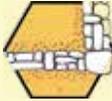


FICHE DE JEU N° 1

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	-

TYPES DE TERRAIN

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	-

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	-

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Phase du joueur A

- TIR OFFENSIF** : Tous les personnages du camp A possédant une arme de jet peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.
- ANNONCE DE CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE** : Le joueur A annonce une par une les charges qu'il compte effectuer avec ses cavaliers. Le joueur B a, dans certains cas, la possibilité d'annoncer des contre-charges (voir § 7.2).
- MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF** : Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré à la séquence 1 peuvent bouger normalement. Les autres doivent respecter les conditions propres à chaque type d'arme (voir § 5.1). Au cours des déplacements des personnages du camp A, le Joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des personnages qui ne sont pas en contact avec l'ennemi. Ces personnages devront avoir respecté les conditions particulières au tir défensif (voir § 5.1 et § 5.3).
- COMBAT** : Tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer, à l'exception de ceux qui ont tiré à la séquence 1.

- PERSONNAGES ASSOMMES** : Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de jeu de l'adversaire sont remis sur pied (on retourne les pions concernés).

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 tirs défensifs à 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.

Guiscard