

1.6 Cartes & Terrains

Les Terrains

Terrains Naturels

Arbres

MVT : 2 / Impassable

Couverture : + 1 / Impossible à Travers.

Terrain : -

Notes : un Personnage Monté dans un Arbre est à un Niveau Supérieur et ne peut être attaqué que par les Armes d'Hast. Un Arbre bloque les lignes de Tirs.

Basses Eaux

MVT : 2 / 4

Couverture : + 1

Terrain : -

Notes : les Basses Eaux peuvent remplacées un Gué, ou bien simuler aussi la Marée Basse.

Broussailles

MVT : 2

Couverture : + 1

Terrain : -

Gué

MVT : 2 / 3

Couverture : 0

Terrain : -

Note : dans certains cas spéciaux, le Gué est simplement considéré comme des cases «Eau» d'une profondeur inférieur au reste de la rivière.

Haies

MVT : 3 / NA

Couverture : +1

Terrain : -

Hautes Eaux

MVT : (Nage) / 6

Couverture : +1

Terrain : NA

Notes : La couverture s'applique pour un nageur ou un Aquatique. Seuls un personnage ou une créature possédant cette compétence peut combattre dans l'eau.

Marais / Rizière

MVT : 4 / Impassable

Couverture : 0

Terrain : -

Notes : Personnages en Armure peuvent s'embourber : réussir un D10 inférieur ou égal au MVT.

Mer

MVT : Nage

Couverture : +1

Terrain : NA

Note : Seul les personnages avec la compétence *Aquatique* peuvent combattre dans ce terrain.

Rocher

MVT : 2 / Impassable

Couverture : +2

Terrain : -

Sol Normal

MVT : 1

Couverture : 0

Terrain : 0

Note : représenté par les cases jaunes : terre, herbe, sables.

Talus

MVT : 2

Couverture : +2 uniquement si la Ligne de Tir coupe la crête du talus.

Terrain : Personnage au-dessus est +, personnage au-dessous est -.

Terrains Construits

Chemin de Ronde

MVT : 1 / Impassable

Couverture : +2 depuis Extérieur /

Terrain : 0 /

Notes : Le chemin de ronde se trouve au-dessus de la courtine qu'il couronne, et dispose de créneaux pour le tir et l'observation.

Coin de Bâtiment

MVT : selon Terrain

Couverture : +2 dans une direction

Terrain : 0

Notes : La couverture n'est efficace que contre une direction de Tir, qui doit être précisée au moment du tir.

Courtine

MVT : Impassable

Couverture : Infinie

Terrain : NA

Notes : une Courtine est un Mur de Château, surmonté d'un Chemin de Ronde.

Escalier de Bois

MVT : 2

Couverture : 0

Terrain : -

Notes : un Personnage sur un escalier est toujours plus haut que ceux du niveau inférieur, et plus bas que les personnages du Niveau supérieur.

Escalier Fermé**MVT** : 2 / Impassable**Couverture** : +1**Terrain** : + en Défense / - en Attaque**Notes** : Un escalier fermé est un escalier enfermé dans un mur de pierre: en colimaçon par exemple. Un Personnage sur un escalier est Toujours plus haut que ceux du niveau inférieur, et plus bas que les personnages du Niveau supérieur.**Fenêtres****MVT** : 4 / Impassable**Couverture** : + 2**Terrain** : + en Défense / - en Attaque**Notes** : Tir vers Extérieur n'est possible que si le tireur se trouve la case adjacente à la fenêtre. Le tir vers intérieur ne peut se faire que si la cible se trouve adjacente à la fenêtre. Une Fenêtre est par défaut Ouverte, et réclame 2 PM pour être fermée de l'intérieur.**Fossé****MVT** : 4 ou 1 / Impassable**Couverture** : 0**Terrain** : -**Notes** : nécessite 4 PM pour y entrer ou en sortir, ou bien 1 PM pour se déplacer en restant au même niveau. si le fossé est rempli d'Eau, il est appelé une Douve, et on applique l'un des Terrains d'Eau.**Intérieur****MVT** : 1 / Impassable**Couverture** : +2 pour les tirs venant de l'extérieur.**Terrain** : +**Note** : concerne tous les intérieurs: Maisons, Ecuries, Tours.**Meurtrière****MVT** : 1 / Ne peut être Traversée.**Couverture** : +3**Terrain** : + / Impossible à Traverser**Notes** : la meurtrière est percée dans un mur quelconque. Certaines fenêtres peuvent être considérée comme meurtrière, mais cela est alors précisé dans le scénario.**Muret****MVT** : 2**Couverture** : + 2**Terrain** : - si l'attaque a lieu à travers le muret.**Note** : le muret n'avait pas d'influence dans les règles originales.**Pont****MVT** : 1 / 2 pour les Animaux**Couverture** : +1**Terrain** : 0**Notes** : ne peut être accéder que depuis les Hex situé au même niveau, en général dans l'axe du pont.**Porte****MVT** : 1 / Impassable**Couverture** : +2**Terrain** : + en Défense / - en Attaque.**Notes** : Une porte est par défaut ouverte. Fermée, elle agit comme un Mur et réclame 2 PM pour être ouverte (ou fermée).**Remparts****MVT** : 4 / 4**Couverture** : +2**Terrain** : (+) / -**Notes** : les cases Remparts sont représentées par les Talus. Il s'agit en faite de levée de terre couronnée par un Muret. Le personnage sur la case subi un Terrain Désavantageux, et un personnage de l'autre côté du Rempart bénéficie d'un Terrain Avantageux (+) contre tout personnage du côté opposé.**Roue à Aube****MVT** : 4 / Impassable**Couverture** : 0**Terrain** : -**Notes** : la roue à aube est considérée comme Immobile.**Temple****MVT** : 1 / Impassable**Couverture** : + 1**Terrain** : 0**Notes** : Le temple procure la Compétence *Indémoralisable* aux Prêtres qui l'occupent.**Tente****MVT** : 2 / Impassable**Couverture** : + 1**Terrain** : -**Notes** : il existe deux types de tentes (Rondes et Longues). Les tentes peuvent accueillir 2 personnages endormis (considérés comme « Stun »).**Treuil****MVT** : 2 / NA**Couverture** : +1**Terrain** : -**Notes** : pour être actionner, un personnage doit se trouver adjacent au treuil.

