Capacités de Mouvement

Type d'Unité	Mouvement									
	Droit Devant	De Biais	Terr. Diff	Ennemi à - de 8''	Faire Face	2 Faire Face	+/- 1 Rang	+/- 2 Rangs	Obstacle	Mur de Boucl.
Commandants : Cheval-Chameau-Char	16	16	16	16	SO	SO	SO	SO	16	SO
Commandants : Infanterie-Eléphant	12	12	12	12	SO	SO	SO	SO	12	SO
Cavalerie	16	12	1/4	/	1/2	/	/	1/2	1/2	SO
Char Léger	16	12	Interdit*	/	1/2	/	/	1/2	Interdit	SO
Char à Faux+Lourd	12	8	Interdit*	/	1/2	/	/	1/2	Interdit	SO
Cav Bardée (OS) Éléphant (OS)	12	8	1/4	1/2	1/2	- 1/4	1/2	1/4	1/2	SO
Chameau	12	8	1/4	/	1/2	/	/	1/2	1/2	SO
Cav en Tirailleur	16	16	1/2	/	/	/	1/2	1/2	1/2	SO
Inf OS	8	6	1/4	1/2	1/2	- 1/4	1/2	0	1/2	1/2
Inf OL	8	6	1/2	/	1/2	/	/	1/2	1/2	1/2
Inf en Tirailleur	8	8	/	/	/	/	1/2	1/2	/	SO

/ = sans effet	SO : Sans Objet	* : sauf pour traverser rivière sur un pont ou par un étiage