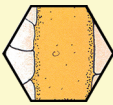
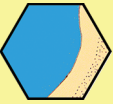
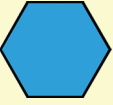
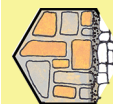
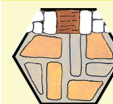
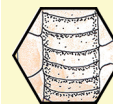
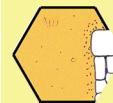
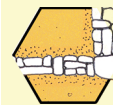
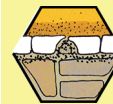


FICHE DE JEU N° 1

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Arbre	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Marais	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Roche	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Chemin	1 dans l'axe, impassable par les côtés et pour les personnages montés	Moyenne si tir depuis un niveau inférieur	0
	Escalier en pierre	2 dans l'axe, impassable par les côtés et pour les personnages montés	Légère	-
	Plage	1	Aucune	0
	Haut Fonds	2	Légère	-
	Bas Fonds	4 à pied, impassable pour les personnages montés ou en armure	Légère, sauf si tireur au bord de l'eau	-

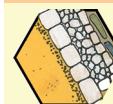
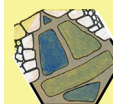
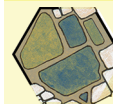
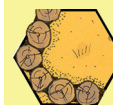
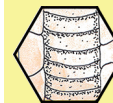
Guiscard 2

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Intérieur de maison	1 à pied, impassable pour les personnages montés (sauf pas de porte)	Aucune	+
	Mur	Impassable	Totale	0
	Fenêtre dans mur	4 à pied pour traverser, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Att. - Def. +
	Porte dans mur	1	Moyenne	Def. +
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Coin extérieur	1	Moyenne	0
	Muret	3	Moyenne	Def. +
	Fenêtre chapelle	1 à pied, impassable de l'extérieur	Forte	Def. + (Combat impossible à travers)
	Tente	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Forte	- (Combat impossible à travers)
	Ouverture de tente	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-

Organisation du tour de jeu

- Phase du joueur A
1. TIR OFFENSIF : Les armes de jet du camp A peuvent tirer (voir § 5).
 2. CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE : Les cavaliers du camp A peuvent effectuer des charges de cavalerie, sous réserve des contre-charges du camp B (voir § 7).
 3. DÉPLACEMENT ET TIR DÉFENSIF : Les personnages du camp A peuvent se déplacer (voir § 4), sauf si leur déplacement est limité par un tir effectué à l'étape 1, selon le type d'arme (voir § 5.1). Les armes de jet du camp B peuvent faire un tir défensif, si leur déplacement lors de la phase précédente le leur permet, selon le type d'arme (voir § 5.3).
 4. COMBAT : Les personnages du camp A peuvent attaquer (voir § 6), sauf s'ils ont tiré à l'étape 1.
 5. PERSONNAGES ÉTOURDIS : Les personnages étourdis du camp A sont relevés.

Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur du château	Impassable	Totale	Impossible
	Archère	1 à pied, impassable de l'extérieur	Forte	Def. + (Combat impossible à travers)
	Porte de tour	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Def. +
	Palissade	1 Traversée impossible	Totale (si tir traverse la palissade)	Impossible
	Plateforme	1 à pied, 4 d'une échelle	Forte	0
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Porte fermée	Impassable	Totale (si le tir passe au travers)	0
	Porte ouverte	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Porte détruite	2 à pied, 4 à cheval	-	-
	Echelle dressée	3 à pied	Aucune	-

Phase du joueur B

La phase du joueur B se déroule exactement sur le même modèle que celui du joueur A, mais cette fois-ci c'est le camp B qui a l'initiative et qui joue à la place du camp A. Le joueur A peut répondre par des contre-charges dans la séquence 2 et des tirs défensifs dans la séquence 3. Quand la séquence 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la séquence 1.

N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle phase que si la précédente est terminée.