

AKTIONEN-ZUSAMMENFASSUNG

Aktion	AP	Aktionswurf	Modifikation	Sonderregel
Bewegen	1 (2)	Geschicklichkeitswurf	-	- Geschicklichkeitswurf nur in Zone 1 (Zone 2 bei spez. Waffen). - Innerhalb Zone 3 = 2AP.
Drehen	1	-	-	
Aufstehen	1	Geschicklichkeitswurf	-	- Geschicklichkeitswurf nur in Zone 1 (in Zone 2 nur bei spez. Waffen).
Hieb und Stich	1	Angriffswurf	-	- Max. 1x pro Waffe in einer Runde.
Heftiger Hieb	2	Angriffswurf	+1	- Kein Zielen möglich. - Der Gegner geht bei 6er Pasch zu Boden. - Angreifer darf in dieser Runde kein Abwehr- oder Ausweichversuch machen.
Faustschlag	1	Angriffswurf		- Kein Missgeschick.
Fustritt	1	Angriffswurf		- Bei Erfolg siehe Gleichgewichts-Tabelle - Bei Missgeschick wird auf der Missgeschick - Tabelle für Ausweichwurf und Geschicklichkeitswurf gewürfelt.
Schildstoss	1	Angriffswurf	+1	- Nur mit Großem Schild . - Bei Erfolg siehe Gleichgewichts-Tabelle (Mod. -1)
Schildschlag	1	Angriffswurf	+1	- Nur mit Kleinem Schild .
Zielen	1	-	-	- 2x auf Zieltabelle würfeln und Ergebnis aussuchen
Abwehren	1	Abwehrwurf	-	- Folgt der Irregulären AP Reihenfolge.
Ausweichen	1	Ausweichwurf	-	- Folgt der Irregulären AP Reihenfolge.
Waffe wechseln	1	-	-	
Netzwurf	1	Angriffswurf	(-1)	- Zone 1 und 3 = Mod. von -1. - Gegner darf nur Ausweichen mit Mod. -2. - Netz geht bei erfolglosem Pasch und bei erfolgreichem Wurf verloren. - Kein Missgeschick. - Gegner unter Netz hat -1 auf alle Würfe und darf nicht Abwehren .
Aus Netz befreien	1 (2)	Geschicklichkeitswurf	-	- Bei grossem Helm 2 AP
Defensive Haltung	1	-	-	- Folgt der Irregulären AP Reihenfolge. - Muss vor Rundenbeginn angesagt werden. - Nur 1x pro Kampf. - Kein Angriffswurf in dieser Runde. - +2 auf Abwehren und Ausweichen . - Gegner hat -1 auf Bewegung in Zone 1.
Scheinattacke	1	Angriffswurf	-	- Nur in Zone 1. - Gilt nicht als Schlag. - Keine Modifikation durch Positionierung. - Gegner kein Abwehren oder Ausweichen . - Bei Erfolg siehe Scheinattacken – Tabelle . - Kein Missgeschick.
Schild/Waffe aufheben	1	Geschicklichkeitswurf	-3	- Kein Missgeschick.
Steinkugelwurf	1	Angriffswurf	+2	- Mehrere Steinkugeln werfen. - Schaden Steinkugel: 1W6 + Stärke. - Abwehren ohne Waffen oder Rüstungsmodifikation. - Kein Missgeschick.

TABELLEN

Modifikationstabelle für Ausrichtung

Ausrichtung	Angriffswurf	Abwehr - / Ausweichwurf
Dein Gladiator steht mit seiner Flanke zum Gegner	-1	-1
Dein Gladiator steht mit seinem Rücken zum Gegner	-2	-2
Dein Gladiator liegt am Boden	-2	-2
Der Gegner steht mit seiner Flanke zu deinem Gladiator	+1	+1
Der Gegner steht mit seinem Rücken zu deinem Gladiator	+2	+2
Der Gegner liegt am Boden	+2	+2

Die Modifikationen sind nicht kombinierbar.

Zieltabelle

2W6	Ziel	Speziell (1W6)
2-4	Beine	1-3 Linkes Bein / 4-6 Rechtes Bein
5-7	Arme	1-3 Linker Arm / 4-6 Rechter Arm
8-9	Torso	
10-12	Kopf	

Wenn ein Gladiator ein Schlag gegen einen Gegner führt, welcher an einem Bein oder Arm eine bessere Rüstung trägt, trifft der Schlag bei 1-4 das Bein oder den Arm mit der besseren Rüstung. Bei einem Wurf von 5-6 trifft er das Bein oder den Arm mit der schlechteren Rüstung.

