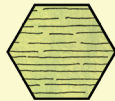



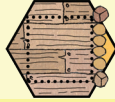




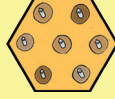

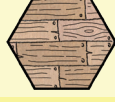

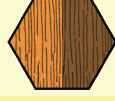
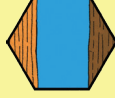


Scheda di Gioco n°1  
Tipo di terreno

Aspetto	Tipo di Esagono	Costo in Punti di Movimento per Esagono	Copertura	Effetto del Terreno sul Combattimento
	<b>Terreno Piano</b>	1	Nessuna	0
	<b>Cespugli</b>	2 a piedi, 4 a cavallo	Si	-
	<b>Alberi</b>	2 a piedi, Intransitabile a cavallo	Si	-
	<b>Pendio</b>	2 a piedi, 4 a cavallo	Si, se il tiro attraversa il bordo superiore	-
	<b>Ruscello</b>	2	Nessuna	-
	<b>Cascata</b>	4 a piedi, Intransitabile a cavallo	Nessuna	-
	<b>Acqua</b>	2	Si	-
	<b>Palude</b>	2 a piedi, 4 a cavallo	Si	-
	<b>Spiaggia</b>	1	Nessuna	0

Aspetto	Tipo di Esagono	Costo in Punti di Movimento per Esagono	Copertura	Effetto del Terreno sul Combattimento
	<b>Terrapieno</b>	Intransitabile	Nessuna	-
	<b>Scala</b>	2 a piedi, Intransitabile a cavallo	Nessuna	-
	<b>Parapetto Alto (Murus Gallicus)</b>	1 a piedi (da altri esagoni di parapetto), Intransitabile da una scala	Forte (se il tiro lo attraversa)	0
	<b>Parapetto Basso (Murus Gallicus)</b>	1 a piedi, 4 da una scala	Si (se il tiro lo attraversa)	0
	<b>Porta</b>	1 se è aperta, Intransitabile se è chiusa	Nessuna	0
	<b>Tenda</b>	2 a piedi (all'interno), Intransitabile a cavallo	Si	0 Dif. + se si combatte attraverso
	<b>Apertura della Tenda</b>	2 a piedi, Intransitabile a cavallo	Si	0
	<b>Cippi</b>	2 a piedi, Intransitabile a cavallo + Tiro del Rischio	Nessuna	Dif. -
	<b>Lilia</b>	2 a piedi, Intransitabile a cavallo + Tiro del Rischio	Nessuna	Dif. -
	<b>Stimuli</b>	2 a piedi, Intransitabile a cavallo + Tiro del Rischio	Nessuna	Dif. -

Aspetto	Tipo di Esagono	Costo in Punti di Movimento per Esagono	Copertura	Effetto del Terreno sul Combattimento
	<b>Pianterreno di una casa</b>	1 a piedi, Intransitabile a cavallo (eccetto da una porta)	Nessuna	0
	<b>Finestra nel muro di un edificio</b>	1 a piedi, (+3PM per attraversarla) Intransitabile a cavallo	Si	Dif. +
	<b>Porta nel muro di un edificio</b>	1	Si	Dif. +
	<b>Muro di edificio</b>	Intransitabile	Totale se il tiro attraversa il muro	0
	<b>Portico</b>	1 a piedi, Intransitabile a cavallo	Nessuna	0
	<b>Recinzione</b>	1 a piedi, (+3PM per attraversarla) Intransitabile a cavallo	Si (se il tiro la attraversa)	Dif. +
	<b>Parapetto Alto (Platform)</b>	1 a piedi da altri esagoni di piattaforma), Intransitabile da una scala	Forte (se il tiro la attraversa)	0
	<b>Parapetto Basso (Platform)</b>	1 a piedi, 4 da una scala	Si (se il tiro la attraversa)	0
	<b>Piattaforma sopra il cancello</b>	1 a piedi, Intransitabile a cavallo	Nessuna	0
	<b>Spuntoni</b>	3 a piedi (da una scala), Intransitabile ai cavalli + Tiro del Rischio	Nessuna	0
	<b>Fossato</b>	3 a piedi, Intransitabile a cavallo	Nessuna	Dif. -
	<b>Fossato inondato</b>	4 a piedi, Intransitabile a cavallo	Nessuna	Dif. -

Sequenza di Gioco

1. FASE DI TIRO DEI MISSILI: i tiratori del giocatore attivo possono tirare
2. FASE DI MOVIMENTO: i personaggi del giocatore attivo possono muovere, soggetti al tiro difensivo del nemico
3. FASE DI COMBATTIMENTO: i personaggi del giocatore attivo a contatto con dei personaggi nemici possono attaccarli
4. FASE DI RECUPERO: tutti i personaggi storditi del giocatore attivo recuperano

OPPIDUM