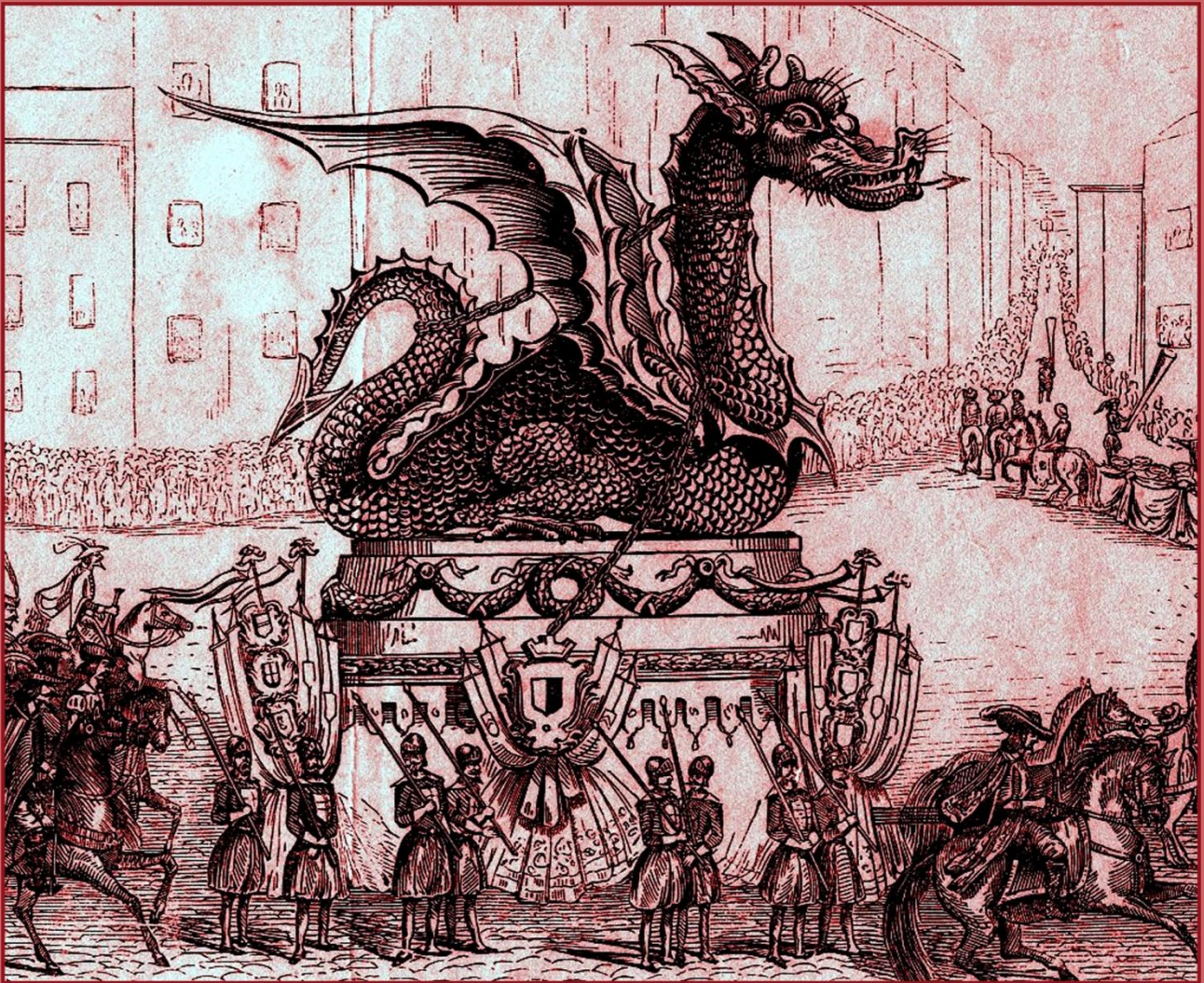


TERRA MEDIUS



ENTRE BIEN ET MAL...



Extension pour Furor Mundi 1.6.1.6

FFLudovenum

Présente

TERRA MEDIUS

Terra Medius est une extension permettant d'étendre le champ ludique de Furor Mundi 1.6.1.6 à un univers médiéval fantastique bien connu, et d'aucun y verra des gobelins, des orcs, des orcs noirs, et autres trolls là où nous voyons des piates, peutes et teugnes malbêtes et autres ogröll. D'autre encore verront des nains et des elfes là où nous voyons des Nindûr et des Bëllegens, mais nul doute que la piste demeure bien balisée...

Seules les modifications s'appliquant à I. Terra Nullius ? sont reprises ici, et si le moteur du jeu et ses finesses ne sont en rien altérées, les ajouts et changements suffisent à donner au jeu un rendu plus épique adapté à cet univers. Nous espérons que les détenteurs de I. Terra Nullius pourront ainsi prendre du plaisir à ressortir quelques figurines délaissées, et qu'il nous sera pardonné d'en avoir profité pour glisser au passage quelques mots de patois et traditions locales, qui en valent bien d'autres ni plus médiévaux, ni plus fantastiques !



