



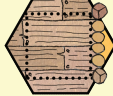









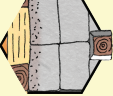






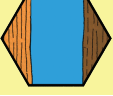


Rodzaj terenu

| Wygląd | Typ heksu | Koszt wchodzenia w punktach ruchu | Oslona | Wpływ na walkę |
|--|--------------|-----------------------------------|----------------------------------|----------------|
|  | Teren czysty | 1 | Brak | 0 |
|  | Krzaki | 2 - Pieszo, 4 - Konno | Tak | - |
|  | Drzewo | 2 - Pieszo Niedostępne konno | Tak | - |
|  | Stok | 2 - Pieszo, 4 - Konno | Yes, if shot crosses the top lip | - |
|  | Strumyk | 2 | Brak | - |
|  | Wodospad | 4 - Pieszo Niedostępne konno | Brak | - |
|  | Woda | 2 | Tak | - |
|  | Bagno | 2 - Pieszo, 4 - Konno | Tak | - |
|  | Plaża | 1 | Brak | 0 |

| Wygląd | Typ heksu | Koszt wchodzenia w punktach ruchu | Oslona | Wpływ na walkę |
|---|-------------------------------------|--|--|---------------------------------|
|  | Wał | Nieprzekraczalny | Brak | - |
|  | Schody | 2 - Pieszo Niedostępne konno | Brak | - |
|  | Wysokie umocnienia (Murus Gallicus) | 1 - Pieszo (z innych pół umocnienia), niedostępne z drabiny) | Ciężka (jeśli strzał przechodzi przez) | 0 |
|  | Niskie umocnienia (Murus Gallicus) | 1 - Pieszo 4 - Po drabinie | Tak (jeśli strzał przechodzi przez) | 0 |
|  | Brama | 1 kiedy otwarta, niedostępne, kiedy zamknięta | Brak | 0 |
|  | Namiot | 2 - Pieszo (kiedy wewnątrz), Niedostępne konno | Tak | 0 Def. + eśli walka przez |
|  | Wejście do namiotu | 2 - Pieszo Niedostępne konno | Tak | 0 |
|  | Cippi | 2 - Pieszo Niedostępne konno + Rzut ryzyka | Brak | Def. - |
|  | Lilia | 2 - Pieszo Niedostępne konno + Rzut ryzyka | Brak | Def. - |
|  | Stimuli | 2 - Pieszo Niedostępne konno + Rzut ryzyka | Brak | Def. - |

| Wygląd | Typ heksu | Koszt wchodzenia w punktach ruchu | Oslona | Wpływ na walkę |
|---|---------------------|---|--|----------------|
|  | Wnętrze budynku | 1 - Pieszo Niedostępne konno (poza progiem) | Brak | 0 |
|  | Okno w budynku | 1 - Pieszo (+3 by przejść przez), Niedostępne konno | Tak | Def. + |
|  | Drzwi w budynku | 1 | Tak | Def. + |
|  | Mur budynku | Nieprzekraczalny | Całkowita, jeśli strzał przekracza mur | 0 |
|  | Ganek | 1 - Pieszo, Niedostępne konno | Brak | 0 |
|  | Plot | 1 - Pieszo (+3 by przejść przez), Niedostępne konno | Tak (jeśli strzał przechodzi przez) | Def. + |
|  | Wysoka platforma | 1 - Pieszo (z innych platform), niedostępny z drabiny | Ciężka (jeśli strzał przechodzi przez) | 0 |
|  | Niska platforma | 1 - Pieszo, 4 - z drabiny | Tak (jeśli strzał przechodzi przez) | 0 |
|  | Platforma nad bramą | 1 - Pieszo, Niedostępne konno | Brak | 0 |
|  | Pale | 3 - Pieszo (z drabiny), Niedostępne konno + Rzut ryzyka | Brak | 0 |
|  | Fosa | 3 - Pieszo, Niedostępne konno | Brak | Def. - |
|  | Zalana fos | 4 - Pieszo, Niedostępne konno | Brak | Def. - |

OPPIDUM

Sekwencja rozgrywki

- 1. FAZA STRZELANIA: Strzelcy aktywnego gracza strzelają
- 2. FAZA RUCHU: postacie aktywnego gracza poruszają się, przeciwnik prowadzi ostrzał obronny.
- 3. FAZA WALKI: postacie aktywnego gracza, mające na sąsiednich polach wrogów, mogą ich zaatakować,
- 4. FAZA ZBIERANIA: wszystkie ogłuszone postacie aktywnego gracza budzą się.