

Geländetyp	vorhandenes	mögliches Gelände	Aufstellungsbereich
Ackerland	Strassen	Fluss, steile Hügel, sanfte Hügel, Wald, Strasse	<ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb 10ME der eigenen Geländekante • Mindestens 4ME von der Seitenkante
Bergland	steile Hügel	Fluss, Wald, Strasse	
Küste	Wasserweg	entweder steile Hügel oder Marschen, Wald oder Dünen	
Steppe	sanfte Hügel	Fluss, raues Gelände	
Tropen	Wald	Fluss, Marschen, raues Gelände, Strasse	
Waldland	Wald	Fluss, Marschen, sanfte Hügel	
Wüste	raues Gelände	Dünen, raues Gelände, Oasen	

Geländeanpassung

- Liegt im Zentrumsbereich innerhalb 8MU kein schweres Gelände, kann nach gewürfelten 1 oder 2, ein entsprechendes Geländestück gelegt oder dorthin bewegt werden
- Jedes Geländestück kann nach gewürfelten 1 oder 2 um 4MU verschoben oder um 45% gedreht werden

Dba22 code	Truppenfyp	deutsch	Fussvolk	Berittene	MU	SW
El	Elefanten	El	+5	+4	4	
4Kn	Kataphrakten	4Ri	+4	+4	4	
3/6Kn HCh	Ritter	3/6Ri SSt	+3	+4	5	
Cm	Kamelreiter	Km	+3	+2	5	
3/6Cv LCh	Reiterei	3/6Re LSt	+3	+3	6	
SCh	Sichelstreitwagen	SiS	+4	+4	6	
LH	leichte Reiterei	LR	+2	+2	8	
4Bd	Klingen	4KI	+5	+3	3	
4Sp	Speere	4Sp	+4	+4	3	
Pk	Piken	Pk	+3	+4	3	
3/4Bw/Lb/Cb	Bogenschützen	Bo	+2	+4	3	3
8 Bw/Lb/Cb	Pavesen	8Bo	+3/+2	+4/+4	3	3
3/4/5Wb	Stammeskrieger	3/4/5St	+3	+2	3	
7Hd	Horden	Hd	+3	+2	3	
WWg	Kriegswagen	KW	+3	+4	3	3
Art	Artillerie	Art	+2/+4	+2/+4	3	8
3/6Bd	leichte Klingen	3/6KI	+4	+2	4	
3Sp	leichte Speere	3Sp	+3	+3	4	
3/4Ax	Hilfstruppen	Hi	+3	+2	5	
Ps	Plänkler	PI	+2	+2	5	
	Trossknechte		+1	+1	-	
Beschuss: Unterstützende Elemente können schiessen und beschossen werden						
Bewegungsweiten:			Berittene im schweren Gelände: 3MU, alle ausser LR auf der Strasse: 6MU, Flussüberquerung: 2MU			

Unterstützung von hinten	unterstützt durch	Faktor	+1 PIP
Piken	gleicher Typ	+3 gegen Fussvolk ausser PI + Bo +2 gegen Ri, Kat, El	<ul style="list-style-type: none"> • Artillerie, Elefanten, Horden, Kriegswagen • 16MU oder mehr vom Befehlshaber entfernt oder 8MU und ausser Sicht, im Lager, Wald, Oase, hinter Bergkamm oder Dünen oder ohne Befehlshaber • Befehlshaber im Lager, Wald, Oase oder Sumpf
alle Speere Stammeskrieger	gleicher Typ	+1 gegen Fussvolk ausser PI + Bo +1 gegen Ri, Kat, El	
Hilfstruppen, alle Klinge + Speere	Plänkler	+1 gegen Berittene St + Lager	

Faktoren unter Beschuss			Nahkampffaktoren		
alle Klingen	unter Beschuss	-1	Fussvolk	im eigenen Lager	+2
Elefanten			Befehlshaber		+1
Fussvolk	unter Beschuss im eigenen Lager	+2	gegen Gegner	hügelabwärts	+1
Befehlshaber	unter Beschuss	+1	Verteidigung von Uferbänken		+1
pro zusätzlichen Schützen		-1	pro Überlappung, Flanken- oder Rückenkontakt		-1
			Berittene	im schweren Gelände oder mit Gegner darin	-2
			Artillerie, Horden, Klingen, Kriegswagen, Pavesen, Piken, Stammeskrieger	im schweren Gelände	-2
			leichte Klingen	im schweren Gelände	-1

Eigene und gegnerische Punktzahl gleich gross	
Sichelstreitwagen	vernichtet
Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte des Gegners	
Artillerie	vernichtet im Nahkampf, sonst Zurückprallen
Bogenschützen	vernichtet durch Berittene, sonst Zurückprallen
Elefanten	vernichtet durch Plänkler, Hilfstruppen, leichte Reiterei oder durch Beschuss von Artillerie, sonst Zurückprallen
Hilfstruppen	vernichtet durch Ritter in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Horden	vernichtet durch Elefanten, Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausser diese verteidigen das eigene Lager, Zurückprallen unter Beschuss, sonst keine Wirkung
Kamelreiter	keine Wirkung gegen Ritter, Reiterei oder leichte Reiterei, vernichtet durch Sichelstreitwagen, sonst Zurückprallen
Kriegswagen	vernichtet durch Beschuss von Artillerie, durch Elefanten oder innerhalb des Lagers, sonst keine Wirkung
leichte Reiterei	Flucht vor Sichelstreitwagen, durch Beschuss von Artillerie, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Piken, alle Klingen+ Speere, Pavesen	vernichtet durch Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb des Lagers, sonst Zurückprallen
Plänkler	vernichtet durch Ritter, Reiterei + Kamelreitern in für diese gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Reiterei	Flucht vor Sichelstreitwagen, Kamelreitern oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Ritter, Kataphrakten	vernichtet durch Elefanten, Sichelstreitwagen, Kamelreitern oder leichte Reiterei oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Stammeskrieger	vernichtet durch Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Trossknechte	vernichtet
Eigene Punktzahl halb oder kleiner	
leichte Reiterei	vernichtet durch Berittene, durch Beschuss von Artillerie, Bogenschützen, Pavesen oder Plänkler, oder in schwerem Gelände, sonst Flucht
Reiterei	Flucht vor Piken, Speeren oder Horden in gutem Gelände, oder vor Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Plänkler	vernichtet durch alle Berittene ausser Elefanten in für diese gutem Gelände, durch Bogenschützen, Hilfstruppen oder Plänkler, sonst Flucht
Andere Truppen	Zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet

DBA2.2+ Tabellen