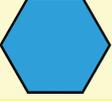
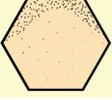
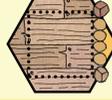
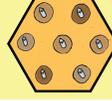
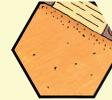
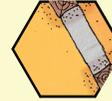
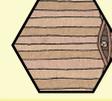
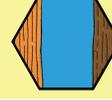


FICHE DE JEU N° 1

Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2 à pied 4 à cheval	Oui	-
	Arbre	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval	Oui si le tir traverse le haut du talus	-
	Ruisseau	2	Aucune	-
	Cascade	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Eau	2	Oui	-
	Marécage	2 à pied 4 à cheval	Oui	-
	Plage	1	Aucune	0

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Talus gazonné	Impassable	Aucune	-
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Palissade (Murus Gallicus)	1 à pied (depuis une autre case de mur), impassable depuis une échelle	Forte (si le tir traverse)	0
	Créneau (Murus Gallicus)	1 à pied 4 depuis une échelle	Oui (si le tir traverse)	0
	Porte	1 si ouverte, impassable si fermée	Aucune	0
	Tente	2 à pied (à l'intérieur), impassable pour les personnages montés	Oui	0 Déf. + si combat au travers
	Ouverture de tente	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	0
	Cippi	2 à pied, impassable pour les personnages montés + Test de risque	Aucune	Déf. -
	Litta	2 à pied, impassable pour les personnages montés + Test de risque	Aucune	Déf. -
	Stimuli	2 à pied, impassable pour les personnages montés + Test de risque	Aucune	Déf. -

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Intérieur de maison	1 à pied, impassable pour les personnages montés (sauf pas de porte)	Aucune	0
	Fenêtre dans mur	1 à pied (+3 PM pour traverser), impassable pour les personnages montés	Oui	Déf. +
	Porte dans mur	1	Oui	Déf. +
	Mur	Impassable	Totale si le tir passe au travers du mur	0
	Porche	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	0
	Barrière	1 à pied (+3 PM pour traverser), impassable pour les personnages montés	Oui (si le tir traverse)	Déf. +
	Palissade	1 à pied (depuis une autre case de parapet), impassable depuis une échelle	Forte (si le tir traverse)	0
	Créneau	1 à pied (4 depuis une échelle)	Oui (si le tir traverse)	0
	Plancher à l'étage	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	0
	Epieux	3 à pied (depuis une échelle), impassable pour les personnages montés + Test de risque	Aucune	0
	Fossé	3 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	Déf. -
	Fossé inondé	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	Déf. -

Organisation du tour de jeu

1. PHASE DE TIR : Les tireurs du joueur actif peuvent tirer.
2. PHASE DE MOUVEMENT : Les personnages du joueur actif peuvent se déplacer, sous réserve des firs défensifs de l'ennemi.
3. PHASE DE COMBAT : Les personnages du joueur actif en contact avec des personnages ennemis peuvent les attaquer.
4. PHASE DE RÉCUPÉRATION : Tous les personnages étourdis du joueur actif sont rétablis.

OPPIDUM