En l'an 6161 de la Terra Medius, les forces maléfiques venues de l'orient se sont de longue date infiltrées par le col de l'Hache-Loutre, investissant la forêt de Sombresilve, les collines de Rochemines, et les hautes terres du Pays de Contressemble où la vénérable cité de Wojpâth a dû leur être abandonnée. Pire encore, une nouvelle race de malbêtes a pénétré les Tormarches pour s'établir dans les ruines de l'ancienne forteresse de Mâlmess.



L'ombre du mal semble s'étendre inexorablement toujours plus à l'ouest, au point d'avoir perverti le cœur des Soudères; ces hommes sans foi ni qui hantent désormais la rive gauche du Mósoin Vert-Dûnes elle-même semble menacée, et les Bëllegens qui autrefois faisaient régner perfection et harmonie sur la Terra Medius s'en sont pour la plupart retournés par la Grande Mer de l'Oïl. Certains demeurent néanmoins, s'accrochant aux rives de la contrée de Havreloin, et d'autre même jusqu'au cœur de la Sombresilve. Aux Rochemines, les Nindûrs, dont le fort caractère n'a d'équivalent que leur soif de gemmes, demeurent sous terre, semblant indifférents à ce changement, tant que les piates malbêtes qui gambadent désormais sur leur tête, prennent farde de croiser leur chemin !

Mais se voulant à la hauteur des Bëllegens de l'ancien temps le cœur de nombre d'hommes tient bon. Chevauchant par monts et par vaux depuis le plateau de Hé, et menacés de toutes parts, les Reîtres de la Tormarche ont fort à faire, tandis que les Chatellenies de Contressemble demeurent puissantes et tiennent encore ferme la rive droite de la Moshuil...

DANS LA TOURMENTE

DU

Tour de Feu

INVOQUER LE DESTIN

CAPACITÉ D'INVOCATION

- La capacité du **chef principal** est augmentée à **3, 4 ou 5DS** selon le niveau d'invocation choisi.
- La capacité d'invocation d'un **spectre** est de **2DS**
- La capacité d'invocation d'un **magicien** est de **1 à 3DS** selon la magie utilisée.

Les capacités d'invocation des compagnies spectres, magiciens, religieux et chefs principaux peuvent se cumuler.

NIVEAUX D'INVOCATION DU CHEF PRINCIPAL

Mécréant : peut invoquer le destin avec 3DS pour un coût de 0 point de budget.

Superstitieux : peut invoquer le destin avec 4DS pour un coût de 3 points de budget.).

Dévot : peut invoquer le destin avec 5DS pour un coût de 6 points de budget.

TABLE DES INVOCATIONS

D20	SIGNE DU DESTIN	EFFET	DURÉE
01 à 04	Blizzard soudain	La portée des armes de jet est limitée à une mesure courte.	Tour
05	Nuée de corbeaux	Tous les tirs du <i>bien</i> sont limités à une mesure moyenne	Tour
06	Lumière salvatrice	Tous les tirs du <i>mal</i> sont limités à une mesure moyenne	Tour
07	L'eau qui dort	Un combattant du <i>bien</i> (choisi par l'adversaire) se trouvant dans un marais ou dans la limite d'une demi-mesure d'un étang est enlacé subrepticement par quelque tentacule et englouti corps et bien et mis automatiquement mis <i>hors de combat</i>	Immédiat
08	Gardiens des cieux	Un combattant du <i>mal</i> (choisi par l'adversaire) autre qu'un <i>monstre</i> et <i>égaré</i> dans un terrain n'offrant pas de couvert est emporté par un rapace majestueux et mis automatiquement <i>hors de combat</i> .	Immédiat

