

**HERO HORDE  
MEDIOEVAL**

**TABELLA DEI TERRENI**

<b>TERRENO</b>	<b>Movimento</b>	<b>Tiratori</b>	<b>Attacco da / verso</b>	<b>Difesa</b>
<b>Terreno Libero</b>	Nessuna limitazione	Nessuna limitazione	Nessuna limitazione	Nessuna limitazione
<b>Terreno rotto</b>	<b>NO</b> unità a ruote 1 esagono x movieemnto STOP appena entrati	Non attraverso	<b>NO</b> Bonus Impatto Montati come disordinati	<b>NO</b> Bonus Impatto Montati come disordinati
<b>Bosco</b>	<b>NO</b> unità a ruote 1 esagono x movieemnto STOP appena entrati	Non attraverso aggiunge una protezione di <b>A2</b>	<b>NO</b> Bonus Impatto Montati come disordinati	<b>NO</b> Bonus Impatto Montati come disordinati
<b>Fiume</b>	movimento intero x entrare / uscire da un esagono di fiume o pre passare da un esagono di fiume ad un altro	Unità in un esagono di fiume tirano come disordinate		
<b>Lago</b>	Impraticabile			
<b>Montagne</b>	Impraticabile	Non attraverso		
<b>Strade</b>	Un esagono in + se il movimento inizia e finisce in strada, se si usa la strada non considerare il terreno circostante durante il movimento	Applicare tutte le regole del terreno circostante	Applicare tutte le regole del terreno circostante	Applicare tutte le regole del terreno circostante
<b>Villaggi / Città</b>	<b>NO</b> unità a ruote 1 esagono x movieemnto STOP appena entrati	Non attraverso aggiunge una protezione di <b>A2</b>	<b>NO</b> Bonus Impatto Montati come disordinati	<b>NO</b> Bonus Impatto Montati come disordinati