







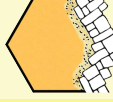


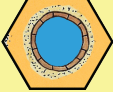


Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2 à pied 4 à cheval	Oui	-
	Arbre	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval	Oui si le tir traverse le haut du talus	-
	Intérieur de maison	1 à pied, impassable pour les personnages montés (sauf pas de porte)	Aucune	0
	Fenêtre dans mur	4 à pied (pour traverser) Impassable à cheval	Oui	Def. +
	Porte dans mur	1	Oui	Def. +
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Muret	4 à pied (pour traverser), impassable à cheval	Oui (si le tir passe au travers)	Def. +
	Galerie	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	0
	Enclume	2 à pied 4 à cheval	Oui	-
	Bassine d'eau	2 à pied 4 à cheval	Oui	-

Organisation du tour de jeu

Phase du joueur A

- PHASE DE TIR : Les tireurs du joueur actif peuvent tirer.
- PHASE DE MOUVEMENT : Les personnages du joueur actif peuvent se déplacer.
- PHASE DE COMBAT : Les personnages du joueur actif en contact avec des personnages ennemis peuvent les attaquer.
- PHASE DE RÉCUPÉRATION : Tous les personnages étourdis du joueur actif sont rétablis.

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. Quand la phase 4 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la phase 1.
N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des phases. On ne peut commencer une nouvelle phase que si la précédente est terminée.

Tirs

Dé	Atteindre la cible (courte distance)	Résultats	
		Infanterie	Cavalerie
1	A	T	T
2	A	T	B+CT
3	A	B	B
4	A	B	B
5	A	B	E
6	A	B	E
7		R2	R2
8		R2	R2
9		R2	R2
10			

Portée:	Courte	Longue
Arc	10	25
Arbalète	15	30
Javelot	5	12

Explication des résultats

A - La cible est atteinte
T - La cible est tuée
CT - Le cheval de la cible est tué
B - La cible est blessée
R2 - La cible recule de 2 cases
E - La cible est étourdie

Modificateurs:

Longue portée: +2
Couverture: +2
Tireur blessé: +1
Tireur dans un arbre: +1

Modificateurs:

Défenseur avec armure: +2
Arbalète: -2

Combats

Combat contre des personnages montés / 1D10

Dé	<-5	-5/-1	0/4	5/9	10/19	20/29	30/39	≥40
1	R1	E	B	B+CT	T+CT	T	T+CT	T+CT
2	R1	R1	E+CT	B	B	B+CT	T	T
3		R1	E	E+CT	B	B	B+CT	T
4			R1	E	E+CT	B	B	B+CT
5				R1	E	E+CT	B	B+CT
6				R1	R1	E	E+CT	B
7	AR1				R1	R1	W	E+CT
8	AR1	AR1				R1	R1	E
9	AB	AB	AR1				R1	R1
10	AB	AB	AB	AR1	AR1			R1

Si il y a plusieurs attaquants montés, on décale le différentiel d'une colonne vers la droite.

Explication des résultats

AB - Un attaquant blessé
AR1 - Tous les attaquants reculent d'1 case
R1 - Tous les défenseurs reculent d'1 case
E - Un personnage monté étourdi et désarçonné
E+CT - Un personnage monté étourdi et désarçonné, cheval tué
B - Un personnage monté blessé
B+CT - Un personnage monté blessé et désarçonné, cheval tué
T - Un personnage monté tué et désarçonné, monture indemne
T+CT - Un personnage monté tué et désarçonné, cheval tué

Combat contre des personnages à pied / 1D10

Dé	<-5	-5/-1	0/4	5/9	10/19	20/29	30/39	≥40
1	R1	E	B	B	T	T	T	T
2	R1	R1	E	B	B	T	T	T
3		R1	R1	E	B	B	T	T
4			R1	E	E	B	B	T
5				R1	E	E	B	T
6				R1	R1	E	B	B
7	AR1				R1	R1	E	B
8	AR1	AR1				R1	E	B
9	AB	AB	AR1				R1	E
10	AB	AB	AB	AR1	AR1			R1

Si il y a plusieurs attaquants, on décale le différentiel d'une colonne vers la droite.

Explication des résultats

AB - Un attaquant blessé
AR1 - Tous les attaquants reculent d'1 case
R1 - Tous les défenseurs reculent d'1 case
E - Un défenseur étourdi
B - Un défenseur blessé
T - Un défenseur tué

Table de saut

Dé	Résultat
De 1 à 7	Saut réussi
8 ou 9	Le personnage tombe et est assommé
10	Le personnage tombe et est blessé

Personnage en armure : +2 au jet de dé

Sherwood

Photocopiez ces marqueurs, collez-les sur du carton fort et découpez-les si vous avez besoin de plus de marqueurs "Up the Tree".

