

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/arbaletriers (+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/arbaletriers (+5 PM)

Malus : Cavalerie (-6 PM)

Combat rapproché, lignes brisées, mobilité réduite.

Côte / Plage

Bonus : Archers, arbaletriers (+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