
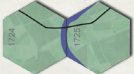






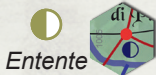



Terrain	Nom de Terrain	Niveau	Mouvement	Combat
	Clair	0 1	1 PM	Pas d'effet
	Crête		+ 1 PM par niveau en montant	Att/2 vers le haut
	Montagne	2	2 PM sauf - Infanterie de Montagne 1 PM - Camions 3 PM	1 colonne à gauche
	Haute Montagne	3	Infanterie Tous les PM Infanterie de Montagne 3 PM Autres (QG, Artillerie, Camions) Interdit	1 colonne à gauche
	Marais		2 PM	1 colonne à gauche Artillerie : 1 colonne à gauche
	Forêt		2 PM	1 colonne à gauche
	Ville Majeure		1 PM	Déf x 2
	Ville Mineure		Autre terrain dans l'hex	1 colonne à gauche
	Village		Autre terrain dans l'hex	Autre terrain dans l'hex
	Tranchées		+ 1 PM (non cumulable avec Entonnoirs)	Déf CP x 3 Déf Entente x 2 (Doctrine Cadorna ou «En évolution») x 3 (Doctrine Diaz)
	Entonnoirs		+ 1 PM (non cumulable avec Tranchées)	Autre terrain dans l'hex
	Route Majeure		1 PM (annule les effets des terrains traversés) Camions ½ PM	Autre terrain dans l'hex
	Route Mineure		1 PM (Météo «Beau Temps») Autre terrain dans l'hex (Météo «Mauvais Temps»)	Autre terrain dans l'hex
	Pont Routier		Annule les effets de Fleuve ou Rivière	Comme Fleuve ou Rivière

Terrain	Nom de Terrain	Niveau	Mouvement	Combat
	Voie Ferrée		Autre terrain dans l'hex	Autre terrain dans l'hex
	Pont Ferroviaire		+ 1 PM sur Fleuve Annule l'effet de Rivière	Comme Fleuve ou Rivière
	Fleuve		Tous les PM (Infanterie de tout type et QG) Autres (Artillerie, Camions) Interdit	Att/2
	Rivière		+ 1 PM (Infanterie de tout type et QG) Autres (Artillerie, Camions) Interdit	1 colonne à gauche si tous les attaquants sont derrière
	Rivière en Montagne		+ 2 PM (Infanterie de tout type et QG) Autres (Artillerie, Camions) Interdit	1 colonne à gauche si tous les attaquants sont derrière
	Lac			Interdit
	Terrain Impassable			Interdit
	Source de Ravitaillement			Autre terrain dans l'hex
				
	Hex de PV			Autre terrain dans l'hex
