

Scheda di Gioco n°2

Tabella di Combattimento

Dado	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70	Dado
1	R1	S	F	F	F+CU	U	U	U+CU	U+CU	U+CU	U+CU	1
2	R1	R1	S+CU	S	F	F+CU	U	U	U+CU	U+CU	U+CU	2
3		R1		S+CU	S	F	F+CU	U	U	U+CU	U+CU	3
4			R1	R1	S	F	F	F+CU	U	U	U+CU	4
5				R1	S+CU	F	F	F+CU	U	U	U	5
6					R1	S	S+CU	F	F	F+CU	U	6
7	AR1					R1	S	S+CU	F	F	F+CU	7
8	AR1	AR1	AR1	AR1	AR1	R1	R1	S	S+CU	F	F	8
9	AF	AR1	AR1	AR1	AR1	AR1	R1	R1	S	F+CU	F	9
10	AF	AF	AF	AF	AF	AF	AR1	R1	R1	S	F+CU	10
Dado	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70	Dado

Aggiungere +1 al tiro di dado se il difensore è in armatura (10+1=10)

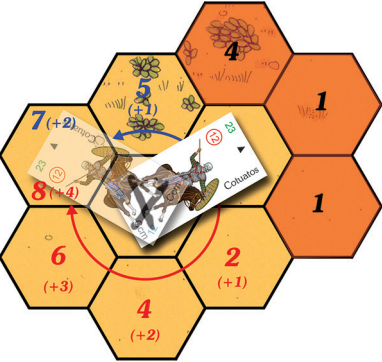
Per ogni vantaggio dell'attaccante o svantaggio del difensore, spostare di una colonna sulla destra.
Per ogni svantaggio dell'attaccante o vantaggio del difensore, spostare di una colonna sulla sinistra.

Tiro del Rischio

Dado	Risultato
5 o meno	Nessun effetto
6 o 7	Movimento terminato
8	Stordito (e smontato)
9+	Ferito

Modificatore	Circostanze
+2	Per una caduta
+2	Supplementari per chi porta un'armatura quando cade
-1	Per un cavaliere durante l'Infiltrazione o la ritirata
-1	Se portatore di un'armatura durante l'Infiltrazione o la ritirata

Rotazione di un cavallo



Vantaggi	Svantaggi
Terreno vantaggioso al difensore	Terreno svantaggioso al difensore e/o all'attaccante
Più di un attaccante	Su una scala
Tutti gli attaccanti sono cavalieri se il difensore è a cavallo	Attaccare attraverso una porta o una finestra
Difensore su un carro	Attaccare attraverso il lato di una tenda
	In un esagono di Schermo
	Attacco contro un legionario adiacente a 2 altri legionari
	Scudo inutilizzabile

Trigger conditions:
Ritirata: se il personaggio che si ritira o un personaggio amico che si sposta entrano in un esagono adiacente ad un numero qualsiasi di personaggi nemici.
Infiltrazione: se il personaggio entra in un esagono che sia adiacente ad almeno un altro nemico a meno che il movimento non sia terminato.
Cavalli: montare/smontare adiacenti ad un nemico
Carro veloce: la fanteria nemica viene mossa in un esagono adiacente quando un carro veloce si muove attraverso l'esagono.
Carro: se il carro si schianta, il carrettiere e i passeggeri cadono
Attraversare un esagono con degli Stimuli
Attraversare un esagono con dei Lilia
Attraversare un esagono con dei Cipri
Scala: se la scala viene rovesciata, il personaggio sulla scala cade.
Scala: montare su una scala in un esagono di spuntoni.

Azioni

Corta	Lunga
Dare munizioni ad un personaggio (1 p.)	Spostare un cadavere di un esagono (1 p.)
Gettare una passerella su un fossato (1 p.)	Spostare un cavallo morto di un esagono (2 p.)
Spostare uno schermo (2 p.) o una scala (1 p.) di un esagono	Attaccare/staccare un animale da tiro da un carro (1 p.)
Prendere uno scudo da un personaggio morto (1 p.)	Sfondare un cancello (2 p. per 2 turni)
Tagliare il lato lato di una tenda (1 p.)	Togliere una passerella da un fossato (2 p.)
Ruotare uno schermo o una scala (1 p.)	Alzare una scala su un parapetto (2 p.)
Rovesciare una scala (1 p.)	Ricaricare uno Scorpione (2 p. per 2 turni)
	Aprire/chiusure una sezione di un cancello (1 p.)

Si può compiere un'azione corta nella fase di combattimento invece di fare un attacco in mischia.
Un tiratore che ha fatto un attacco a distanza in quel turno non può compiere un'azione corta – tranne i legionari (Rig).
Per compiere un'azione lunga, il personaggio non può fare altro per il turno intero – non può tirare, né muovere, né combattere. L'effetto dell'azione lunga si ha alla fine del turno del giocatore.

Tabella dei Tiri

Caratteristiche dei Tiri

Romani	Celti	Germani	Tipo di proiettile	Gittata Corta +0 Media +1 Lunga +2	Modalità di tiro	Limiti al movimento
			Giavellotto/Lancia a cavallo	2-3 4-6 7-9	Solo offensivo	Senza limite
			Giavellotto/Lancia a piedi	2-4 5-8 9-12	Solo offensivo	Senza limite
			Pilum	2-5 6-9 10-14	Solo offensivo	Senza limite
			Fionda	2-8 9-15 16-30	Solo offensivo	Senza limite
			Arco	2-10 11-25 26-50	Solo offensivo + Difensivo	Senza limite
			Scorpione	2-30 31-60 61-90	Solo Offensivo, ogni 3 turni (2 turni per icaricare)	Movimento impossibile

1 - Determinazione dell'esagono d'impatto del proiettile

Tutti i tiratori: Tirare 1D10



Modificatore	Circostanze
+2	Lunga gittata
+1	Media gittata
+1	Tiratore ferito (eccetto Scorpione)

2 - Tabella del danno del proiettile

Dado	Impatto nel Bersaglio Fanteria Cavaliere
1	U U
2	U F+CU
3	F F
4	F F
5	F S
6	F S
7	R2+SI R2+SI
8	R2+SI R2+SI
9	R2 R2
10	

Modificatore	Circostanze
+4	Bersaglio in copertura forte
+2	Difensore in armatura
+2	Bersaglio in copertura
+1	Tiratore ferito
-3	Scorpione

Chiave
U: Il bersaglio è ucciso
CU: Il cavallo del bersaglio è ucciso
F: Il bersaglio è ferito
S: Il bersaglio è stordito
R2: Il bersaglio si ritira di 2 esagoni (S)
SI: Lo scudo del bersaglio è inutilizzabile
Lo Scorpione ignora tutti i modificatori positivi

(S) Il personaggio che si ritira si muove di un esagono lontano dal suo avversario in combattimento. Non è possibile una ritirata in esagoni in cui il personaggio che si ritira normalmente non può entrare. Il personaggio può spostare dei personaggi amici, muovendoli in un esagono adiacente. Può anche spostare dei personaggi amici con un movimento a cascata. I personaggi che si ritirano non possono ritirarsi in una posizione più vicina al tiratore. Se la ritirata non è possibile, il personaggio che si ritira è invece ferito. Il costo in MP non è rilevante in una ritirata. Se il personaggio che si ritira, o un personaggio amico spostato, entrano in un esagono adiacente ad un qualsiasi numero di personaggi nemici, viene fatto un Tiro del Rischio (vedere 8.5). I nemici non idonei ad attaccare il personaggio in ritirata, a causa delle limitazioni del terreno o perché sono storditi, vengono ignorati a questo fine.

OPPIDUM