09	Infestation de chauve-souris	Un élément de bois dense (choisi par l'adversaire) est soudain envahi par une nuée de chiroptères agressifs. Tous les combattants du <i>bien</i> qui s'y trouvent doivent immédiatement passer un test de <i>tenue au feu</i> .	Immédiat
10	Vieille forêt	Après des siècles de sommeil, un élément de bois clair ou dense (choisi par l'adversaire) s'ébroue soudain. Tous les combattants du <i>mal</i> qui s'y trouvent doivent immédiatement passer un test de <i>tenue au feu</i> .	Immédiat
11	Tireur mesquin	Un tir d'arc est dirigé contre un combattant adverse depuis un terrain (ou une ouverture de bâtiment) non occupé par l'adversaire. En cas de réplique, le tir a lieu sans être résolu, mais il s'agit bien d'une <i>activation par contrainte</i> .	Immédiat
12	Teugne	Le <i>chef principal</i> se dirige vers l'adversaire le plus proche et tente de l'engager au corps avec un bonus de +IDS (max 6DS). Il s'agit d'une <i>activation par contrainte</i> .	Immédiat
13	Graouully	Soudain surgie des nuages la sombre créature se montre de méchante humeur et vient à roussir le plancher des vaches. Le joueur pose un point de mire et résout l'attaque comme un tir à <i>la volée</i> à portée courte (4+) avec un impact de 4DS, et sur la totalité des combattants qui s'y trouvent, quels qu'ils soient, et quelles que soient leur situation. Lors de cette attaque tous les combattants ciblés sont considérés comme légers et ne disposent d'aucun couvert, et le malus appliqué au test de tenue au feu est de -2DS. Les traits <i>force de la nature</i> , <i>peau dure</i> et <i>ectoplasme</i> ne sont pas affectés.	Immédiat
14	Charisme	Le <i>chef principal</i> gagne un bonus de harangue de +2DS à la <i>reprise en main</i> suivante.	Tour
15	Guide précieux	Une étrange créature glabre habituée des lieux est soumise à la question. Un élément de terrain naturel choisi par le joueur est traité comme du <i>terrain clair</i> , et l'effet des pièges est annulé . Néanmoins l'effet des lisières est maintenu .	Tour
18	Superstition	La compagnie adverse subit un malus de -2DS à son test de <i>ténacité</i> (minimum de IDS).	Tour
19	Vent divin	Tous les combattants à pieds de la compagnie gagnent momentanément le trait <i>pieds agiles</i> .	Tour
18	Trahison	Un combattant adverse <i>non commandé</i> et qui n'est pas <i>en fuite</i> passe dans votre camp. Il ne peut s'agir ni d'un <i>civil</i> , ni d'un <i>chef</i> , ni d'un <i>religieux</i> , ni d'un <i>spectre</i> , ni d'un <i>magicien</i> , ni d'un <i>monstre</i> , ni d'un <i>vilbestiau</i> . Ce combattant ne peut être ni commandé ni harangué . Il ne compte plus dans l' <i>effectif</i> adverse, mais bien dans l' <i>effectif</i> de la compagnie du joueur qui a invoqué le destin.	Partie
19	Intrus de marque	Un petit individu à peau glabre ou aux pieds poilus (<i>Léger, pieds-bots, furtif, deux mains gauches, caillasses, maraudeur, franc-tireur</i>) à la recherche de quelque gueuleton ou autre objet précieux, fait son apparition à la lisière d'un terrain/bâtiment offrant un couvert. Le point d'apparition est choisi par la joueur à au moins une mesure courte de tout combattant du <i>bien</i> ou du <i>mal</i> . L'intrus est désormais « contrôlé » par a compagnie du bien mais n'augmente pas sa <i>ténacité</i> . A contrario si le mal parvient à le <i>capturer</i> , sa <i>ténacité</i> est augmentée de 4 points. L'intrus demeure de caractère curieux et ne peut pas quitter volontairement la table. Ce résultat peut être obtenu au plus 3 fois par partie.	Partie
20	Malmort	Le <i>chef principal</i> adverse voit son <i>mouvement hardi</i> , sa <i>capacité de harangue</i> et son <i>aptitude au corps à corps</i> diminuée de -1 DS pour la durée de l' <i>affrontement</i> .	Partie

DES COMBATTANTS

DE LA

Terra Medius

MAGIE

Lors de l'appel aux armes de la compagnie, et selon le type indiqué pour cette même compagnie, le joueur peut tenter d'ajouter un mystique, un shaman, un spectre, ou un magicien à l'effectif de sa compagnie.

Ce dernier ne compte ni dans l'effectif, ni pour la ténacité de la compagnie.

MYSTIQUE & SHAMAN (léger, pieds-bots, deux mains gauches, religieux, maraudeur)

Un mystique ou un shaman dispose du trait *religieux*, avec les capacités de harangue et d'invocation correspondantes.

SPECTRE (léger, pieds-agiles, poison, trambiotte, ectoplasme, maraudeur, incrédule, franc-tireur)

Un *spectre* augmente la **capacité d'invocation** de la compagnie de **2DS**, de la même façon qu'un *religieux*.

Le trait *trambiotte* est équivalent à l'avantage spécifique du même nom, mais s'applique au Spectre uniquement. Si le joueur parvient à imposer l'aléa *spectre ou magicien de renom*, l'effet de la trambiotte est accru de 1 DS (malus de -2DS au lieu de -1DS au test de *Tenue aux armes*).

Un spectre est **immunisé contre les tirs et les tests de tenue au feu**, sauf s'il s'agit d'une *bulle de stupeur* ou une *boule de feu*.

MAGICIEN (léger, pieds-bots, force de la nature, maître d'armes, magie, maraudeur, incrédule, franc-tireur)

Un *magicien* augmente la **capacité d'invocation** de la compagnie de **2DS**, de la même façon qu'un *religieux*.

MAGIE (2DS par tour)

Pour pouvoir utiliser sa magie le magicien doit accumuler un certain nombre de succès de DS lors d'un ou plusieurs rechargement (**Action de mouvement: réorientation et rechargement**), dans la limite de **3 succès de DS**. Un magicien dispose de 2DS à chaque tour, et commence toujours la partie sans aucun succès en réserve.

Si le joueur parvient à imposer l'aléa *spectre ou magicien de renom*, le nombre de DS de magie est accru de 1 DS par tour (3DS au lieu de 2DS. Ces succès de DS peuvent alors être utilisés :

- Pour se haranguer lui-même (1, 2 ou 3 succès DS)
- Pour faire générer une bulle de stupeur (2 succès de DS)
- Pour projeter une boule de feu (3 succès de DS)

La génération d'une **bulle de stupeur** et la projection d'une **boule de feu** sont des **actions de tir** qui utilisent le tableau de mise à feu des pièces de canon mais leurs effets et avanies sont différents. Les limitations d'action et d'activation s'appliquent normalement.

