteidigung: Einheit verletzt und verliert die Hälfte (abgerundet) ihrer verbleibenden Bewegungspunkte
- C : Einheit tot

KAMPFERGEBNISSE

Kampf gegen berittene Einheit / 1W10

W	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/15	16/25	26/40	41/60	61/80	81/100	>100
1	C	D	F	F	G	H	H	I	I	I	I
2	C	C	E	F	F	G	H	H	I	I	I
3	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I	I
4	B	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I
5	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H	H
6	A	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H
7			A	B	C	C	D	E	F	F	G
8					B	C	C	D	E	F	F
9						B	C	C	D	E	F
10							B	C	C	D	E

Ist mehr als eine angreifende Einheit beritten, wird das Ergebnis eine Spalte weiter rechts abgelesen. Addiere 1 zum Würfelergebnis, wenn der Verteidiger gepanzert ist (10+1=10).

Ergebnis

- A - Ein Angreifer bewusstlos
- B - Alle Angreifer ziehen sich 1 Feld zurück (§)
- C - Alle Reiter ziehen sich 1 Feld zurück (§)
- D - Ein Reiter abgeworfen und bewusstlos
- E - Ein Reiter abgeworfen und bewusstlos, Pferd tot
- F - Ein Reiter verletzt
- G - Ein Reiter abgeworfen und bewusstlos, Pferd tot
- H - Ein Reiter abgeworfen und tot, Pferd unversehrt
- I - Ein Reiter abgeworfen und tot, Pferd tot

Eindringen in feindliche Linien

Versucht eine Einheit bei ihrer Bewegung (auch Rückzug) ein Feld zu passieren, das benachbart zu einem Gegner ist, der angreifen könnte, muss sie sofort einen Infiltrationscheck machen. Der Gegner würfelt einen W10 und liest das Ergebnis auf der Tabelle ab. Pro Gegner, der benachbart zu dem Feld ist, wird einmal gewürfelt (jeder Gegner darf pro Spielzug nur einen Angriff machen). Endet die Bewegung angrenzend zu mehreren Gegnern, müssen entweder alle diese Feinde angegriffen werden oder es muss einen Infiltrationscheck für jeden gemacht werden, der nicht angegriffen wird.

Kampf gegen Fußtruppen / 1W10

W	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/15	16/25	26/40	41/60	61/80	81/100	>100
1	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
3	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
4	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F	F
5	A	B	C	C	C	D	E	E	E	F	F
6	A	A	B	B	C	D	D	E	E	E	F
7			A	B	B	C	D	D	E	E	E
8				A	B	C	C	D	D	E	E
9					A	B	C	C	D	E	E
10						A	B	C	C	D	E

Bei mehr als einem Angreifer wird das Ergebnis eine Spalte weiter rechts abgelesen. Addiere 1 zum Würfelergebnis, wenn der Verteidiger gepanzert ist (10+1=10).

Ergebnis

- A - Ein Angreifer verletzt
- B - Alle Angreifer ziehen sich 1 Feld zurück (§)
- C - Alle Verteidiger ziehen sich 1 Feld zurück (§)
- D - Ein Verteidiger bewusstlos
- E - Ein Verteidiger verletzt
- F - Ein Angreifer tot

Tabelle Infiltration

1 - 5	kein Effekt
6 - 7	Bewegung gestoppt
8 - 9	Einheit verletzt
10	Einheit tot
Eindringling (addiere anwendbare Boni)	Passierter Gegner (addiere anwendbare Mali)
Reiter gepanzert	-1
Reiter verletzt	+1
	-2