Waffen- und Rüstungstabelle

Waffen und Rüstungen	Verwundung	Modifikation Abwehren	Verhinderte Verwundung
Dolch <i>pugio</i>	1W6 +5	-	-
Lanze <i>hasta</i> ¹	2W6 +10	-	-
Dreizack <i>fuscina</i> ^{1 2}	2W6 +10(+12)	-	-
Kurzschwert <i>gladius</i>	2W6 +10	-	-
Geknicktes Schwert <i>sica</i> ³	2W6 +12	-	-
Wiegemesser Klinge ⁴	2W6 +8	-	-
Kleiner Schild <i>parma</i>	1W6 +5	+2	2W6 +6
Grosser Schild <i>scutum</i>	-	+3	2W6 +8
Grosser Helm <i>galea</i>	-	-	2W6 +10
Eiförmiger Helm <i>cassis</i>	-	-	2W6 +10
Brustblech <i>pectorale</i>	-	-	2W6 +8
Beinschienen <i>ocrea</i> Kurz	-	-	2W6 +6
Beinschienen <i>ocrea</i> Lang	-	-	2W6 +8
Schulterschirm <i>munimenta humeri</i>	-	-	2W6 +8
Manschette <i>manuleus</i>	-	+1	2W6 +8
Bandagen <i>fasciae</i>	-	-	2W6 +4
Waffenlos	-	-	-

¹ - Hieb und Stich auch von Zone 2 aus erlaubt, allerdings mit Modifikation -1.

- Wenn Gegner in Front und Flanke steht muss er für eine Bewegung ein Geschicklichkeitstest auch in Zone 2 machen mit Modifikation +1.

² - Gegen Grosser Helm 2W6 +12 Verwundungen.

³ - Bei gewürfelter 10 und mehr auf Angriffswurf (vor und nach Modifikation), hat Gegner -1 auf Abwehren und Ausweichen.

⁴ - Die Wiegemesser Klinge erhält eine Modifikation von +1 auf die Aktion „Aus Netz befreien“.

Gleichgewichts-Tabelle

1W6	Ergebnis
1-3	Der Gladiator geht zu Boden.
4-6	Nichts passiert.

Scheinattacken - Tabelle

1W6	Ereignis	Beschreibung
1	Gegner lässt sich nicht beeindrucken.	Nichts passiert.
2-5	Gegner löst Deckung für kurze Zeit.	Gegner hat -1 Auf Abwehren und Ausweichen in dieser Runde.
6	Gegner gibt Deckung auf.	Gegner hat -2 Auf Abwehren und Ausweichen in dieser Runde.

Missgeschick - Tabelle für Angriffswurf und Abwehrwurf

1W6	Ergebnis
6	Nichts passiert.
2-5	Der Schild oder die Waffe gleitet dem Gladiator aus der Hand, kann aber gleich wieder unter Kontrolle gebracht werden. Der Gladiator verliert in dieser Runde 1 AP (falls vorhanden).
1	Der Schild oder die Waffe mit der die Aktion ausgeführt wurde, geht verloren.

Missgeschick - Tabelle für Ausweichwurf und Geschicklichkeitswurf

1W6	Ergebnis
6	Nichts passiert.
2-5	Der Gladiator verliert sein Gleichgewicht. Der Gladiator geht zu Boden.
1	Der Gladiator verliert sein Gleichgewicht und schlägt hart auf dem Boden auf. Der Gladiator geht zu Boden und verliert in dieser Runde 1 AP (falls vorhanden).

Blutungen - Tabelle

Verwundungen Total	Erleidet 5% Verwundungen bei
100%	5+
150%	4+
200%	3+
250%	2+

Pons-Gleichgewichtstabelle

W6	Auswirkungen
1	Der Gladiator fällt vom pons und geht zu Boden. Lege den Gladiator vor den Steg auf den Boden.
2+3	Der Gladiator fällt vom pons, kann sich aber auf den Beinen halten. Stelle den Gladiator vor den Steg.
4+5	Der Gladiator ist kurzzeitig benommen und muss sich wieder sammeln. Der Gladiator verliert in dieser Runde 1 AP (falls vorhanden).
6	Der Gladiator kann sein Gleichgewicht halten. Nichts passiert.