













Facteurs tactiques

Aspect	Nom	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Fossé comblé	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Aucune	0
	Muraille démolie	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Moyenne	-
	Tour de siège	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Dedans: Totale Dessus: Légère	0 - -
	Bélier/ Galerie	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Totale	-
	Beffroi Niveau du sol	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Totale (sauf de l'arrière: aucune)	-
	Beffroi Etages	Impassable pour les chevaux 1 à pied	Totale (sauf dernier rang: légère)	0
	Beffroi Niveau 2, pont-levis abaissé	Impassable pour les chevaux 1 à pied	Aucune (pour tirs au même niveau ou +)	+ (pour cases touchant créneaux)
	Beffroi Treuil	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Légère (si pont-levis abaissé)	-
	Echelle dressée	3 à pied	Aucune	-
	Epieux	8 à cheval* (6 hors arc frontal) 4 à pied (2 hors arc frontal)	Aucune	-
	A genou	2	Légère	0
	Sur chariot arrêté / roulant	2 3	Moyenne	+ 0

(*) Avec un test pour le cheval: lancer 1D10 sur la table de tir avec arc court sur un personnage à cheval. Malus de (-1) si cavalier en armure.

Facteurs tactiques - v1.0