

Terrain	Coût en PM pour entrer ou traverser				Effet au combat		Terrain Bloquant Possible ?
	Infanterie	Cavalerie Montée	Artillerie	Leader	Tir*	Choc*	
Clair	1	1	2	1	NE	NE	NON
Bois	2	3d	3d	1	-1	-1	OUI
Cèdres [c]	2	3d	3D	2	-2	-2	OUI
Verger	1	1	2	1	NE	NE	NON
Ville	2	2	2	2	-1	-2	OUI
Rivière	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	NE	<b>P</b>	NON
Ruisseau	+1	+1	+2d	+1	NE	-1	NON
Pont [d]	0	0	0	0	NE	-2	NON
Gué A [d]	+1	+1	+2	+1	NE	-1	NON
Gué B [d]	+2	+2	+4d	+2	NE	-2	NON
Montée progressive	+1	+1	+1	0	NE	NE	OUI
Descente progressive	0	0	0	0	NE	NE	OUI
Montée raide	+2	+2	+2	+1	-1	-1	OUI
Descente raide	+1	+1	+1	0	NE	NE	OUI
Pike [a]	1 (1/3)	1 (1/3)	1 (1/3)	1/3	OTIH	OTIH	NON
Route [b]	1 (1/2)	1 (1/2)	1 (1/2)	1/2	OTIH	OTIH	NON
Voie ferrée	1	1	1	1	NE	NE	NON
Barricades [e]	+1	+2	+2d	+1	-2	-2	NON

NE = sans effet

OTIH = autre terrain dans l'hex

**P** = interdit

d = UDD pour une désorganisation possible

D = Désorganisation automatique à la fin du mouvement

\* Les effets au combat sont tous des modificateurs au jet de dé. Ils s'appliquent si le défenseur est dans l'hex cité, ou subissent un tir/choc à travers ce côté d'hex directement dans l'hex ciblé

**Notes de terrain**

- [a] Les unités en ordre de marche payent 1/3 PM pour chaque hex de pike, toutes les autres (non-leaders) payent 1 PM
- [b] Les unités en ordre de marche payent 1/2 PM pour chaque hex de route, toutes les autres (non-leaders) payent 1 PM
- [c] L'artillerie désorganisée PEUT continuer de bouger à travers ce type de terrain, mais pour chaque hex traversé une unité d'artillerie désorganisée perdra 1 PF
- [d] Le coût s'applique pour les unités en ordre de marche ou de progression. Les unités en ordre d'attaque ne peuvent utiliser les ponts ou gués pour traverser
- [e] Barricade plus terrain cèdres = -3, pas -4 (voir livret de batailles [21.4] & errata)