

## EFFET DU TERRAIN

Type de terrain	Mouvement	Ligne de vue	Combat
<b>Route</b>	2ème movt. sans test de discipline	Pas de restrictions	Pas d'effet
<b>Colline douce</b>	Pas d'effet	15U ou 5U si coupe la ligne de crête	+1 au plus haut
<b>Terrain inégal (champ, rocaille..)</b>	S-FL-T : Pas d'effet CF : Détruit Autres : Désorganisés	Pas de restrictions	Désorganisation possible Les montés perdent leur bonus d'impétuosité
<b>Bois et forêts</b>	S-FL : movt. en colonne et /2 CF : Détruit W : movt. impossible Autres : Désorganisés et movt./2	5U	-1 pour les troupes montées -2 pour les piquiers et chars Les montés perdent leur bonus d'impétuosité
<b>Colline boisée ou accidentée</b>	S-FL : movt. en colonne et /2 CF : Détruit W : movt. impossible Autres : Désorganisés et movt./2	5U	-1 pour les troupes montées -2 pour les piquiers et chars Les montés perdent leur bonus d'impétuosité
<b>Terrain difficile (marécage, dune..)</b>	S-FL : movt. en colonne et /2 CF : Détruit W : movt. impossible Autres : Désorganisés et movt./2	15U	-1 pour les troupes montées -2 pour les piquiers et chars Les montés et l'infanterie (sauf FL impétueuse) perdent leur bonus d'impétuosité
<b>Zone habitée</b>	Test de discipline pour entrer Désorganisé en sortant	Bloque la ligne de vue	Unité avec une VBU de 7 (pas de flanc ni arrière) Seule l'infanterie peut attaquer (annule BI) Seule l'artillerie peut tirer Perte du bonus d'impétuosité
<b>Rivière à sec</b>	movt. en colonne et /2	Pas de restrictions	
<b>Rivière normale</b>	Passage par gué ou pont et désorganise	Pas de restrictions	Jet de perte pour recul
<b>Rivière profonde</b>	Passage par pont et désorganise	Pas de restrictions	Jet de perte pour recul

## MELEE

Nombre de D6 = VBU + Bonus impétuosité + modificateurs	
-1d6	si désorganisé pour les troupes montées en terrain difficile ou qui combattent des troupes entièrement en terrain difficile pour les troupes qui charges des fortifications pour les chars de guerre à l'arrêt
-2d6	Pour les piquiers et chars qui combattent en terrain difficile ou bois ou qui combattent des troupes entièrement dans ce type de terrain
+1d6	Pour celui en haut d'une colline douce
+2d6	Pour une attaque de flanc ou d'arrière (excepté contre les schiltrons et W)
Bonus de profondeur (pour les grandes unités)	
+1d6	Pour les FP avec la longue lance et schiltron contre de l'infanterie
+1d6	Pour les piquiers contre de l'infanterie (jusqu'à 3)
+2d6	Pour les FP avec la longue lance et schiltron contre des montés
+2d6	pour la CP et hordes (FL ou FP) contre de l'infanterie
+3d6	Pour les piquiers contre des montés (jusqu'à 3)
Unités de support ajoute la moitié de sa VBU (arrondi au supérieur) + modificateurs	

## TEST DE COHESION ET PERTES

Pertes permanentes = d6 - nombre critique	Un 1 est toujours une réussite et un 6 un échec.
<i>Nombre critique (min. 1) = VBU - dommage (chaque 6 et double 5) + modificateurs suivants</i>	
-1 si désorganisé +1 si un général est rattaché à l'unité +1 pour un tir à bout portant ou courte portée +2 pour un tir à longue ou extrême portée +1 pour la FP sur des tirs (sauf Art. A et C) ou contre des montés +1 pour les grandes unités de piquiers (si formées sur 3 rangs) contre des montés	

## PERTE DU BONUS D'IMPÉTUOSITÉ

L'infanterie qui charge des troupes montées.	Des montés qui chargent en terrain inégal, difficile et bois.
De l'infanterie qui charge des troupes défendant des fortifications.	Des montés qui chargent des piquiers ou "longues lances", des W ou EL.
De l'infanterie, à l'exception de la FL imp., qui charge en terrain difficile.	Des troupes qui ne sont plus fraîches, à l'exception des chars à faux.
Des montés contre des troupes défendues par des pieux ou des pavois.	Des éléphants qui chargent des tirailleurs ou des FL non-impétueux.
Toute troupe qui charge une zone habitée occupée.	Des chars de guerre qui commencent leur charge à l'arrêt.
<i>Le bonus d'impétuosité ne s'applique pas même si les troupes qui l'annulent interviennent seulement en support lors de la mêlée.</i>	Des chars à faux qui chargent des fantassins légers non-impétueux.