

“Alexandre et Bayard” - Feuille Référence Rapide 2 - Terrain

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note	
Éléments naturels de terrain						
Forêt		Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
		Depuis	-	Max 2 dés		
Colline		Bas ► Haut	-	Max 2 dés	Oui (*)	
		Haut ► Bas	-	Max 3 dés		
Rocaille		Vers	- 1 hex	- 1 dé	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
		Depuis	- 1 hex	Max 2 dés		
Marais		Vers	Stop	Max 2 dés	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
		Depuis	-	Max 2 dés		
Montagne			Impassable		Oui	
Sable		Vers	Stop sauf chameau	Max 2 dés	Non	
		Depuis		Max 2 dés		
Neige		Vers	Stop sauf skieurs	Max 2 dés	Non	
		Depuis	-	Max 2 dés		
Lac			Impassable sauf par barque		Non	
Rivière, Fleuve			Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont ou par barque		Non	
Gué Ruisseau		Vers	Stop	Normal	Non	Coupe la route
		Depuis		Max 2 dés		
Eboulis (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie / Attaquant subit pertes de passage
Falaise			Impassable		Oui	Sur une face de colline
Éléments artificiels permanents						
Route		Tous	+1 hex si tout sur route sans combat Traverse le terrain sous-jacent	Si sur terrain impossible, pas de combat.	Non	
Pont			Comme route	Sans effet	Non	
Habitat		Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
		Depuis	-	Max 2 dés		
Mur ou palissade (**)		Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
		Depuis	Stop après	Normal		

“Alexandre et Bayard” - Feuille Référence Rapide 2 - Terrain

Éléments « de campagne »						
Remblai (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		
Fortification (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	Max 2 dés – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Stop après		
Pieux (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Barrière (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Abattis (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Chausses-trappes (**)			Stop après passage/	Pas d'coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	
Trous (**)			Stop avant et après passage/ Interdit Art et véhicules	Pas d'coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Fossé (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas d'coup spécial	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		
Muraille (**)		Vers	Infranchissable sauf équipement de siège (infanterie uniquement)	Max 2 dés – Pas d'coup spécial	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		

Pertes de passage - Rappel : l'armure est inversée.

Terrain		Infanterie	Cavalerie	Éléphant	Note
Pieux		1	2	3	« Avantages tactiques » sont ignorés.
Barrière		1	3	3	« Avantages tactiques » sont ignorés.
Abattis		1	3	3	« Avantages tactiques » sont ignorés.
Chausses-trappes		2	3	4	« Avantages tactiques » sont ignorés. Art à pied = Inf; Véhicules = Cav.
Chaînes		Equivalent à barrières ou chevaux de frise			1 hexagone de moins pour placer ou retirer
Éboulis		Equivalent de l'abattis dans un village (par écroulement de maisons) ou sur une colline escarpée (par éboulement de rochers).			
Trous		2	4	1	« Avantages tactiques » sont ignorés.

(*) Une troupe située juste devant une colline ne fait pas masque pour une troupe située au-dessus.

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.

(***) voir tableau ci-dessous.