

Aspecto del terreno	Tipo de hexágono	Coste en puntos de movimiento por hexágono	Tipo de cobertura	Ventaja en combate
	Terreno despejado	1	Ninguna	0
	Matorrales	2 - A pie 4 - A caballo	Ligera	-
	Árbol	2 - A pie Intransitable para caballos	Ligera	-
	Pendiente	2 - A pie 4 - A caballo	Media si el proyectil cruza el borde superior	-
	Playa	1	Ninguna	0
	Aguas poco profundas	2	Ligera	-
	Aguas profundas	Intransitable para caballos o personajes con armadura 4 - A pie	Ligera, excepto si el tirador está adyacente al hexágono de agua	-
	Fiordo	2	Ninguna	-

Aspecto del terreno	Tipo de hexágono	Coste en puntos de movimiento por hexágono	Tipo de cobertura	Ventaja en combate
	Interior de casa	1 - A pie Intransitable para caballos (excepto hexágonos de entrada)	Ninguna	+
	Muro de edificio	Intransitable	Total	0
	Ventana en muro de edificio	4 - A pie (atravesarla) Intransitable para caballos	Media	Ata. - Def. +
	Puerta en muro de edificio	1	Media	Def. +
	Escaleras	2 - A pie Intransitable para caballos	Ninguna	-
	Esquina exterior de edificio	1	Media	0
	Ventana de iglesia	Intransitable, excepto desde una escala o andamiaje	Ligera	Def. +
	Ventana de capilla	1 - A pie (intransitable desde el exterior)	Pesada	Def. + (Imposible combatir a través de ella)
	Muebles (bancos, mesas)	2 - A pie	Ligera	-
	Muro bajo	3 - A pie Intransitable para caballos	Media	Def. +

Aspecto del terreno	Tipo de hexágono	Coste en puntos de movimiento por hexágono	Tipo de cobertura	Ventaja en combate
	Muralla de castillo	Intransitable	Total	Imposible
	Almena	1 - A pie 4 desde escala	Pesada	Def. +
	Portón de la torre	1 - A pie Intransitable para caballos	Media	Def. +
	Aspillera	1 - A pie (intransitable desde el exterior)	Pesada	Def. + (imposible combatir a través de ella)
	Ventana	1 - A pie (intransitable desde el exterior)	Media	Def. +
	Ventana doble	1 - A pie (intransitable desde el exterior)	Media	Def. +
	Cubierta	1 - A pie Intransitable por encima del pretil	Ligera	0
	Foso	4 (1 desde un hexágono de foso adyacente) Intransitable para caballos	Ninguna	-
	Matacán	1 - A pie (+2 para cruzar la almena) Intransitable para caballos	Pesada cuando se dispara a través de las espilleras Media cuando se dispara a través de las buhederas	-
	Andamiaje	1 - A pie (+2 para cruzar la almena) Intransitable para caballos	Ligera	-

SECUENCIA DE JUEGO

Fase del jugador A

1. TIRO OFENSIVO Todas las tropas con capacidad de tiro del bando A pueden tirar, con la excepción de aquellas que estén en contacto con un personaje enemigo.
2. ANUNCIO DE CARGAS Y CONTRACARGAS DE CABALLERÍA: El jugador A anuncia una a una las cargas que tiene intención de llevar a cabo con su caballería. El jugador B tiene, en algunos casos, la posibilidad de declarar contracargas (ver § 7.2).
3. MOVIMIENTO Y TIRO DEFENSIVO: Todos los personajes del bando A que no tiraron en la fase anterior podrán mover ahora. El resto tendrán que respetar las limitaciones del tipo de armas empleadas (ver § 5.1). El bando B puede lanzar proyectiles durante el movimiento de personajes del bando A, siempre que sea con personajes que no estén en contacto con el enemigo. Estos personajes deberán respetar las especificaciones del tiro defensivo (ver § 5.1 y § 5.3).
4. COMBATE: Todos los personajes del bando A que estén en contacto con personajes enemigos pueden atacar, excepto aquellas tropas que ya hayan tirado durante la fase de tiro ofensivo.

5. PERSONAJES ATURDIDOS: Se recuperan todos los personajes del bando A que quedaron aturridos en la fase del jugador B (se voltean las fichas correspondientes).

Fase del jugador B

Se juega exactamente como lo ha hecho el jugador A, pero esta vez es el bando B el que tiene la iniciativa y el que juega en vez del bando A. El jugador A puede intervenir con tiro defensivo durante el paso 3. Tras acabar el paso 5, comienza un nuevo turno de juego y el jugador A vuelve a empezar toda la secuencia completa. Nota: Es muy importante seguir estrictamente el orden de la secuencia de juego. No se iniciará un nuevo paso hasta que se haya concluido el anterior.

