



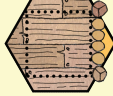









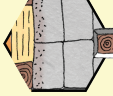





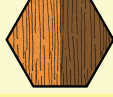
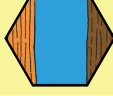


Übersichtsbogen Nr. 1

Geländearten

Aussehen	Geländetyp	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Vorteil oder Nachteil im Kampf
	Ebenes Gelände	1	Keine	0
	Gebüsch	2 - Zu Fuß, 4 - Reiter	Ja	-
	Baum	2 - Zu Fuß Unpassierbar für Reiter	Ja	-
	Abhang	2 - Zu Fuß, 4 - Reiter	Ja (wenn Schuß über Kante)	-
	Bach	2	Keine	-
	Wasserfall	4 - Zu Fuß Unpassierbar für Reiter	Keine	-
	Wasser	2	Ja	-
	Sumpf	2 - Zu Fuß, 4 - Reiter	Ja	-
	Strand	1	Keine	0

Aussehen	Geländetyp	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Vorteil oder Nachteil im Kampf
	Schanze	Unpassierbar	Keine	-
	Treppe	2 - Zu Fuß Unpassierbar für Reiter	Keine	-
	Hohe Brustwehr (Murus Gallicus)	1 - Zu Fuß (von anderer Brustwehr), Unpassierbar von einer Leiter	Schwer (wenn Schuss dadurch)	0
	Niedrige Brustwehr (Murus Gallicus)	1 - Zu Fuß, 4 - von einer Leiter	Ja (wenn Schuss dadurch)	0
	Tor	1 wenn offen, Unpassierbar wenn geschlossen	Keine	0
	Zelt	2 - Zu Fuß (innen), Unpassierbar für Reiter	Ja	0 Verteidiger + gegen Angriff durch Zeltwand
	Zelteingang	2 - Zu Fuß Unpassierbar für Reiter	Ja	0
	Cippi	2 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter + Risikowurf	Keine	Verteidiger -
	Lilia	2 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter + Risikowurf	Keine	Verteidiger -
	Stimuli	2 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter + Risikowurf	Keine	Verteidiger -

Aussehen	Geländetyp	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Vorteil oder Nachteil im Kampf
	Im Gebäude	1 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter (außer Türfeld)	Keine	0
	Fenster in Hauswand	1 - Zu Fuß, (+3BP zum Durchsteigen) Unpassierbar für Reiter	Ja	Verteidiger +
	Tür in Hauswand	1	Ja	Verteidiger +
	Hauswand	Unpassierbar	Vollständig	0
	Veranda	1 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter	Keine	0
	Zaun	1 - Zu Fuß, (+3BP zum Durchsteigen) Unpassierbar für Reiter	Ja (wenn Schuss dadurch)	Verteidiger +
	Hohe Brustwehr (Plattform)	1 - Zu Fuß (von anderer Plattform), Unpassierbar von einer Leiter	Schwer (wenn Schuss dadurch)	0
	Niedrige Brustwehr (Plattform)	1 - Zu Fuß, 4 - von einer Leiter	Ja (wenn Schuss dadurch)	0
	Plattform über einem Tor	1 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter	Keine	0
	Pfähle	3 - Zu Fuß (mit Leiter), Unpassierbar für Reiter + Risikowurf	Keine	0
	Graben	3 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter	Keine	Verteidiger -
	Wassergraben	4 - Zu Fuß, Unpassierbar für Reiter	Keine	Verteidiger -

OPPIDUM

Rundenablauf

- 1. FERNKAMPFPHASE: Schützen des aktiven Spielers können schießen;
- 2. BEWEGUNGSPHASE: Charaktere des aktiven Spielers können sich bewegen, defensives Feuer des inaktiven Spielers;
- 3. KAMPFPHASE: Charaktere des aktiven Spielers mit Feindkontakt können angreifen;
- 4. ERHOLUNGSPHASE: Alle betäubten Charaktere des aktiven Spielers erholen sich.