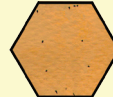
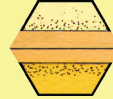
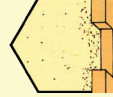
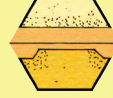




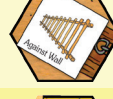



Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Oasis	2	Léger	-
	Palmier (feuilles)	1 à pied 2 à cheval/dromadaire	Légère	Pied : 0 Personnage monté :-
	Palmier (tronc)	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Arbuste	2 à pied 4 à cheval/dromadaire	Légère	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval/dromadaire	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Champ de pierres	1 à pied 2 à cheval/dromadaire	Aucune	0
	Fossé	4 à pied (1 depuis une case adjacente), impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Tente	2 à pied, impassable à cheval/dromadaire	Forte	(Combat impossible à travers)
	Ouverture de tente	2 à pied, impassable à cheval/dromadaire	Légère	-
	Haubans	2 à pied, impassable à cheval/dromadaire	Aucune	-

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. - Déf. +
	Porte dans mur	1	Moyenne	Déf. +
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Parapet	3	Moyenne	Déf. +
	Coin extérieur	1	Moyenne	0
	Trappe en bois	Impassable sans échelle	Aucune	-
	Echelle	3 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Balcon / Auvent	Impassable pour les personnages montés 1 – depuis l'intérieur 4 – depuis l'extérieur	Léger si tir depuis l'extérieur	Att. - Déf. +

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur du château	Impassable	Totale	Impossible
	Rempart	1 à pied, 4 depuis une échelle	Forte	Déf. +
	Porte de tour	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Déf. +
	Archère	1 à pied, impassable de l'extérieur	Forte	Déf. + (Combat impossible à travers)
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Rochers	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Glacis	Impassable		
	Fontaine	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Pressoir	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Puit	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-

Organisation du tour de jeu

Phase du joueur A

1. 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.
2. 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 § 7.1).
3. 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).
4. 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.

5. 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 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.