





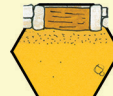

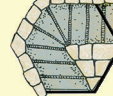





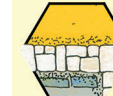
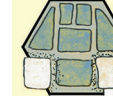
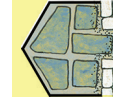


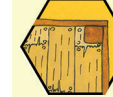



Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	Terreno piano	1	Nessuno	0
	Sterpaglia	2 a piedi 4 a cavallo	Leggero	-
	Albero	2 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	Scarpata	2 a piedi 4 a cavallo	Medio se il tiro attraversa la parte alta del pendio	-
	Spiaggia	1	Nessuno	0
	Acque basse	2	Leggero	-
	Fiume	4 a piedi, intransitabile per i personaggi montati o in armatura	Leggero, salvo se il tiratore è a bordo acqua	-
	Guado	2	Nessuno	0

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	Interno dell'edificio	1 a piedi, intransitabile per i personaggi montati (tranne la soglia della porta)	Nessuno	+
	Muro	Intransitabile	Totale	0
	Finestra nel muro	4 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Att. - Dif. +
	Porta nel muro	1	Medio	Dif. +
	Scala	2 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Nessuno	-
	Angolo esterno	1	Medio	0
	Finestra della chiesa	Intransitabile eccetto che da una scala e/o un'impalcatura	Leggero	Dif. +
	Finestra della cappella	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Forte	Dif. + (Combattimento impossibile attraverso)
	Mobili (sedie, panche, tavoli)	2 a piedi	Leggero	-
	Muretto	3 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Dif. +

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	Muro del castello	Intransitabile	Totale	Impossibile
	Bastioni	1 a piedi, 4 da una scala	Forte	Dif. +
	Porta della torre	1 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Dif. +
	Feritoia	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Forte	Dif. + (Combattimento attraverso impossibile)
	Finestra	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Medio	Dif. +
	Finestra bifora	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Medio	Dif. +
	Piattaforma	1 a piedi, intransitabile dalla balaustra	Leggero	0
	Fossato	4 a piedi (1 da un esagono adiacente), intransitabile per i personaggi montati	Nessuno	-
	Impalcatura	1 a piedi (+2 per attraversare una merlatura), intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	Bertesche	1 a piedi (+2 per attraversare una merlatura), intransitabile per i personaggi montati	Forte (se il tiro attraversa una feritoia) Medio (se il tiro attraversa delle caditoie)	-

Organizzazione del turno di gioco

Fase del giocatore A

- TIRO OFFENSIVO.** Tutti i personaggi del Campo A che possiedono un'arma da lancio possono tirare, tranne quelli che si trovano in contatto con un personaggio nemico.
- DICHIARAZIONE DI CARICHE E CONTRO-CARICHE DI CAVALLERIA.** Il giocatore A dichiara una per una le cariche che conta effettuare coi suoi cavalieri. Il giocatore B ha, in certi casi, la possibilità di dichiarare delle contro-cariche (vedere § 7.2).
- MOVIMENTO E TIRO DIFENSIVO.** Tutti i personaggi del campo A che non hanno tirato nella sequenza 1 possono muovere normalmente. Gli altri devono rispettare le condizioni proprie ad ogni tipo di arma (vedere § 5.1). Nel corso dei movimenti dei personaggi del campo A, il Giocatore B può effettuare dei tiri difensivi con dei personaggi che non sono in contatto con il nemico. Questi personaggi dovranno aver rispettato le condizioni proprie al tiro difensivo (vedere § 5.1 e § 5.3).
- COMBATTIMENTO.** Tutti i personaggi del campo A in contatto con dei personaggi nemici possono attaccare, con l'eccezione di quelli che hanno tirato nella sequenza 1.

5. **PERSONAGGI STORDITI.** Tutti i personaggi amici che sono stati storditi durante la fase di gioco dell'avversario sono o rimessi in piedi (girandone la pedina).

Fase del giocatore B

La fase del giocatore B si svolge esattamente nello stesso modo di quello del giocatore A, ma questa volta è il campo B che ha l'iniziativa e che gioca al posto del campo A. Il giocatore A può rispondere con dei tiri difensivi nella sequenza 3. Quando la sequenza 5 è terminata, inizia un nuovo turno di gioco e il giocatore A riprende con la sequenza 1. N.B. È importante di ben rispettare l'ordine di successione delle sequenze. Non si può iniziare una nuova fase se la precedente non è terminata.