

**HERO HORDE
MEDIOEVAL**

TABELLA DEI TERRENI

TERRENO	Movimento	Tiratori	Attacco da / verso	Difesa
Terreno Libero	Nessuna limitazione	Nessuna limitazione	Nessuna limitazione	Nessuna limitazione
Terreno rotto	NO unità a ruote 1 esagono x movieemnto STOP appena entrati	Non attraverso	NO Bonus Impatto Montati come disordinati	NO Bonus Impatto Montati come disordinati
Bosco	NO unità a ruote 1 esagono x movieemnto STOP appena entrati	Non attraverso aggiunge una protezione di A2	NO Bonus Impatto Montati come disordinati	NO Bonus Impatto Montati come disordinati
Fiume	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		
Lago	Impraticabile			
Montagne	Impraticabile	Non attraverso		
Strade	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
Villaggi / Città	NO unità a ruote 1 esagono x movieemnto STOP appena entrati	Non attraverso aggiunge una protezione di A2	NO Bonus Impatto Montati come disordinati	NO Bonus Impatto Montati come disordinati