

Tabla de Combate

| Dado | <-5 | -5 | 0/4 | 5/8 | 9/12 | 13/16 | 17/20 | 21/30 | 31/50 | 51/70 | >70 | Dado |
|------|-----|-----|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|
| 1 | R1 | C | W | W | W+CM | K | K | K+CM | K+CM | K+CM | K+CM | 1 |
| 2 | R1 | R1 | C+CM | C | W | W+CM | K | K | K+CM | K+CM | K+CM | 2 |
| 3 | | R1 | R1 | C+CM | C | W | W+CM | K | K | K+CM | K+CM | 3 |
| 4 | | | R1 | C | W | W | W+CM | K | K | K+CM | K+CM | 4 |
| 5 | | | | R1 | R1 | C+CM | W | W | W+CM | K | K | 5 |
| 6 | | | | | R1 | C | C+CM | W | W | W+CM | K | 6 |
| 7 | AR1 | | | | | R1 | C | C+CM | W | W | W+CM | 7 |
| 8 | AR1 | AR1 | AR1 | AR1 | AR1 | R1 | R1 | C | C+CM | W | W | 8 |
| 9 | AH | AR1 | AR1 | AR1 | AR1 | AR1 | R1 | R1 | C | W+CM | W | 9 |
| 10 | AH | AH | AH | AH | AH | AH | AR1 | R1 | R1 | C | W+CM | 10 |
| Dado | <-5 | -5 | 0/4 | 5/8 | 9/12 | 13/16 | 17/20 | 21/30 | 31/50 | 51/70 | >70 | Dado |

Añadir +1 a la tirada de dado si el defensor lleva armadura (10+1=10)

Por cada ventaja del atacante o desventaja del defensor, desplaza la columna una vez hacia la derecha.

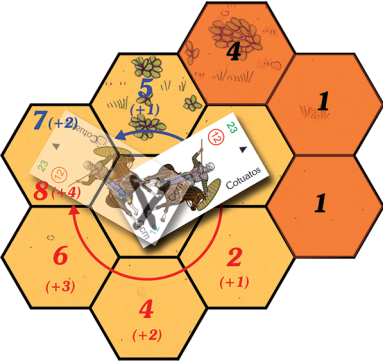
Por cada desventaja del atacante o ventaja del defensor, desplaza la columna una vez hacia la izquierda.

Tirada de Riesgo

| Dado | Resultado |
|-----------|-------------------------|
| 5 o menos | Sin efecto |
| 6 ó 7 | Movimiento finalizado |
| 8 | Aturdido (y desmontado) |
| 9+ | Herido |

| Modif. | Circunstancias |
|--------|---|
| +2 | por caer |
| +2 | adicionales por llevar armadura al caer |
| -1 | para un jinete durante una Infiltración o una Retirada |
| -1 | por llevar armadura durante la Infiltración o la Retirada |

Girando un caballo



| Ventajas | Desventajas |
|---|--|
| Terreno ventajoso para el defensor | Terreno desventajoso para el defensor |
| Más de un atacante | En una escala |
| Si el defensor va a caballo y todos los atacantes son jinetes | Atacar a través de una puerta o ventana |
| Defensor en un carro | Hex con pantalla |
| | Atacar a través del lateral de una tienda |
| | Atacar a un legionario adyacente a otros 2 legionarios |
| | Escudo inhabilitado |

Condiciones de activación:

Retirada: Si el personaje en retirada o un personaje amigo desplazado entra en un hexágono adyacente a cualquier número de personajes enemigos.

Infiltración: Si el personaje entra en un hexágono que está adyacente al menos a otro enemigo a menos que se termine el movimiento.

Caballos: Montar/Desmontar adyacente a un enemigo.

Carro rápido: La infantería enemiga se mueve a un hexágono adyacente cuando un carro rápido mueve a través del hexágono.

Carro: Si el carro se estrella, caen el cochero y los pasajeros.

Cruzar un hexágono con *Stimuli*

Cruzar un hexágono con *Lila*

Cruzar un hexágono con *Cippi*

Escala: Si se derriba la escalera, cae el personaje que está en ella.

Escala: Subir a una escala en un hexágono con picas.

Acciones

| Corta | Larga |
|---|---|
| Suministrar munición a un personaje (1 p.) | Desplazar un cadáver humano un hexágono (1 p.) |
| Tirar una pasarela a una zanja (1 p.) | Mover un caballo muerto un hexágono (2 p.) |
| Mover una pantalla (2 p.) o escala (1 p.) un hexágono | Enjaezar/desenjaezar un animal de tiro de un carro (1 p.) |
| Tomar un escudo de un personaje muerto (1 p.) | Abrir una puerta a golpes (2 p. por 2 turnos) |
| Cortar un lado de una tienda (1 p.) | Sacar una pasarela de una zanja (2 p.) |
| Girar una pantalla o una escala (1 p.) | Subir una escala a la almena (2 p.) |
| Derribar una escala (1 p.) | Recarga de un escorpión (2 p. por 2 turnos) |
| | Abrir/cerrar una puerta (1 p.) |

Se puede realizar una Acción Corta en la fase de combate en lugar de un ataque cuerpo a cuerpo..

