

Tabela Walki

Kostka	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70	Kostka
1	C1	O	R	R	R +HK	K	K	K +KZ	K +KZ	K +KZ	K +KZ	1
2	C1	C1	O +KZ	O	R	R +KZ	K	K	K +KZ	K +KZ	K +KZ	2
3		C1	C1	O +KZ	O	R	R +KZ	K	K	K +KZ	K +KZ	3
4			C1	C1	O	R	R	R +KZ	K	K	K +KZ	4
5				C1	C1	O +KZ	R	R	R +KZ	K	K	5
6					C1	O	O +KZ	R	R	R +KZ	K	6
7	AC1				C1	O	O +KZ	R	R	R +KZ	K	7
8	AC1	AC1	AC1	AC1	AC1	C1	C1	O	O +KZ	R	R	8
9	AR	AR	AR	AR	AR	AC1	C1	C1	O	R +KZ	R	9
10	AR	AR	AR	AR	AR	AR	AC1	C1	C1	O	R +KZ	10
Kostka	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70	Kostka

Dodaj +1 jeśli obrońca nosi zbroję (10+1=10)

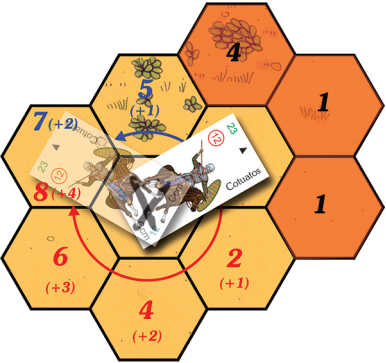
Za każdą korzyść dla atakującego lub niekorzyść dla obrońcy przesunij jedną kolumnę w prawo.
Za każdą niekorzyść dla atakującego lub korzyść dla obrońcy przesunij jedną kolumnę w lewo.

Rzut Ryzyka

Kość	Rezultat
5 lub mniej	Bez efektu
6 lub 7	Ruch zakończony
8	Ogłuszony (i zrucony z konia)
9+	Ranny

Modyfikator	Warunki
+2	Za spadanie
+2	Za spadanie w zbroi
-1	Jeździec podczas infiltracji lub odwrotu
-1	Noszenie zbroi podczas infiltracji lub odwrotu.

Manewrowanie koniem



Korzystne	Niekorzystne
Teren korzystny dla obrońcy	Teren niekorzystny dla obrońcy
Więcej niż jeden atakujący	Na drabinie
Wszyscy atakujący na koniach, obrońca na koniu	Atak przez drzwi lub okno
Obrońca na wozie	Atak przez ścianę namiotu
	Atak przez niesioną osłonę
	Atak na legionistów przyległego do dwóch legionistów
	Uszkodzona tarcza

Warunki:
Odwrot: Jeśli wycofująca się postać lub postać przesunięta dla wykonania odwrotu wchodzi na heks przyległy do jakiegokolwiek liczby wrogich postaci.
Infiltracja: Jeśli postać wchodzi na heks przyległy do wrogich postaci i nie kończy ruchu.
Konie: Wsiadanie/zsiadanie na heksach przyległych do wrogich postaci.
Szybki rydwan: postać piesza porusza się na sąsiedni heks, kiedy szybki r ydwan przejeżdża przez jej heks.
Rydwan: jeśli rydwan się rozbija, jego kierowca i pasażerowie wypadają.
Przekraczanie heksu ze *Stimuli*.
Przekraczanie heksu z *Lilia*.
Przekraczanie heksu z *Cippi*.
Drabina: jeśli drabina zostanie odepchnięta, postać na niej spada.
Drabina: wspinanie się po drabinie na heksie z fosą.

