

# EFFETS DU TERRAIN 1815

Terrain	Mouvement normal (PM)	Charge de cavalerie	Formation	Effets sur le tir		Effet sur le choc	
				Tireur (1)	Cible (2)	Attaquant (3)	Défenseur (4)
<b>Clair</b>	1	1	<b>Libre</b>	-	-	-	-
<b>Forêt</b>	Inf 2 Cav 4 Art interdit	6	Inf/cav <b>adapté</b> ou <b>désorganisé</b>	<b>Adapté</b> valeur 1	-1	Inf : val -1 Cav : valeur 1	Inf : Valeur colonne Cav : valeur 1
<b>Difficile (cultivé)</b>	Inf : 1 Cav 2 Art 2	2	<b>Libre</b> , mais pas de changement d'orientation gratuit	-	-1 Ne bloque pas la ligne de visée	Valeur -1	-
<b>Marais</b>	Inf : 3 Cav 6 Art interdit	Interdit	<b>Libre</b>	Pas d'effet Ne bloque pas la ligne de visée		Inf : valeur -1	Inf : Valeur colonne Cav : valeur 1
<b>Ville Village</b>	Inf et art : 1 Cav : 2	6	<b>Adapté</b> sauf artillerie doit être <b>attelée</b> ) or <b>désorganisé</b>	<b>Adapté</b> valeur 1	-2 Pas de test moral	Inf : valeur -2 (-1 de ville à ville) Cav : valeur 1	Inf / art : Normal Cav : valeur 1 Pas de test moral
<b>Ferme fortifiée</b>	Inf 2 Cav & Art interdit	Interdit	<b>Adapté</b> ou <b>désorganisé</b>	<b>Adapté</b> valeur 1	-3 et maximum 1/hex d'attaque. Pas de test moral	Inf : valeur -2	Pas d'effet sauf Hougomont
<b>Dénivellation</b>	Inf +1 pour monter Cav / art : +2 monter, +1 descendre	+2 vers le haut ou le bas	<b>Libre</b>	Si non adjacent, attention à la ligne de visée		Valeur -1 si attaque de bas vers haut	-
<b>Ruisseau</b>	Inf +1 (+2 ligne) Cav +2 Art +3	+6	<b>Libre</b>	-	-	Inf : valeur -1 Cav : valeur 1	-
<b>Route</b>	<b>Colonne, attelée, désorganisée</b> : ignore les obstacles et changements d'orientation. Bonus 2 PMs si tout le mouvement sur la route Charge : pas d'effet			-	-	-	-
<b>Chemin</b>	<b>Colonne, attelée, désorganisée</b> : ignore les obstacles et changements d'orientation. Charge : pas d'effet			-	-	-	-
<b>Chemin creux</b>	<b>Tous : +2 pour traverser</b> . Pas d'effet si suit le chemin/la route. Pas de charge au travers			-	-1 si passe au travers	Inf : valeur -1 Cav : Pas de charge	-
<b>Fleuve Dyle</b>	Impassable			-	-	Impossible	-
<b>Pont</b>	Pas d'effet sur le mouvement Charge sur le pont : +6			-	-	Inf : valeur -1* En <b>colonne</b> Cav : valeur 1	-

**Note générale** : le terrain de l'unité qui attaque détermine sa formation (adaptée si attaque depuis un bois par exemple), et le terrain dans lequel le défenseur se trouve détermine les modificatifs (valeur -2 si un village est attaqué par exemple).

\* Sauf si l'une des entrée du pont est un village. Dans ce cas pas de modificateur lié au pont.

(1) Tireur: l'unité dans ce terrain a une valeur de feu de #

(2) Cible: l'unité attaquant ce terrain a une valeur de feu modifiée par #

(3) Attaquant: l'unité attaquant ce terrain a une valeur de choc modifiée par #

(4) Défenseur: l'unité défendant dans ce terrain a une valeur de choc de #

*Vive l'Empereur !*