

**TABELLA TERRENI**

<b>Terreno</b>	<b>Tipologia Elemento</b>	<b>Riduzione al movimento unità a piedi</b>	<b>Riduzione al movimento Schermagliatori</b>	<b>Riduzione al movimento unità montate</b>	<b>Disordine automatico</b>	<b>Visibilità all'interno</b>	<b>Ritira e modificatori sul Tiro per Colpire</b>
Barricata/Staccionata (1, 6)	Lineare	- 5 cm (-2")	-	- 5 cm (-2")	Tutte le unità tranne Schermagliatori e Elefanti	-	Ritira
Bosco (2, 6)	Area	- 5 cm (-2")	-	- 10 cm (-4")	Tutte le unità tranne Cavalleria Leggera, Fanteria Leggera, Orde, Schermagliatori	5 cm (2")	Ritira, +1 VA
Bosco, fitto, vegetazione fitta (3, 6)	Area	- 10 cm (-4")	- 5 cm (-2")	- 15 cm (-6")	Tutte le unità tranne Schermagliatori	5 cm (2")	Ritira, +1 VA
Campo coltivato (6)	Area	- 5 cm (-2")	-	- 10 cm (-4")	Tutte le unità tranne Cavalleria Leggera, Elefanti, Fanteria Leggera, Orde, Schermagliatori	5 cm (2")	Ritira
Campo coltivato alto (3, 6)	Area	- 5 cm (-2")	-	- 10 cm (-4")	Tutte le unità tranne Schermagliatori	5 cm (2")	Ritira
Campo base (3)	Area	- 5 cm (-2")	-	- 10 cm (-4")	- (vedere paragrafo specifico per regole attraversamento)	5 cm (2")	(vedi paragrafo)
Collina – in salita (6)	Area	- 5 cm (-2")	- 5 cm (-2")	- 5 cm (-2")	-10 se la collina è ripida	10 cm (4")	-/Ritira cresta
Dune di sabbia (6)	Area	- 5 cm (-2")	- 5 cm (-2")	- 10 cm (-4")	Tutte le unità tranne Cavalleria Leggera, Fanteria Leggera, Schermagliatori, <i>truppe cammellate</i>	10 cm (4")	-/Ritira cresta
Fiume/Lago	Area	Impassabile	Impassabile	Impassabile	Impassabile	-	-
Formazione Rocciosa	Area	Impassabile	Impassabile	Impassabile	Impassabile	No	+1 VA
Muro a secco(3, 6)	Lineare	- 5 cm (-2")	-	- 5 cm (-2")	Tutte le unità tranne Schermagliatori	-	+1 VA
Palude (6)	Area	- 10 cm (-4")	- 5 cm (-2")	- 15 cm (-6")	Tutte le unità	-	-
Ponte (4, 6)	Area	-	-	-	Tutte le unità	-	(vedi paragrafo)
Strada (6)	Area	+ 5 cm (+2")	+ 5 cm (+2")	+ 10 cm (+4")	-	-	-
Terreno accidentato (6)	Area	- 10 cm (-2")	- 5 cm (-2")	- 15 cm (-4")	Tutte le unità tranne Fanteria Leggera, Orde, Schermagliatori	-	-
Tempio (3, 6)	Area	- 10 cm (-4")	-	- 20 cm (-8")	- (vedere paragrafo specifico per regole attraversamento)	5 cm (2")	(vedi paragrafo)
Villaggio/Rovine (5, 6)	Area	- 10 cm (-4")	- 5 cm (-2")	- 20 cm (-8")	Tutte le unità tranne Schermagliatori	5 cm (2")	2 Ritira, +1 VA

(1) Nessuna unità, con l'eccezione di Elefanti, può utilizzare il bonus derivante dalle caratteristiche *carica furiosa, carica feroce, carica impetuosa, carica travolgente, carica devastante se carica, insegue o travolge* attraverso una **barricata/staccionata**.

(2) Nessuna unità montata e/o *gruppi compatti* può utilizzare il bonus derivante dalle caratteristiche *carica furiosa, carica impetuosa, carica travolgente, carica devastante se carica, insegue o travolge* transitando in un **bosco**.

(3) Nessuna unità, con l'eccezione di Schermagliatori, può utilizzare il bonus derivante dalle caratteristiche *carica furiosa, carica impetuosa, carica travolgente, carica devastante se carica, insegue o travolge* transitando un **bosco fitto, campo coltivato a fusto alto, campo base, muro, tempio**.

(4) Nessuna unità può utilizzare il bonus derivante dalle caratteristiche *carica furiosa, carica impetuosa, carica travolgente, carica devastante se carica, insegue o travolge* transitando su un **ponte**.

(5) Per le regole di utilizzo dei bonus derivanti dalle caratteristiche *carica furiosa, carica impetuosa, carica travolgente, carica devastante* per le unità all'interno o che combattono unità all'interno di **villaggi/rovine** fare riferimento al paragrafo specifico.

(6) Tutte le unità che transitano o stazionano nei terreni (ad esclusione di **colline, strade**) perdono automaticamente l'eventuale formazione adottata.