Akcje

Szybkie	Długie
Podanie postaci amunicji (1 p.)	Przesunięcie zwłok o jeden heks (1 p.)
Przerzucenie ścieżki przez fosę (1 p.)	Przesunięcie końskich zwłok o jeden heks (2 p.)
Przesunięcie osłony (2 p.) lub drabiny (1 p.) o jeden heks.	Uwiązanie/odwiązanie zwierzęcia pociągowego (1 p.)
Zabranie tarczy martwej postaci (1 p.)	Rozbicie bramy (2 p. za 2 tury)
Przecięcie ściany namiotu (1 p.)	Wyciągnięcie ścieżki z fosy (2 p.)
Obrócenie osłony lub drabiny (1 p.)	Podniesienie drabiny ku fortyfikacjom (2 p.)
Odepchnięcie drabiny (1 p.)	Ładowanie Scorpio (2 p. Za 2 tury)
	Otwarcie/zamknięcie bramy (1 p.)

Szybka akcja może wykonana w fazie walki zamiast ataku.
Strzelec, który wykonywał atak dystansowy, nie może wykonać Szybkiej Akcji (wyjątek – legionisci).
Aby wykonać Długą Akcję, postać nie może robić niczego innego w trakcie całej tury – walczyć, strzelać ani się poruszać. Efekt Długiej Akcji jest wprowadzany w życie na końcu tury gracza.

Tabele Ostrzału

Charakterystyka ostrzału

Rzymianie	Celtowie	Germanie	Rodzaj broni	Zasięg			Typ ostrzału	Ograniczenie ruchu
				Krótki +0	Średni +1	Długi +2		
			Konny oszczepnik / Włócznia	2-3	4-6	7-9	Tylko ofensywny	Bez ograniczeń
			Pieszy Oszczepnik/ Włócznia	2-4	5-8	9-12	Tylko ofensywny	Bez ograniczeń
			Pilum	2-5	6-9	10-14	Tylko ofensywny	Bez ograniczeń
			Proca	2-8	9-15	16-30	Tylko ofensywny	Bez ograniczeń
			Łuk	2-10	11-25	26-50	Tylko ofensywny	Bez ograniczeń
							Ofensywny + Defensywny	Ruch niemożliwy
			Skorpion	2-30	31-60	61-90	Tylko ofensywny, co trzy tury (przeladowanie trwa dwie tury)	Ruch niemożliwy

1 - Określenie heksa, który został trafiony

Każdy strzelający rzuca K10



Modyfikator	Okoliczności
+2	Daleki zasięg
+1	Średni zasięg
+1	Ranny strzelec (poza skorpionem)

2 - Tabela Ostrzału

Kostka	Efekt trafienia	
	Pieszy	Jeździec
1	Z	Z
2	Z	R+KZ
3	R	R
4	R	R
5	R	O
6	R	O
7	W2+TZ	W2+TZ
8	W2+TZ	W2+TZ
9	W2	W2
10		

Klucz
Z: Cel zabity
KZ: Koń celu został zabity
The target is wounded
R: Cel ranny
O: Cel ogłuszony
W2: Cel wycofuje się o 2 hekсы (§)
TZ: Tarcza celu jest zniszczona

Modyfikator	Okoliczności
+4	Cel z ciężką osłoną
+2	Cel w zbroi
+2	Cel z osłoną
+1	Ranny strzelec
-3	Skorpion

Skorpion ignoruje wszystkie pozytywne modyfikatory

(§) Wycofująca się postać oddala się o jedno pole od atakującego. Wycofanie się nie jest możliwe na pola, na które wycofująca się postać normalnie nie może wejść. Wycofująca się postać może przemieścić przyjazne postacie, przesuwając je na sąsiednie pole. Może również przemieścić przyjazne postacie, co skutkuje kaskadowym wycofaniem się. Wycofujące się postacie nie mogą wycofać się na pola bliższe strzelcowi. Jeśli wycofanie się nie jest możliwe, wycofująca się postać zostaje ranna. Koszt MP nie ma znaczenia w wycofaniu się. Jeśli wycofująca się postać lub przemieszczona przyjazna postać wejdzie na pole sąsiadujące z dowolną liczbą wrogich postaci, wykonuje się rzut Ryzyka (patrz 8.5). Wrogowie, którzy nie mogą zaatakować wycofującej się postaci z powodu ograniczeń terenowych lub ogłuszenia, są ignorowani dla potrzeb tego rzutu.