

Cartes Terrains



MARAI

ENTRAVANT
Les unités doivent lancer 2 dés lorsqu'elles Chargent dans, hors ou à travers ce Terrain et sélectionnent le résultat le plus bas. Quand elles Chargent, les unités subissent une Charge désordonnée sur un jet de 1 ou 2 si elles traversent cet élément de Terrain.

DIFFICILE
Les unités qui entrent, sortent ou traversent cet élément de Terrain soustraient 1" de la distance totale qu'elles vont parcourir.

Updated v1.4



TAS DE CADAVRES

ENTRAVANT
Les unités doivent lancer 2 dés lorsqu'elles Chargent dans, hors ou à travers ce Terrain et sélectionnent le résultat le plus bas. Quand elles Chargent, les unités subissent une Charge désordonnée sur un jet de 1 ou 2 si elles traversent cet élément de Terrain.

TERRIFIANT
Tant qu'elles se trouvent à Courte Portée de cet élément de Terrain, les unités subissent -1 au Test de Moral (Rappel : les effets du même nom ne sont pas cumulatifs).

DIFFICILE
Les unités qui entrent, sortent ou traversent cet élément de Terrain soustraient 1" de la distance totale qu'elles vont parcourir.

Updated v1.4



BARRAL

MOTIVANT
Tant qu'elles se trouvent à Courte Portée de cet élément de Terrain, les unités gagnent +1 aux lancers de Test de Moral (*Rappel : les effets du même nom ne sont pas cumulatifs*).

Updated v1.4



FORÊT

COUVERTURE
Lorsque l'on trace la Ligne de Vue pour les Attaque à Distance, si la majorité du plateau du défenseur est caché par cet élément de Terrain, l'attaquant subit -1 au Toucher avec son Attaque à Distance.

DIFFICILE
Les unités qui entrent, sortent ou traversent cet élément de Terrain soustraient 1" de la distance totale qu'elles vont parcourir.

Updated v1.4



HAIE

DESTRUCTIBLE
Tant qu'elles se trouvent à moins de 1" de cet élément de Terrain, les unités peuvent effectuer une Action d'Attaque de Mêlée en la ciblant pour la retirer automatiquement du jeu.

ENTRAVANT
Les unités doivent lancer 2 dés lorsqu'elles Chargent dans, hors ou à travers ce Terrain et sélectionnent le résultat le plus bas. Quand elles Chargent, les unités subissent une Charge désordonnée sur un jet de 1 ou 2 si elles traversent cet élément de Terrain.

DIFFICILE
Les unités qui entrent, sortent ou traversent cet élément de Terrain soustraient 1" de la distance totale qu'elles vont parcourir.

Updated v1.4



**MURET
MURET EN RUINE**

COUVERTURE
Lorsque l'on trace la Ligne de Vue pour l'Attaque à Distance, si la majorité du plateau du défenseur est caché par cet élément de Terrain, l'attaquant subit -1 au Toucher avec son Attaque à Distance.

DESTRUCTIBLE
Tant qu'elles se trouvent à moins de 1" de cet élément de Terrain, les unités peuvent effectuer une Action d'Attaque de Mêlée en la ciblant pour la retirer automatiquement du jeu.

FORTIFIÉ
Les unités qui traversent ou qui terminent leur Charge sur cet élément de Terrain perdent leur Bonus de Charge, et le défenseur gagne +1 à son jet de Sauvegarde de Défense contre cette attaque.

Updated v1.4



PALISSADE

BLOQUE LA LIGNE DE VUE
Les unités qui ne sont pas situées à l'intérieur de cet élément de Terrain ne peuvent pas tracer de Ligne de Vue qui le traverse.

DESTRUCTIBLE
Tant qu'elles se trouvent à moins de 1" de cet élément de Terrain, les unités peuvent effectuer une Action d'Attaque de Mêlée en la ciblant pour la retirer automatiquement du jeu.

INFRANCHISSABLE
Les unités peuvent pivoter, mais elles ne peuvent jamais entrer, traverser ou chevaucher cet élément de Terrain.

Updated v1.4



PIEUX

DANGEREUX
Les unités qui effectuent des Actions lorsqu'elles se trouvent à l'intérieur de cet élément de Terrain, ou les unités qui le traversent en se déplaçant, subissent D3+1 Blessures après avoir terminé cette Action/ce Mouvement.

DESTRUCTIBLE
Tant qu'elles se trouvent à moins de 1" de cet élément de Terrain, les unités peuvent effectuer une Action d'Attaque de Mêlée en la ciblant pour la retirer automatiquement du jeu.

ENTRAVANT
Les unités doivent lancer 2 dés lorsqu'elles Chargent dans, hors ou à travers ce Terrain et sélectionnent le résultat le plus bas. Quand elles Chargent, les unités subissent une Charge désordonnée sur un jet de 1 ou 2 si elles traversent cet élément de Terrain.

Updated v1.4