Un tirador que haya realizado un ataque a distancia este turno, no puede realizar una Acción Corta - excepto los legionarios (Rig).

Para realizar una Acción Larga, el personaje no puede hacer nada más durante todo el turno: ni disparar, ni moverse, ni luchar. El efecto de la Acción Larga se produce al final del turno de ese jugador.

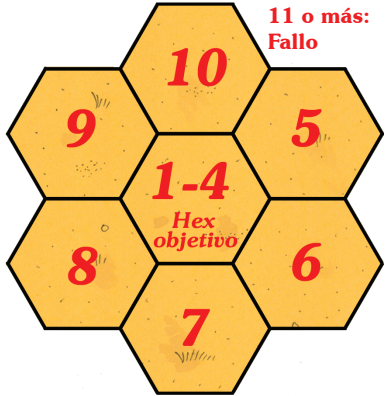
Tablas de Projectiles

Características de los Projectiles

| Romanos | Celtas | Germanos | Tipo de proyectil | Corto +0 | Medium +1 | Long +2 | Tipo de disparo | Limitaciones al movimiento |
|---------|--------|----------|--------------------------|----------|-----------|---------|---|----------------------------|
| | | | Montado Jabalina / Lanza | 2-3 | 4-6 | 7-9 | Sólo ofensivo | Sin limitación |
| | | | A pie Jabalina/Lanza | 2-4 | 5-8 | 9-12 | Sólo ofensivo | Sin limitación |
| | | | Pilum | 2-5 | 6-9 | 10-14 | Sólo ofensivo | Sin limitación |
| | | | Honda | 2-8 | 9-15 | 16-30 | Sólo ofensivo | Sin limitación |
| | | | Arco | 2-10 | 11-25 | 26-50 | Sólo ofensivo | Sin limitación |
| | | | Escorpión | 2-30 | 31-60 | 61-90 | Ofensivo + Defensivo | Movimiento imposible |
| | | | | | | | Solo Ofensivo cada 3 turnos (2 para recargar) | Movimiento imposible |

1 - Determinación del hexágono de impacto del proyectil

Todos los tiradores: Tirar 1D10



| Modificador | Circunstancias |
|-------------|------------------------------------|
| +2 | Larga distancia |
| +1 | Media distancia |
| +1 | Tirador herido (excepto escorpión) |

2 - Tabla de Daño por Projectiles

| Dado | Impacto en el Blanco | Jinete | Clave |
|------|----------------------|--------|---|
| 1 | M | M | M: El blanco está muerto |
| 2 | M | H+CM | CM: El caballo del blanco está muerto |
| 3 | H | H | H: El blanco está herido |
| 4 | H | H | C: El blanco está conmocionado |
| 5 | H | C | R2: El blanco se retira 2 hexes (§) |
| 6 | H | C | EI: El escudo del blanco está inutilizado |
| 7 | R2+EI | R2+EI | |
| 8 | R2+EI | R2+EI | |
| 9 | R2 | R2 | |
| 10 | | | |

| Modificador | Circunstancias |
|-------------|-----------------------------|
| +4 | Blanco con cobertura fuerte |
| +2 | Defensor con armadura |
| +2 | Blanco con cobertura |
| +1 | Tirador herido |
| -3 | Escorpión |

El escorpión ignora todos los modificadores positivos

(§) El personaje en retirada se aleja un hexágono de su oponente en combate. No es posible una retirada a hexágonos en los que el personaje en retirada no pueda entrar normalmente. El personaje en retirada puede desplazar a personajes amigos, moviéndolos a un hexágono adyacente. También puede desplazar a personajes amigos, resultando en una retirada en cascada. Los personajes en retirada no pueden retirarse a una posición que esté más cerca del tirador (que le ha disparado). Si la retirada no es posible, el personaje en retirada es herido en su lugar. El coste de PM no es relevante en una retirada. Si el personaje en retirada o un personaje amigo desplazado entra en un hex adyacente a cualquier número de personajes enemigos, se realiza una Tirada de Riesgo (ver 8.5). Los enemigos que no puedan atacar al personaje en retirada, debido a limitaciones del terreno o por estar aturdidos, se ignoran a estos efectos.