Les Marqueurs

Barricade**MVT** : 4 / Impassable**Couverture** : + 2**Terrain** : +**Notes** : une barricade est représentée par un pion de 2 cases, qui ne peut pas être déplacé.**Débris****MVT** : 2**Couverture** : +1**Terrain** : -**Notes** : les Débris sont les restes de matériels mobiles détruits (Trébuchet, Chariot ...).**Décombres****MVT** : 3 / Impassable**Couverture** : +2**Terrain** : -**Notes** : les décombres sont les restes de constructions fixes détruites.**Ecrans****MVT** : 2 / Impassable**Couverture** : + 3**Terrain** : +

Notes : un Ecran peut être déplacé de 1 Case par Phase de MVT, ce qui consomme tous les PM du personnage, et uniquement sur les cases de terrain Plat, de Fascines ou sur le Talus. Il confère une couverture de (+1) aux personnages qui lui sont adjacents.

Fascine

MVT : 2

Couverture : 0

Terrain : -

Notes : les Fascines sont placées en fonction des scénarios, et toujours sur des cases Doutes.

Pont à Pieds

MVT : 1 / Impassable pour les personnages Montés.

Couverture : 0

Terrain : -

Notes : ne peut être accédé que depuis les 2 hex adjacents à l'une des extrémités.

Pont-levis

MVT : 1 / 2

Couverture : 0

Terrain : 0

Note : le Pont-levis n'existe qu'à l'état abaissé, permettant ainsi le franchissement d'un obstacle, en général un fossé.

Toile d'Araignée

MVT : Impassable (1)

Couverture : + 1

Terrain : - (+).

Notes : les valeurs entre parenthèses s'appliquent aux araignées.

Tranchée

MVT : 2 / Impassable (Saut)

Couverture : + 3

Terrain : -

Notes : Entrer ou Sortir d'une case «Tranchée» nécessite la dépense de 2 PM. Se déplacer tout en restant dans la tranchée nécessite seulement 1 PM.

Terrains Additionnels

Ces Terrains sont des adaptations de terrains existants.

Enceinte

MVT : 3 / Impassable

Couverture : + 2

Terrain : + au Sommet / - sur la Pente

Notes : Elévation de terre à pente très forte. Peut être couverte par une Palissade ou une Clôture. Représentée par le Talus.

Galets

MVT : 2

Couverture : 0

Terrain : -

Note : les Galets sont des terrains de berges, donc adjacents aux Rivières ou en bordure de certaines plages.

Rempart

MVT : 3 / Impassable

Couverture : + 3

Terrain : + au Sommet / - sur la Pente

Notes : Elévation de terre à pente très forte. Peut être couverte par un Muret ou un chemin de ronde. Représenté par le Talus et les cases adjacentes.

Palissade

MVT : 4 / Na

Couverture : +2

Terrain : +

Notes : Une palissade est constituée d'un mur de bois de hauteur d'homme, destinée à clôturer une aire précise. On peut la trouver à la place des cases Talus, ou au sommet de ceux-ci, auquel cas les divers Modificateurs se cumulent sauf pour ce qui est de la Couverture. Le Terrain est Avantageux pour celui qui se trouve derrière la palissade, et fonction de la case pour celui qui se trouve à l'extérieur.