BULLE DE STUPEUR (2 succès)

Tous les combattants qui se trouvent à au plus une demi-mesure du point de mire subissent un test de tenue au feu avec un malus de -2DS, **qu'ils soient engagés au corps à corps ou non.**

BOULE DE FEU (3 succès)

L'effet de la boule de feu est le même que celui d'un tir de canon, sauf que tous les combattants sont touchés avec un impact de 4DS. Lors de cette tir tous les combattants qui se trouvent dans la bande de tir sont considérés comme légers, ne disposent d'aucun couvert, et le malus appliqué au test de tenue au feu est de -1DS. Les traits *force de la nature*, *peau dure* et *ectoplasme* ne sont pas affectés.

AVANIES

La génération de **bulle de stupeur** et la projection de **boule de feu** sont des **actions de tir** qui, et les avanies sont modifiées comme suit :

AVANIE		
0S	Apprenti ! la magie est sans effet. Les succès de DS utilisés sont perdus.	
1S	Ça va venir ! la magie fonctionnera peut-être au début de la <i>reprise en main</i> suivante en jetant 3DS :	
	<table border="1"><tr><td>▼ <u>0 succès</u> : Avanie ! Encore !!!Relancer 2DS</td><td>▼ <u>1 succès ou plus</u> : Schllpoufrrrr ! La magie fonctionne sans avanie possible (relancer les résultats 5 ou 6)</td></tr></table>	▼ <u>0 succès</u> : Avanie ! Encore !!!Relancer 2DS
▼ <u>0 succès</u> : Avanie ! Encore !!!Relancer 2DS	▼ <u>1 succès ou plus</u> : Schllpoufrrrr ! La magie fonctionne sans avanie possible (relancer les résultats 5 ou 6)	
2S	Misère ! Le point de mire est placé sur le magicien lui-même. La boule de feu n'affecte que le magicien. La bulle de stupeur affecte également les combattants qui se trouvent à au plus une demi-mesure de lui.	



DE LA MISE EN SCÈNE

DE

L'Affrontement



ACTE PREMIER : URBI ET ORBI

Scène 4 - L'APPEL AUX ARMES

Si l'option choisie est *DS de canon/magie*, le joueur doit répartir librement ses DS entre *canon* et *fortifications*.

DS DE MAGIE

Un seul succès permet d'ajouter un unique Shaman, Mystique, Spectre ou Magicien à l'effectif de sa compagnie, **uniquement s'il figure dans la liste de cette même compagnie.**

DS DE FORTIFICATION

Pour chaque succès obtenu, la compagnie peut disposer d'un élément de fortification disponible dans sa liste.

Les fortifications ne peuvent cependant pas être déployées dans certains scénarios.

AVANTAGES LIÉS AUX IMPLANTATIONS

COLONIE	6DS de fortifications/Magie	+2 cartes <i>modus operandi</i>	+3 cartes <i>hic et nunc</i>
COMPTOIR	5DS de fortifications/Magie	+1 carte <i>modus operandi</i>	+2 carte <i>hic et nunc</i>
INTRUS	4DS de fortifications/Magie		+1 carte <i>hic et nunc</i>

ACTE DEUXIÈME : MODUS OPERANDI

Scène 2 - LA ZONE GÉOGRAPHIQUE

La compagnie *assaillante* choisit maintenant la *zone géographique* de l'*affrontement*. La Terra Medius est parcourues en tous sens par les forces du bien et du mal.

La *compagnie* assaillante choisit une zone géographique où la compagnie *en défense* a un niveau d'implantation **colonie** ou **comptoir**.

Les embrouilles n'étant pas exclues au sein du bien ou du mal, toutes les oppositions demeurent possibles



ACTE TROISIÈME : HIC ET NUNC

Scène 1 - LES ALÉAS

Les cartes *Manque de poudre* et *Pluies diluviennes* sont retirées du jeu et remplacées respectivement par les cartes *Magicien ou spectre de renom* et *Crue opportune*.

MAGICIEN OU SPECTRE DE RENOM

La compagnie s'est assuré l'appui d'un spectre ou d'un magicien de renom. Selon le cas, la trambiotte du spectre est augmentée de 1DS (-2 DS au test de tenue aux armes), et le potentiel de magie du magicien est augmenté de 1DS (3DS par tour).

CRUE OPPORTUNE

Une crue récente a recouvert le sol d'une fine couche de boue. Pour la durée de la partie et pour tous les combattants, la capacité de mouvement hardi en terrain clair est réduite de 1DS.

**III
HIC ET NUNC**

CRUE OPPORTUNE

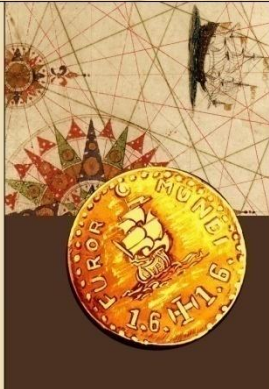
Une crue récente a recouvert le sol d'une fine couche de boue. Pour la durée de la partie et pour tous les combattants, la capacité de mouvement hardi en terrain clair est réduite de IDS.



