

# CARTE « LA BASTIDE »

## Règles complémentaires

Ces quelques règles ont pour but de clarifier certains points particuliers concernant l'utilisation de la carte « La Bastide ».

### 1 Murs

Les murs sont tous des « Murs » et non des « Murets » (si vous utilisez cette règle optionnelle avec la carte « Village ». Ils peuvent être détruits avec des engins de siège (Trébuchet, Mangonneau ou bélier). Un seul coup au but suffit à détruire une case de mur. Dans ce cas, tous les murs de l'hex touché sont détruits (c'est-à-dire face aux six hex adjacents).

On ne peut pilonner un mur intérieur que si une brèche a été ouverte dans les murs extérieurs qui permettent de voir le mur interne à atteindre (un tir doit être possible).

### 2 Portes d'entrée

Les deux portes d'entrée sont les accès principaux au village. Selon la difficulté du scénario désirée, vous pouvez choisir de les considérer comme ouvertes (et donc libre de passage pour les assiégeants) ou fermées à la manière des portes de la Cité médiévale fortifiée. Dans ce cas, elles peuvent être défoncées avec un bélier.

### 3 Fenêtres extérieures

Souvent dans les bastides méridionales les fenêtres donnant sur l'extérieur du village étaient très étroites et situées en hauteur. Selon la difficulté désirée pour le scénario, vous pouvez choisir de considérer ces fenêtres comme normales (4 Points de mouvement, couverture moyenne) ou comme des fenêtres réduites. Dans ce cas, elles sont infranchissables. La couverture aux tirs est inchangée.

### 4 Falaise

Derrière le manoir se trouve une falaise. Selon la difficulté désirée pour le scénario, vous pouvez la considérer comme totalement infranchissable. Pour simplifier (un peu) la tâche des assaillants, on peut la considérer comme plus basse et franchissable avec des échelles. Dans ce cas, monter sur l'échelle coûte 6 PM, et passer de l'échelle au sommet de la falaise 6 PM également. Les personnages blessés ne peuvent donc pas franchir la falaise ainsi.

Une tour de siège ne permet pas de franchir la falaise.

Dans tous les cas, tout personnage tombant de la falaise est immédiatement tué.

### 5 Abreuvoir & puits

Ces deux hex sont infranchissable et offrent une couverture légère si les tirs les traversent.

### 6 Utilisation de « La Bastide » dans la Campagne albigeoise

A la base, cette carte a été conçue pour représenter les villages de la carte stratégique de la campagne albigeoise, en remplacement de la carte « Village » de Cry Havoc.

Pour cette campagne, La Bastide est utilisée dans sa version la moins défendue, à savoir :

- ✓ Les portes d'entrées sont toujours ouvertes
- ✓ Les fenêtres extérieures sont normales (franchissables)
- ✓ La falaise peut être franchie avec des échelles

Bon jeu !