

Типи місцевості

Зовнішній вигляд	Тип гексу	Вартість в очах пересування за гекс	Укриття	Перевага місцевості
	Рівнинна місцевість	1	Немає	0
	Чагарник	2-Піший 4-Кінь	Є	-
	Дерево	2-Піший Непрохідний для вершників	Є	-
	Схил	2-Піший 4-Кінь	Є, якщо постріл перетинає край схилу	-
	Внутрішня частина будівлі	1-Піший Непрохідний для вершників (за виключенням гексу дверного отвору)	Немає	0
	Вікно у стіні будівлі	1-Піший (для залізання) Непрохідний для вершників	Є	Зах. +
	Дверний отвір у стіні будівлі	1	Є	Зах. +
	Сходи	2-Піший Непрохідний для коней	Немає	-
	Низька стіна	4-Піших (при перелізання), Непрохідне для вершників	Є, якщо постріл перетинає стіну	Зах. +
	Балкон	1-Піший Непрохідний для коней	Є	0
	Ковадло	2-Піший 4-Кінь	Є	-
	Цебер з водою	2-Піший 4-Кінь	Є	-

Послідовність гри

Раунд гравця А

- ФАЗА СТРІЛЯНИНИ: Стрільці активного гравця можуть стріляти.
- ФАЗА ПЕРЕСУВАННЯ: Персонажі активного гравця можуть пересуватися.
- ФАЗА БОЮ: Персонажі активного гравця, поруч з ворожими персонажами можуть нападати на них.
- ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ: Усі приголомшені персонажі активного гравця приходять до тями.

Раунд гравця В

Він грається так само, як і для гравця А, але цього разу сторона В має почин та грає замість сторони А. По завершенні фази 4, починається новий раунд гри, та гравець А продовжує гру з першого кроку.

Примітка: важливо чітко дотримуватися послідовності гри. Не починайте нову фазу, доки не закінчиться попередня.

Таблиці стрілянини

Кість	Для влучання на малій відстані	Для наслідків		Відстань	Мала	Велика
		Піший	Вершник			
1	H	K	K	Лук	10	25
2	H	K	W+HK	Арбалет	15	30
3	H	W	W	Дротик	5	12
4	H	W	W			
5	H	W	S			
6	H	W	S			
7		R2	R2			
8		R2	R2			
9		R2	R2			
10						

Ключ
H - Ціль уражена
K - Ціль вбита
HK - Вбито коня цілі
W - Ціль поранена
R2 - Ціль відступає на 2 гекси
S - Ціль приголомшена

Змінники
Велика відстань: +2
Укриття: +2
Поранений стрілець: +1
Стрілець на дереві: +1

Змінники
Захисник в обладунок: +2
Арбалет: -2

Таблиці бою

Бій проти супротивників-вершників / 1D10

Кість	<5	-5/-1	0/4	5/9	10/19	20/29	30/39	≥40
1	R1	S	W	W+HK	W+HK	K	K+HK	K+HK
2	R1	R1	S+HK	W	W	W+HK	K	K
3		R1	S	S+HK	W	W	W+HK	K
4			R1	S	S+HK	W	W	W+HK
5				R1	S	S+HK	W	W+HK
6					R1	S	S+HK	W
7	AR1				R1	R1	S	S+HK
8	AR1	AR1				R1	R1	S
9	AW	AW	AR1				R1	R1
10	AW	AW	AW	AR1	AR1			R1

Бій проти пішого / 1D10

Кість	<5	-5/-1	0/4	5/9	10/19	20/29	30/39	≥40
1	R1	S	W	W	K	K	K	K
2	R1	R1	S	W	W	K	K	K
3		R1	R1	S	W	W	K	K
4			R1	S	S	W	W	K
5				R1	S	S	W	K
6					R1	R1	S	W
7	AR1				R1	R1	S	W
8	AR1	AR1				R1	S	W
9	AW	AW	AR1				R1	S
10	AW	AW	AW	AR1	AR1			R1

Якщо більше одного вершника-нападника, то зсуньте на один стовпець праворуч.

Якщо більше одного нападника, то зсуньте на один стовпець праворуч.

Ключ
AW - Один нападник поранений
AR1 - Усі нападники відступають на 1 гекс
R1 - Усі захисники відступають на 1 гекс
S - Один вершник приголомшений та скинутий з коня
S+HK - Один вершник приголомшений та скинутий з коня, коня вбито
W - Один вершник поранений
W+HK - Один вершник поранений та скинутий з коня, коня вбито
K - Один вершник вбитий та скинутий з коня, тварина неушкоджена
K+HK - Один вершник вбитий та скинутий з коня, коня вбито

Ключ
AW - Один нападник поранений
AR1 - Усі нападники відступають на 1 гекс
R1 - Усі захисники відступають на 1 гекс
S - Один захисник приголомшений
W - Один захисник поранений
K - Один захисник вбитий

Таблиця стрибання

Кість	Наслідки
Від 1 до 7	Стибок вдалий
8 чи 9	Персонаж падає та приголомшений
10	Персонаж падає та поранений

Персонаж у обладунок: +2 до значення кидання



Якщо вам потрібні додаткові маркери 'на дереві', скопіюйте ці маркери, приклейте їх на аркуш пергаменту та виріжте окремо.

