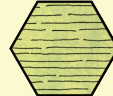



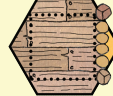




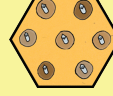




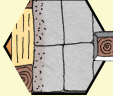





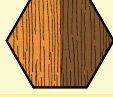
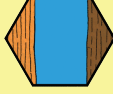


Hoja de Juego Nº1

Tipos de terreno

Aspecto	Tipo de Hex	Costo en Puntos de Movimiento por Hex	Cobertura	Efecto del Terreno en el Combate
	Terreno Llano	1	Ninguno	0
	Matorral	2 - A Pie, 4 - A Caballo	Si	-
	Árbol	2 - A Pie, Intransitable a caballo	Si	-
	Ladera	2 - A Pie, 4 - A Caballo	Sí, si el disparo cruza el borde superior	-
	Arroyo	2	Ninguno	-
	Cascada	4 - A Pie, Intransitable a caballo	Ninguno	-
	Agua	2	Si	-
	Pantano	2 - A Pie, 4 - A Caballo	Si	-
	Playa	1	Ninguno	0

Aspecto	Tipo de Hex	Costo en Puntos de Movimiento por Hex	Cobertura	Efecto del Terreno en el Combate
	Terraplén	Intransitable	Ninguno	-
	Escalera	2 - A Pie, Intransitable a caballo	Ninguno	-
	Almena Alta (Murus Gallicus)	1 - A Pie, (desde otro Hex de almena), Intransitable desde una escala	Fuerte (si el disparo la atraviesa)	0
	Almena Baja (Murus Gallicus)	1 - A Pie, 4 desde una escala	Si (if shot crosses through)	0
	Puerta	1 si está abierta, Intransitable si está cerrada	Ninguno	0
	Tienda	2 - A Pie (desde adentro), Intransitable a caballo	Si	0 Def. + si combate a través
	Apertura de Tienda	2 - A Pie, Intransitable a caballo	Si	0
	Cippi	2 - A Pie, Intransitable a caballo + Tirada de Riesgo	Ninguno	Def. -
	Lilia	2 - A Pie, Intransitable a caballo + Tirada de Riesgo	Ninguno	Def. -
	Stimuli	2 - A Pie, Intransitable a caballo + Tirada de Riesgo	Ninguno	Def. -

Aspecto	Tipo de Hex	Costo en Puntos de Movimiento por Hex	Cobertura	Efecto del Terreno en el Combate
	Casa planta baja	1 - A Pie, Intransitable a caballo (excepto puerta)	Ninguno	0
	Ventana en pared de edificio	1 - A Pie, (+3MP para atravesar), Intransitable a caballo	Si	Def. +
	Puerta en pared de edificio	1	Si	Def. +
	Pared de edificio	Intransitable	Completa si el disparo es a través de la pared	0
	Porche	1 - A Pie, Intransitable a caballo	Ninguno	0
	Valla	1 - A Pie (+3PM para atravesar), Intransitable a caballo	Si (si el disparo la atraviesa)	Def. +
	Almena Alta (Plataforma)	1 - A Pie, (desde otro Hex de almena), Intransitable desde una escala	Fuerte (si el disparo la atraviesa)	0
	Almena Baja (Plataforma)	1 - A Pie, 4 desde una escala	Si (si el disparo la atraviesa)	0
	Plataforma sobre Puerta	1 - A Pie, Intransitable a caballo	Ninguno	0
	Picas	3 - A Pie, (desde una escala), Intransitable a caballo + Tirada de riesgo	Ninguno	0
	Zanja	3 - A Pie, Intransitable a caballo	Ninguno	Def. -
	Zanja Inundada	4 - A Pie, Intransitable a caballo	Ninguno	Def. -

OPPIDUM

Secuencia de Juego

- 1. FASE DE DISPARO DE MISILES: Los tiradores del jugador activo pueden disparar.
- 2. FASE DE MOVIMIENTO: Los personajes del jugador activo pueden moverse, sujetos al fuego defensivo del enemigo.
- 3. FASE DE COMBATE: Los personajes del jugador activo en contacto con personajes enemigos pueden atacarles.
- 4. FASE DE RECUPERACIÓN: Todos los personajes aturcidos del jugador activo se recuperan.