**III
HIC ET NUNC**

**MAGICIEN
OU SPECTRE
DE RENOM**

La compagnie s'est assurée l'appui d'un spectre ou d'un magicien de renom. Selon le cas, la trambiotte du spectre est augmentée de IDS et le potentiel de magie du magicien est augmenté de IDS.



ACTE CINQUIÈME : TERRA NULLIUS

Scène 1 - LE CHOIX DES ÉLÉMENTS

ÉLÉMENTS DISPONIBLES	
ROCHEMINES	Broussaille/ Rocaille Bois clair Massif rocheux* Escarpelement**
SOMBRESILVE	Bois clair Bois dense Marécage Massif rocheux*
TORMARCHES	Broussaille/Culture Bois clair Marécage Cours d'eau* Etang*
CONTRESSEMBLE	Broussaille/Culture Bois clair Bois dense Cours d'eau* Massif rocheux* Escarpelement** Bras de mer*
HAVRELOÏN	Broussaille/Culture Bois clair Cours d'eau* Bras de mer*
<i>*au plus 1 seul élément ** au plus 2 éléments</i>	

DES COMPAGNIES

ENGAGÉES

Sur la Terra Medius

COMPAGNIES DU BIEN

Bëllegens d'ici et d'ailleurs
Nindûr de Rochemine
Reîtres des Tormarches
Châtellenies de Contressemble

COMPAGNIES DU MAL

Piates Malbêtes d'ici et d'ailleurs
Soudères de Havreloïn
Teugnes Malbêtes des Tormarches
Peutes Malbêtes de Contressemble

L'APPEL AUX ARMES

AVANTAGE PÉCIFIQUE

GALERIES

À la place d'un ordre « avec moi », un chef peut ordonner aux combattants qu'il commande qui se trouvent dans le même bois clair ou dense que lui, et dépourvu de toute présence adverse, de le suivre dans les galeries souterraines. Le chef et ses combattants sont alors retirés de la table.

Il entrera en renfort de la même façon que pour une marche de flanc (IDS au tour suivant l'entrée dans la galerie, puis 2DS etc...) mais dans un bois clair ou dense dépourvu de toute présence adverse. Le chef est alors placé au centre de ce bois et tous les combattants qui l'ont suivi sont placés à portée de son commandement et sans être au contact de la lisière de ce bois. Le chef et sa troupe sont considérés comme ayant réalisé leur segment de mouvement ferme.

Tout combattant qui ne peut pas être placé à portée de commandement sans être en contact avec la lisière est considéré comme définitivement perdu dans les galeries, et considéré comme *en fuite*.

TRAMBIOTTE

Tout adversaire qui passe un test de *tenue aux armes* à au plus une **mesure moyenne** du *chef principal* adverse, subit un malus de -IDS à son test.

Cet effet est temporairement perdu si le religieux *est captif* ou *craque/est en fuite*.

Un spectre est toujours doté du trait **Trambiotte**, et le malus infligé est augmenté à -2DS s'il s'agit d'un spectre de renom.

HÉROS EMBLÉMATIQUE

Le *chef principal* voit sa portée de harangue augmentée à une **mesure moyenne**. S'il *craque/est en fuite*, *est captif* ou *se planque*, cet effet est temporairement perdu.

INVOCATION SPÉCIALE

RECAPOUILLE. Cf. *griot*

MARNACHE Cf. *vaudou*

TRAITS DES COMBATTANTS

CHEF PRINCIPAL

Mécréant : invocation 3DS (+0 pt)
Superstitieux : invocation 4DS (+3 pts).
Dévot : invocation 5DS (+6 pts).

TRAITS DE MONTURE

Carnamonte : cf. dromadaire

TRAITS DE CORPS A CORPS

Bûcharde : cf. Hallebarde

Martelmort : impact 6 DS

Monstre : lors qu'il est engagé dans un corps à corps face à un seul adversaire qui n'est pas doté de ce même trait, et se trouve dans son champ de vision, le « monstre » remporte automatiquement sa passe d'arme, et est toujours considéré comme engagé dans une passe inégale favorable (+1DS).

Un « monstre » peut également engager deux adversaires au corps à corps. (cf. cavalier p.)

Un monstre ne peut jamais bénéficier d'aucun soutien. A contrario le nombre de soutiens au contact d'un monstre peut être doublé (quatre soutiens au contact).

TRAITS DE TIR

Caillasses : portée courte uniquement, impact 2 DS.

BÊTES SAUVAGES

Vilbestiau : cf. *bêtes sauvages*, mais ne s'attaquent qu'aux combattants du *bien*.

TRAITS DE SURVIE

Peau dure : lors d'une passe d'armes perdue le premier succès d'impact de l'adversaire est toujours ignoré.

Force de la nature : De plus le combattant peut cumuler jusqu'à deux résultats secoués avant d'être mis hors de combat par un troisième résultat « secoué ».

Ectoplasme : le combattant est immunisé contre tous les tirs d'armes de jet et ne passe jamais de test de Tenu au feu provoqué par les armes de jet uniquement.

