

EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Mouvement normal (PM)	Charge de cavalerie	Formation	Effets sur le tir		Effet sur le choc	
				Tireur (1)	Cible (2)	Attaquant (3)	Defenseur (4)
Clair	1	1	Libre	-	-	-	-
Forêt	Inf 2 Cav 4 Art interdit	6	Inf/cav adapté ou désorganisé	Adapté valeur 1	-1	Inf : val -1 Cav : valeur 1	Inf : Valeur colonne Cav : valeur 1
Marais	Inf : 3 Cav 6 Art interdit	Interdit	Inf/cav en colonne est automatiquement désorganisée sauf tirailleurs	Pas d'effet Ne bloque pas la ligne de visée		Inf : valeur -2	Inf : Valeur colonne Cav : valeur 1
Ville Village	Inf et art : 1 Cav : 2	6	Adapté sauf artillerie doit être attelée) or désorganisé	Adapté 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
Fortification	Sans porte : Inf +3 Cav & Art interdit Si porte : tous +1	Interdit	Libre	-	-2 au travers, même si porte	Inf : valeur -1 Sauf si porte (pas d'effet)	-
Dénivellation	Inf +1 pour monter Cav / art : +2 monter, +1 descendre	+2 vers le haut ou le bas	Libre	Si non adjacent, attention à la ligne de visée		Valeur -1 si attaque de bas vers haut	-
Ruisseau	Inf +1 (+2 ligne) Cav +2 Art +3	+6	Libre	-	-	Inf : valeur -1 Cav : valeur 1	-
Road	Colonne, attelée, désorganisée: ignore les obstacles et changements d'orientation. Bonus 2 PMs si tout le mouvement sur la route Charge : pas d'effet			-	-	-	-
Fleuve	Impassable			-	-	Impossible	-
Pont	Pas d'effet sur le mouvement Charge sur le pont : +6			-	-	Inf : valeur -1 En colonne 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).

- (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 !