Sables Mouvants

MVT : 3* / Impassable

Couverture : 0

Terrain : NA

Notes : le sable mouvant est représenté par une case marais ou eau. * Dès qu'un personnage y entre, il doit lancer un D10 et obtenir un résultat inférieur à ses PM, en ajoutant son score de protection. Dans le cas contraire, il ne peut pas bouger et passe à «Blessé» lors de sa prochaine Phase de Mouvement, puis à «Tué» lors de la suivante. Un personnage peut l'aider (CF Tâches) et lui octroie un bonus de 2 à son Test.

Les Cartes

Cette section décrit des modifications de cartes existantes afin de créer de nouvelles configurations de terrain de jeu.

Cartes Courantes

Cry Havoc : *Le Village, La Croisée des Chemins.*

Siège : *Le Camp, Le Château.*

Samourai : *le Temple, le Village du Dragon.*

Croisades : *L'Oliveraie, l'Oasis.*

Viking : *le Promontoire (x 2), la Mer (x 2), L'Abbaye.*

Cartes Supplémentaires : *La Plaine, le Gué, La Forêt, la Cité Médiévale Fortifiée (4), le Château des Templiers (2).*

Dragon Noir 1 & 2 : *Le Moulin, L'Enclos + La Caverne des Nains*, Le Lac du Dragon*, L'Ile Souterraine*, Le Labyrinthe*, Le Pont aux Spectres*, Le Marais Hanté*, Les Geôles* et La Fosse* (les cartes suivies de * sont des cartes de Souterrains).*

Nouvelles Cartes

La Tour de Guet

La Tour de Guet est un ouvrage avancé qui surveille un lieu stratégique pour un seigneur. Ce n'est pas une demeure noble, mais une construction à caractère essentiellement militaire, avec une Tour de Pierre au pied de laquelle on trouve deux Bâtiments en Bois.

Composition : Tour de Guet.

L'Oppidum

L'Oppidum est un ancien habitat fortifié maintenant déserté et abandonné. Il en reste quelques vestiges qui forment obstacle, et il domine toujours le paysage. D'autres interprétations le désignent comme un ancien site sacré, mais au regard de sa configuration il a certainement tenu un rôle majeur dans les événements locaux.

Composition : Oppidum (ou Le Camp sans Tentes ni fossés)

La Montagne

La Montagne est une formation géologique remarquable au milieu de la plaine. Elle constitue une position souvent stratégique, grâce à son élévation qui en fait un solide bastion ainsi qu'un poste d'observation remarquable.

Composition : La Montagne (ou Tour de Guet sans aucun Bâtiment)

Autres Cartes

La Maison-forte

La Maison-forte est une Maison de Pierre bâtie sur une petite motte et entourée de quelques ouvrages défensifs. C'est en général une résidence aristocratique.

Elle peut être isolée ou bien accolée à un Village ou un Hameau.

Composition : l'Enclos + Maison-2&3. Les limites de l'Enclos forment un Rempart, épaulé par une Tour de Pierre faisant office de Donjon, et une autre Tour, de Bois.

Le Village Fortifié

Le Village Fortifié est construit dans une zone frontalière, et s'est entouré d'une Palissade pour dissuader les attaques de brigands ou de créatures hostiles.

Composition : Le Village dont toutes les cases Talus forment une Palissade.

La Motte Castrale

La Motte Castrale est l'habitat privilégié des Chevaliers-paysans, une espèce de ferme fortifiée en quelque sorte. Elle est à la fois un habitat pour une famille et son bétail et un centre de pouvoir féodal capable de résister à des bandits, des pillards ou des créatures sauvages.

Composition : La Montagne avec 2 Bâtiments de Bois + 1 Tour de Bois + Palissade autour du sommet de l'élévation.

Les Landes

Les Landes forment un paysage couvert d'une végétation dense. On y trouve plusieurs formations de végétation qui en font un terrain souvent propice aux embuscades.

Composition : La Plaine + D10 x 5 Cases accidentées : Broussailles = 1/case, Marais = 3, Arbres = 2, Mare = 4.

Les Collines

Les Collines forment aussi un paysage accidenté, composé de deux collines perpendiculaires et d'un massif de broussailles. C'est un terrain peu propice aux larges manœuvres, mais que l'on rencontre souvent dans les zones frontalières.

Composition : La Plaine + 2 Collines + Broussailles.

Combinaisons de cartes

Le Hameau : Village Du Dragon Blanc.

Le Village : Le Village

Le Bourg : Village + Maison-Forte

La Ville : Le Village + le Hameau

La Cité : Cité Médiévale Fortifiée.

La Capitale : Cité Médiévale Fortifiée + Village + Hameau

Le Fortin : le Château

Le Château Fort : Château des Templiers

V1.1