




























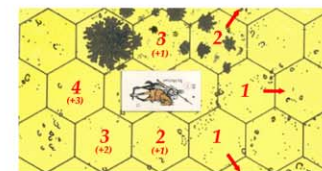
# Types de terrain

Aspect	Nom	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Arbre	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Légère	-
	Arbre (Niveau 1)	Impassable pour les chevaux 4 à pied	Légère	-
	Talus	4 pour les chevaux 2 à pied	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Plage	1	Aucune	0
	Hauts fonds	2	Légère	-
	Bas fonds	Impassable pour les chevaux ou armure 4 à pied	Légère sauf si tireur au bord de l'eau	-
	Marais	4 à cheval 2 à pied	Légère	-
	Intérieur de maison	Impassable pour chevaux (sauf pas de porte) 1 à pied	Aucune	+
	Mur	Impassable	Infinie	0
	Fenêtre dans mur	Impassable aux chevaux 3 à pied	Moyenne	Att. - Déf. +
	Coin extérieur	1	Moyenne	0
	Porte dans mur	1	Moyenne	Déf. +
	Terrasse	Impassable aux chevaux 1 à pied	Aucune	-

Aspect	Nom	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur du château	Impassable	Totale	Impossible
	Meurtrière	1 à pied (Impassable de l'extérieur)	Forte	+ (combat impossible à travers)
	Remparts	1 à pied 4 d'une échelle	Forte	0
	Escaliers	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Aucune	-
	Porte de tour ou de donjon	Impassable pour les chevaux 1 à pied	Moyenne (totale pour l'entrée du donjon) Selon position du tireur	+
	Hourds	1		+
	Fossé	Impassable pour les chevaux. 4 (1 si d'une case fossé adjacente)	Aucune	-
	Tente	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Légère	-
	Tranchée	Chevaux peuvent traverser mais pas s'arrêter 1 à pied	Forte	+
	Roche	Impassable à cheval 4	Légère	-
	Escalier	2 dans l'axe 4 par les côtés	Légère	-
	Chemin	1 dans l'axe 4 par les côtés Impassable aux cavaliers montés	Légère	-
	Archères multiples	1 Traversée impossible	Forte	0
	Fenêtre géminée	1 Traversée impossible	Légère	
	Mur en construction	2	Légère	-

Aspect	Nom	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Fossé comblé	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Aucune	0
	Muraille démolie	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Moyenne	-
	Mantelet	1 à pied Traversée restreinte	Fermé: Totale Ouvert: Forte	-
	Merlon	1 à pied Traversée impossible	Totale (si tir traverse le merlon)	0
	Assommoir	Impassable pour les chevaux 2 à pied	Moyenne (si tir traverse l'assommoir)	-
	Palissade	1 Traversée impossible	Totale (si tir traverse la palissade)	
	Plateforme	1 à pied 4 depuis une échelle	Forte	0
	Barrière	2 pour traverser	Moyenne (si tir traverse la barrière)	Def. +
	Cortil	2	Légère	-
	Vigne	2 à pied 4 à cheval	Légère	-

## Mouvement des chevaux



Faire demi-tour dans la même case coûte 3 PM