

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