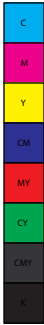


ARKUSZ DO GRY Nr 1

Rodzaj terenu



Wygląd	Typ heksu	Koszt wchodzenia w punktach ruchu	Oslona	Wplyw na walke
	Teren czysty	1	Brak	0
	Krzaki	2- Pieszko, 4 – Konno	Tak	-
	Drzewo	2 – Pieszko Niedostepne konno	Tak	-
	Stok	2- Pieszko, 4 – Konno	Yes, if shot crosses the top lip	-
	Strumyk	2	Brak	-
	Wodospad	4 – Pieszko Niedostepne konno	Brak	-
	Woda	2	Tak	-
	Bagno	2- Pieszko, 4 – Konno	Tak	-
	Plaža	1	Brak	0

Wygląd	Typ heksu	Koszt wchodzenia w punktach ruchu	Oslona	Wplyw na walke
	Wał	Nieprzekraczalny	Brak	-
	Schody	2 – Pieszko Niedostepne konno	Brak	-
	Wysokie umocnienia (Murus Gallicus)	1 - Pieszko (z innych pól umocnienia), niedostepne z drabiny)	Ciezka (jesli strzal przechodzi przez)	0
	Niskie umocnienia (Murus Gallicus)	1 - Pieszko 4 – Po drabinie	Tak (jesli strzal przechodzi przez)	0
	Brama	1 kiedy otwarta, niedostepne, kiedy zamknieta	Brak	0
	Namiot	2 - Pieszko (kiedy wewnatrz), Niedostepne konno	Tak	0 Def. + esli walka przez
	Wejście do namiotu	2 – Pieszko Niedostepne konno	Tak	0
	Cippi	2 – Pieszko Niedostepne konno + Rzut ryzyka	Brak	Def. -
	Lilia	2 – Pieszko Niedostepne konno + Rzut ryzyka	Brak	Def. -
	Stimuli	2 – Pieszko Niedostepne konno + Rzut ryzyka	Brak	Def. -

Sekwencja rozgrywki

- FAZA STRZELANIA: Strzelcy aktywnego gracza strzelaja
- FAZA RUCHU: postacie aktywnego gracza poruszaja sie, przeciwnik prowadzi ostrzal obronny.
- FAZA WALKI: postacie aktywnego gracza, majace na sasiednich polach wrogow, moga ich zaatakowac,
- FAZA ZBIERANIA: wszystkie ogluszone postacie aktywnego gracza budza sie.

OPPIDUM



Wygląd	Typ heksu	Koszt wchodzenia w punktach ruchu	Oslona	Wplyw na walke
	Wnętrze budynku	1 - Pieszko Niedostepne konno (poza progiem)	Brak	0
	Okno w budynku	1 – Pieszko (+3 by przejść przez), Niedostepne konno	Tak	Def. +
	Drzwi w budynku	1	Tak	Def. +
	Mur budynku	Nieprzekraczalny	Calkowita, jesli strzal przekracza mur	0
	Ganek	1 – Pieszko, Niedostepne konno	Brak	0
	Plot	1 – Pieszko (+3 by przejść przez), Niedostepne konno	Tak (jesli strzal przechodzi przez)	Def. +
	Wysoka platforma	1 - Pieszko (z innych platform), niedostepny z drabiny	Ciezka (jesli strzal przechodzi przez)	0
	Niska platforma	1 - Pieszko, 4 – z drabiny	Tak (jesli strzal przechodzi przez)	0
	Platforma nad bramą	1 – Pieszko, Niedostepne konno	Brak	0
	Pale	3 – Pieszko (z drabiny), Niedostepne konno + Rzut ryzyka	Brak	0
	Fosa	3 – Pieszko, Niedostepne konno	Brak	Def. -
	Zalana fos	4 – Pieszko, Niedostepne konno	Brak	Def. -

