Le Terrain

Lors d'une bataille, le terrain influence en bien ou en mal la puissance militaire des unités de chaque armée combattante
Voici la liste des terrain et de leurs effet :

Plaine
Bonus : Cavalerie (+3 PM)
Malus : Infanterie lourde (−1 PM)
Terrain ouvert, favorise la manœuvre et la charge, mais fatigue les troupes lourdes.

Forêt
Bonus : Infanterie lourde, archers (+3 PM)
Malus : Cavalerie (−3 PM)
Difficulté de mouvement, embuscades, tirs efficaces à courte portée.

Collines / Montagnes
Bonus : Infanterie lourde (+3 PM) Archers/arbalétriers (+2 PM)
Malus : Cavalerie (−3 PM)
Positions dominantes, combat défensif, charges inefficaces.

Marais / Rivière
Bonus : Infanterie légère (+3 PM)
Malus : Cavalerie lourde (−3 PM)
Terrain chaotique, désorganisation massive des unités lourdes.

Désert / Steppe
Bonus : Cavalerie (+3 PM)
Malus : Infanterie lourde (−2 PM)
Endurance et mobilité priment, les armures deviennent un handicap.

Zone urbaine / Ruines
Bonus : Infanterie légère, Infanterie lourde, archers/arbalétriers (+5 PM)
Malus : Cavalerie (−6 PM)
Combat rapproché, lignes brisées, mobilité réduite.

Côte / Plage
Bonus : Archers, arbalétriers (+4 PM)

Malus : Infanterie lourde (−4 PM)
Débarquement, désorganisation, efficacité du tir à distance.

Révision #1
Créé 23 janvier 2026 19:30:36 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 23 janvier 2026 19:31:24 par Beliahl le gros matou