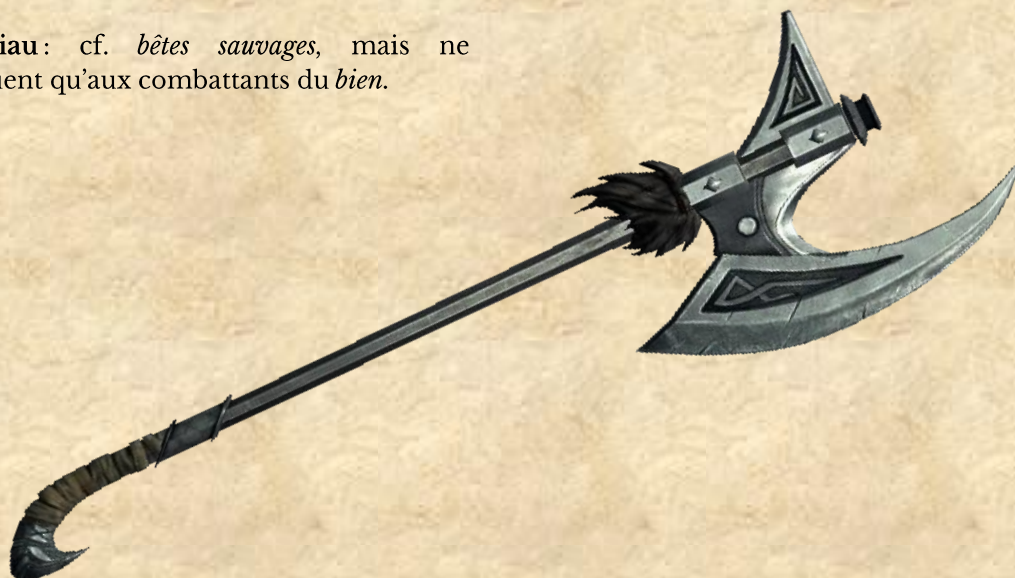
Lors d'une passe d'armes perdue le premier succès d'impact de l'adversaire est toujours ignoré, mais tout résultat secoué est immédiatement remplacé par le résultat *hors de combat*.

SHAMAN, MYSTIQUE, SPECTRE & MAGICIENS

Mystique & Shaman : léger, pieds-bots, deux mains gauches, religieux, maraudeur.

Spectre : léger, pieds-agiles, poison, trambiotte, ectoplasme, maraudeur, incrédule, franc-tireur

Magicien : léger, pieds-bots, force de la nature, maître d'armes, magie, maraudeur, incrédule, franc-tireur.



BËLLEGENS d'ici et d'ailleurs

Agressivité	▶ PLACIDE	Fortifications	▶ MURS, BARRICADES, PIÈGES
Avantage	▶ TRAMBIOTTE	Invocation spéciale	▶ DISCIPLINE
Magie	▶ MYSTIQUE		
COLONIE	▶ HAVRELOÏN		▶ SOMBRESILVE
COMPTOIR	▶ TORMARCHES		▶ CONTRESSEMBLE
INTRUS	▶ ROCHEMINE		

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+2)</i>	4
		<i>Chef principal, lourd, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+3)</i>	4
		<i>Chef principal, moyen, monté, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+2), lance (+1)</i>	6
		<i>Chef principal, lourd, monté, ardent</i>	<i>Force de la nature (+3), lance (+1)</i>	6
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, spadassin, endurci</i>	<i>Pieds agiles (+1), furtif (+1)</i>	3
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd, lance</i>	<i>Endurci (+1), maître d'armes (+2)</i>	4
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, monté, lance, endurci</i>	<i>Né à cru (+1)</i>	5
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd, monté, maître d'armes</i>	<i>Endurci (+1), né à cru (+1)</i>	7
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Soldat		<i>Moyen, spadassin, endurci</i>		3
Archer		<i>Moyen, arc long, deux mains gauches, endurci</i>		4
Troupe optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-8	Garde	<i>Lourd, lance, endurci</i>		5
▶ 0-4	Cavalier	<i>Moyen, monté, lance, endurci, né à cru</i>		6
▶ 0-3	Chevalier	<i>Lourd, monté, maître d'armes, caparaçon, né à cru</i>		9
▶ 0-8	Forestier	<i>Léger, furtif, spadassin, endurci</i>		2
▶ 0-8	Forestier	<i>Léger, furtif, lance, endurci</i>		2
▶ 0-6	Eclaireur	<i>Léger, furtif, arc long, tireur d'élite, endurci, pieds-agiles, maraudeur</i>		6



NINDÜRS de Rochemines

Agressivité	▶ PLACIDE	Fortifications	▶ MURS, BARRICADES
Avantage	▶ HÉROS EMBLÉMATIQUE	Invocation spéciale	▶ RECAPOUILLE
Magie	▶ MAGICIEN		

COLONIE	▶ ROCHEMINES
---------	---------------------

COMPTOIR	▶ TORMARCHES	▶ CONTRESEMBLE
----------	---------------------	-----------------------

INTRUS	▶ CONTRESSEMBLE	▶ SOMBRESILVE
	▶ HÂVRELOIN	▶ TORMARCHES

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, lourd, maître d'armes, force de la nature</i>	<i>Ardent (+1), bâcharde (+1)</i>	4
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, ardent, pieds-bots, endurci</i>	<i>Bâcharde (+1), force de la nature (+2)</i>	2
▶ 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, ardent, hachette, endurci</i>	<i>force de la nature (+2)</i>	2
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd, bâcharde</i>	<i>Endurci (+1), force de la nature (+3)</i>	4
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen, ardent, pieds-nots, endurci</i>		2
Bûchardier		<i>Moyen, ardent, bâcharde, pieds-bots, endurci</i>		3
Troupe optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-8	Archer	<i>Moyen, arc, pieds bots, endurci</i>		3
▶ 0-8	Garde	<i>Lourd, bâcharde, endurci</i>		5
▶ 0-4	Teugnâ	<i>Moyen, ardent, endurci</i>		3
▶ 0-4	Éclaireur	<i>Moyen, arc, furtif, endurci, maraudeur</i>		5



