

Le Fortin Côtier

Règles complémentaires

Ce fortin côtier, intermédiaire entre le simple campement et le château féodal en pierres, nous amène à introduire des règles spécifiques.

Les niveaux de la carte.

Niveau -2	Mer et hexagones de plage adjacents à l'eau
Niveau -1	Quai et le reste des hexagones de plage
Niveau 0	L'intérieur du fortin et tous les hexagones de plaine situés en haut du talus
Niveau 1	Chemin de ronde de la palissade en bois

La palissade en bois.

Cette palissade utilise toutes les règles des remparts normaux pour ce qui est du mouvement, du combat et des tirs ; et toutes les règles des hourds (voir MONTJOIE) pour ce qui est du pilonnage et des incendies.

Si un hexagone de palissade est détruit (lors d'un incendie ou par une arme de siège), on place un pion muraille démolie sur cet hexagone (même s'il s'agit en fait de rondins de bois) et on applique les restrictions de mouvement et de combat.

Règle Optionnelle « Palissade renforcée » : 2 dégâts de pilonnage sont nécessaires (au lieu de 1) pour détruire un hexagone de palissade.

Règle Optionnelle « chute adoucie » : Un personnage se trouvant sur une échelle renversée qui était en appui sur une muraille de niveau 1 ou un personnage se trouvant sur un hexagone de rempart de niveau 1 qui s'effondre utilise le tableau des effets suivant (jet d'1 D10) à la colonne « chute provoquée ».

Un personnage sautant volontairement d'un rempart de niveau 1 (par exemple pour échapper à un incendie) utilise le tableau des effets suivant (jet d'1 D10) à la colonne « saut volontaire ».

Conséquence	Chute provoquée	Saut volontaire *
Blessé	7 à 10	10
Assommé	2 à 6	6 à 9
Indemne	1	1 à 6

* = +1 au D10 si le personnage à 4 ou moins en mouvement.

Les portes d'entrée.

On utilise les règles d'ouverture et de fermeture de porte de l'extension CASTELL ARYBRYNWRTHYMOR, sinon les règles de la palissade en bois s'appliquent (donc les seules différences avec un hexagone de palissade sont l'absence d'un chemin de ronde et la possibilité d'être ouvertes).

Bélier de fortune

Dans des conditions particulières (attaques improvisées, peuplades primitives), de simples troncs d'arbre peuvent être utilisés, après une préparation sommaire (élagage en gardant de courts tronçons de branches en guise de poignées), comme bélier.

On utilisera soit un pion de bélier normal, soit un pion spécifique de 3 cases de long.

Les règles du bélier s'appliquent avec les modifications suivantes :

Aucune couverture contre les tirs.

> Il n'occasionne que 3 points de pilonnage.

> Il peut bouger de 3 points de mouvement au maximum.

> Il peut effectuer une translation vers les hexagones latéraux avants (droits ou gauches).

> Il peut traverser les cases broussailles et arbres (au coût de 2 points de mouvement)

Règle Optionnelle « force herculéenne » : Pour l'extension « ISLES FORTUNEES », les Géants Guanches apportent les modifications suivantes :

2 géants en pleine forme sont suffisants pour actionner et bouger un bélier de fortune (mais dans ce cas le bélier n'a que 2 points de mouvement).

Si le bélier est manipulé par 3 géants, il occasionne 6 points de pilonnage.