



Schlacht um

Wesnoth

1. Einkommen

anzahl Dörfer x 2 - anzahl Einheiten
 => Einkommen (Goldmarker anpassen)

2. Heilen

Jede Einheit in einem Dorf erhält +1 LP

3. Aktionen

Laufen: BP für Betreten von feldern beachten

Kontrollzone: Einheit verliert alle BP beim Betreten
 eines feldes neben einem feind

Angriffen: Würfelzahl \geq Verteidigungswert = Treffer
 Gegner wehrt sich mit Typ des Angriffs



Magierin

- 1x4
(stets nur ≥ 3)

7 3 3

6
16
14
15
22
2

Krieger

1x2 1x1

5 3 4

6
16
14
16
2

Bogenschützin

1x1 1x2

6 3 4

6
16
14
17
2

Kavallerist

1x1 -

6 4 4

4
14
14
13
2

Schwerer Infanterist

2x1 -

7 2 5

5
14
13
24
2

(Schaden x Angriffe)

Gold

	-2Ø				-15			-1Ø				-5			-1
Ø	1				5			1Ø				15			2Ø
			(25)					3Ø				35			4Ø