REÎTRES des Tormarches

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► MURS, BARRICADES
Avantage	► CAVALIER EMBLÉMATIQUE	Invocation spéciale	► FUREUR
Magie	► MAGICIEN		
COLONIE	► TORMARCHES		
COMPTOIR	► CONTRESSEMBLE		
INTRUS	► ROCHEMINES	► SOMBRESILVE	
	► HAVRELOÏN		

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, monté, ardent</i>	<i>Force de la nature (+2), Maître d'armes (+2)</i>	4
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, monté, ardent</i>	<i>Endurci (+1), lance (+1), endurci (+1)</i>	4
► 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, ardent</i>	<i>Endurci (+1)</i>	2
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen</i>		1
Cavalier		<i>Moyen, monté, ardent</i>		4
Troupe optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-4	Archer	<i>Moyen, arc, deux mains gauches</i>		2
► 0-4	Lancier	<i>Moyen, lance</i>		2
► 0-4	Garde	<i>Moyen, monté, ardent, lance, endurci</i>		6
► 0-2	Éclaireur	<i>Léger, monté, arc, né à cru, endurci, maraudeur</i>		5



CHÂTELLENIES de Contressemble

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► MURS, BARRICADES
Avantage	► GUERRIER RÉPUTÉ	Invocation spéciale	► COURAGE
Magie	► MAGICIEN		

COLONIE	► CONTRESSEMBLE
---------	------------------------

INTRUS	► ROCHEMINE	► TORMARCHES
	► HAVRELOÏN	► SOMBRESILVE

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+2)</i>	4
		<i>Chef principal, lourd, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+3)</i>	4
		<i>Chef principal, lourd, monté, ardent</i>	<i>Force de la nature (+3), lance (+1)</i>	6
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, endurci</i>	<i>Endurci (+1), ardent (+1)</i>	3
► 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd</i>	<i>Endurci (+1), lance (+1)</i>	4
► 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd, monté, ardent,</i>	<i>Lance (+1), caparaçon (+1), endurci (+1)</i>	6
► 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, spadassin</i>	<i>Pieds agiles (+1), endurci (+1), furtif (+1)</i>	2
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Soldat		<i>Lourd, poltron</i>		2
Archer		<i>Moyen, arc, deux mains gauches,</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-8	Lancier	<i>Lourd, lance, poltron</i>		3
► 0-8	Levée	<i>Moyen, lance, deux mains gauches</i>		1
► 0-4	Garde	<i>Lourd, lance</i>		4
► 0-4	Garde	<i>Lourd, arc, tireur d'élite</i>		6
► 0-6	Cavalier	<i>Lourd, monté, lance, ardent</i>		7
► 0-3	Chevalier	<i>Lourd, monté, lance, ardent, endurci, caparaçon</i>		9
► 0-6	Eclaireur	<i>Moyen, arc, furtif, pieds agiles, maraudeur</i>		5



PIATES MALBÊTES d'ici et d'ailleurs

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► AUCUNE
Avantage	► GALERIES	Invocation spéciale	► FUITE FEINTE
Magie	► SHAMAN		
COLONIE	► ROCHEMINES		
COMPTOIR	► SOMBRESILVE		
INTRUS	► HAVRELOIN	► CONTRESSEMBLE	
	► TORMARCHE		

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, pieds agiles</i>	<i>Force de la Nature (+2), maître d'armes (+2)</i>	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, pieds agiles</i>	<i>Endurci (+1), furtif (+1), lance (+1)</i>	2
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen, pieds-agiles, furtif, poltron</i>		2
Archer		<i>Moyen, pieds-agiles, furtif, poltron, arc, deux mains gauches</i>		3
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-8	Lancier	<i>Moyen, pieds-agiles, furtif, poltron, lance</i>		3
► 0-6	Chyénard sauvage	<i>Moyen, ardent, carnamonte, pieds agiles, vilbestiau, incrédule, franc-tireur, maraudeur.</i>		3

Options géographiques

Rochemines		► selon disponibilité	Budget
► 0-1	Ogröll des mines	<i>Moyen, monstre, martelmort, endurci, force de la nature, peau dure, pieds-bots, incrédule, franc-tireur.</i>	8
Sombresilve		► selon disponibilité	Budget
► 0-1	Arâgne	<i>Moyen, monstre, poison, pieds-agiles, furtif, force de la nature, peau dure, vilbestiau, incrédule, franc-tireur, maraudeur.</i>	8



SOUDÈRES de Havreloïn

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► AUCUNE
Avantage	► GUERRIER RÉPUTÉ	Invocation spéciale	► RAZZIA
Magie	► MYSTIQUE		

COLONIE	► HAVRELOÏN
---------	--------------------

COMPTOIR	► TORMARCHES	► CONTRESSEMBLE
----------	---------------------	------------------------

INTRUS	► ROCHEMINES	► SOMBRESILVE
--------	---------------------	----------------------

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, ardent</i>	<i>Force de la nature (+2), bûcharde (+1), Maître d'armes (+2)</i>	3
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, ardent</i>	<i>Endurci (+1), bûcharde (+1)</i>	2
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
	Guerrier	<i>Moyen, ardent</i>		2
	Bûcharcier	<i>Moyen, ardent, bûcharde</i>		3
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-8	Archer	<i>Moyen, arc, deux mains gauches</i>		2
► 0-4	Levée	<i>Léger, ardent, endurci, bûcharde, pieds agiles</i>		3
► 0-4	Éclaireur	<i>Léger, ardent, endurci, pieds agiles, maraudeur</i>		2



PEUTES MALBÊTES de Contressemble

Agressivité	▶ PLACIDE	Fortifications	▶ MURS, BARRICADES, PIÈGES
Avantage	▶ TAMBOUR DE GUERRE	Invocation spéciale	▶ MARNÂCHE
Magie	▶ SPECTRE		

COLONIE	▶ CONTRESSEMBLE
---------	------------------------

INTRUS	▶ HAVRELOÏN	▶ TORMARCHE
	▶ SOMBRESILVE	▶ ROCHEMINES

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+2)</i>	3
		<i>Chef principal, lourd, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+3)</i>	3
		<i>Chef principal, lourd, monté, carnamonte</i>	<i>Force de la nature (+3), né à cru (+1), ardent (+1), maître d'armes (+2)</i>	3
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen</i>	<i>Spadassin (+1), endurci (+1)</i>	2
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd</i>	<i>Lance (+1), endurci (+1)</i>	2
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, monté, carnamonte, ardent</i>	<i>Endurci (+1)</i>	5
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen</i>		1
Lancier		<i>Moyen, Lance</i>		2
Troupes optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-8	Archer	<i>Moyen, arc, deux mains gauches</i>		2
▶ 0-8	Garde	<i>Lourd, poltron</i>		2
▶ 0-8	Garde	<i>Lourd, poltron, lance</i>		3
▶ 0-4	Teugnâ	<i>Moyen, endurci</i>		2
▶ 0-4	Éclaireur	<i>Léger, arc, furtif, pieds agiles, chasseur, maraudeur</i>		4
▶ 0-2	Éclaireur chyénardier	<i>Moyen, monté, carnamonte, arc, maraudeur</i>		6
▶ 0-4	Chyénardier	<i>Moyen, monté, carnamonte, ardent</i>		5
▶ 0-1	Ogröll	<i>Lourd, monstre, martelmort, endurci, force de la nature, peau dure, incrédule, franc-tireur.</i>		11



TEUGNES MALBÊTES des Tormarches

Agressivité	▶ BELLIQUEUSE	Fortifications	▶ MURS, BARRICADES
Avantage	▶ TAMBOUR DE GUERRE	Invocation spéciale	▶ FLEGME
Magie	▶ MAGICIEN		

COLONIE	▶ TORMARCHES
---------	---------------------

INTRUS	▶ HAVRELOIN	▶ CONTRESSEMBLE
	▶ SOMBRESILVE	▶ ROCHEMINES

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Héros		<i>Chef principal, moyen, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+2)</i>	2
		<i>Chef principal, lourd, maître d'armes</i>	<i>Force de la nature (+3)</i>	2
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, spadassin, endurci</i>	<i>Force de la nature (+2)</i>	3
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, lourd, spadassin</i>	<i>Force de la nature (+3)</i>	4
▶ 0-1	Capitaine	<i>Chef subalterne, moyen, spadassin, endurci, pieds agiles</i>	<i>Force de la nature (+2)</i>	4
Troupes obligatoires			▶ au moins 10 en tout	Budget
Guerrier		<i>Moyen, endurci</i>		2
Archer		<i>Moyen, endurci, arc, deux mains gauches</i>		3
Troupes optionnelles			▶ selon disponibilité	Budget
▶ 0-8	Soldat	<i>Lourd</i>		3
▶ 0-8	Soldat	<i>Lourd, pique</i>		4
▶ 0-4	Soldat	<i>Lourd, arbalète</i>		5
▶ 0-4	Teugnâ	<i>Moyen, ardent, endurci, bûcharde</i>		4
▶ 0-6	Eclaireur	<i>Moyen, spadassin, pieds-agile, endurci, maraudeur</i>		4
▶ 0-1	Ogröll	<i>Lourd, monstre, martelmort, endurci, force de la nature, peau dure, incrédule, franc-tireur.</i>		11



ICONOGRAPHIE



- ◆ Page 1 : Procession du Graouilly, Bibliothèques-Médiathèques de Metz
- ◆ Page 2,7,9 : FFLudovenum ◆ Page 12 : Kathrin "Kitty" Polikeit ◆
- Page 13 : NCorva ◆ Page 14 : F.Javier F.T. ◆ Page 17 : : JLazarusEB ◆
- Page 18: Feenix fabay ◆ Page 19 : Maeron ◆