

**Table des Effets de Terrain (TEC) Partie 1/2 - Tout module sauf DOH**

Terrain	Type	Points de Mouvement (P=interdit)				Modificateur de Protection du Terrain (TM)	Notes	Hauteur de l'obstacle	Exemple module FHV - BOH
		T	O	R	A pied		T = Tracked [Chenillé] ; O = Off-Road [Tout-Terrain] ; R = Road [Sur Route]		
Bâtiment en Pierre	Bloquant	P	P	P	2	+4	Les bâtiments en pierre de 3 hex ou plus sont des bâtiments à un étage. Cela coûte 2 MP de changer d'étage dans le même hex. Les limitations d'empilement s'appliquent indépendamment à chaque étage.	Niveau 1 ou 2	2D2 (FHV) 14D2 (BOH)
Bâtiment en Bois	Bloquant	6	12	P	2	+3	Les véhicules de type "T" ou "O" avec un blindage frontal >3 peuvent entrer dans un bâtiment en bois. Cela transforme l'hex en gravats. Lancez 2d6. Si le résultat est > au blindage frontal du véhicule, il est abandonné dans l'hex. Un résultat égal à 12 provoque toujours l'abandon du véhicule.	Niveau 1	1L3 (FHV) 14J3 (BOH)
Hutte en Bambou	Bloquant	4	9	12	2	+1	Les véhicules avec un blindage frontal >1 peuvent entrer dans un bâtiment en bois. Cela transforme l'hex en gravats. Lancez 2d6. Si le résultat est > au blindage frontal du véhicule, il est abandonné dans l'hex. Un résultat égal à 12 provoque toujours l'abandon du véhicule.	Niveau 1	1K4 (FHV)
Bocage	Bloquant	*+9	P	P	*+4	+2	<p>Les unités adjacentes à un côté d'hex de bocage peuvent être vues, et n'ont pas besoin d'être repérées, à moins qu'un autre terrain dans l'hex ne l'exige. Les unités adjacentes au bocage et qui se font tirer dessus à travers le côté d'hex de bocage reçoivent le TM. Mais le tir, provenant des unités adjacentes au bocage, qui traverse le côté d'hex de bocage, reçoit un modificateur -1 pour un tir d'arme non lourde, tandis qu'une arme lourde reçoit +1 sur son jet de dés pour Toucher.</p> <p>Les unités se ralliant dans un hex bordé par un bocage soustraient 2 à leur jet de dé de ralliement, comme décrit en 3.0.</p> <p>Le TM s'applique aussi dans le cas où le tir direct d'une unité ennemie croiserait le côté d'un hex de bocage environnant. Il n'y a pas de TM contre le tir indirect, incluant la Carte de Compétence M-79 (module FHV) et les mortiers sur carte.</p> <p>La LOS tracée à travers un, ou le long d'un côté d'hex de bocage, est bloquée entre 2 élévations identiques. La LOS tracée jusqu'à un hex, pour lequel le bocage forme un côté, n'est pas bloquée (comme vu précédemment).</p> <p>La LOS est bloquée quand elle est tracée le long d'un côté d'hex de bocage.</p> <p>Le bocage ne fait pas écran à un hex.</p> <p>Le Tir d'Opportunité de l'Arme Lourde d'un véhicule reçoit +1 à son facteur de pénétration dans le 1<sup>er</sup> hex où le véhicule entre après avoir traversé le côté d'hex de bocage.</p> <p>* Donne le coût pour traverser un côté d'hex.</p>	Niveau 1	14D4 / 14D5 (BOH)
Haie	Bloquant	+0	*+3	*+4	*+1	0	<p>Une LOS tracée à travers, ou le long d'une haie, est bloquée entre 2 élévations identiques, avec les exceptions suivantes :</p> <p>1) La LOS tracée jusqu'à un hex, pour lequel la haie forme un côté, n'est pas bloquée.</p> <p>2) La LOS tracée depuis un hex et traversant une haie formant un des côtés de l'hex en question, n'est pas bloquée.</p> <p>3) La LOS tracée depuis l'hex de tir le long d'une haie qui opère la connexion entre l'hex de tir et l'hex cible, n'est pas bloquée. Par exemple, la LOS de 15K1 à 15L3 (module BOH) n'est pas bloquée.</p> <p>Le TM (errata) est réduit à néant contre un tir direct tracé à travers un côté d'hex de haie.</p> <p>Il n'y a pas de TM contre le tir indirect (incluant la Carte de Compétence M-79 du module FHV).</p> <p>* Donne le coût pour traverser un côté d'hex.</p>	Hauteur du terrain	15K2 / 15L3 (BOH)
Mur	Bloquant	*+1	P	P	*+1	+1	<p>Une LOS tracée à travers, ou le long d'un mur, est bloquée entre 2 élévations identiques, avec les exceptions suivantes :</p> <p>1) La LOS tracée jusqu'à un hex, pour lequel le mur forme un côté, n'est pas bloquée.</p> <p>2) La LOS tracée depuis un hex et traversant un mur formant un des côtés de l'hex en question, n'est pas bloquée.</p> <p>3) La LOS tracée depuis l'hex de tir le long d'un mur qui opère la connexion entre l'hex de tir et l'hex cible, n'est pas bloquée. Par exemple, la LOS de 3J3 vers 3L3 (module FHV) n'est pas bloquée et la LOS de 15K5 à 15L7 (module BOH) n'est pas bloquée.</p> <p>Le TM reçoit +1 contre un tir direct tracé à travers un côté d'hex de mur.</p> <p>Il n'y a pas de TM contre le tir indirect (incluant la Carte de Compétence M-79 du module FHV).</p> <p>Le TM vient en addition de celui du terrain présent dans l'hex.</p> <p>* Donne le coût pour traverser un côté d'hex.</p>	Hauteur du terrain	2 – D4 / D5 sur le côté de l'hex (FHV) 15F4 / 15G4 (BOH)
Cimetière	Génant	P	P	P	1	+2	Rien	Hauteur du terrain	15J6 (BOH)

--

Table des Effets de Terrain (TEC) Partie 2/2 - Tout module sauf DOH									
Terrain	Type	Points de Mouvement (P=interdit)				Modificateur de Protection du Terrain (TM)	Notes	Hauteur de l'obstacle	Exemple module FHV - BOH
		T	O	R	A pied		T = Tracked [Chenillé] ; O = Off-Road [Tout-Terrain] ; R = Road [Sur Route]		
Champ de Blé	Bloquant	2	2	6	2	0	Annule le +1 de malus des unités ciblées en déplacement ou marquées d'un pion « Move »	Hauteur du terrain	15L2 (BOH)
Jungle Dense	Bloquant	P	P	P	2 1 VC	+2 +3 NVA ou VC	Véhicules interdits à moins qu'il n'y ait une route. Limitation d'empilement de deux Groupes de Combat (ou équivalent), deux Armes de Soutien, et deux SMC. Les NVA ignorent cette restriction d'empilement.	Niveau 2	1K8 (FHV)
Jungle Eparse	Génant	4	6	8	2 1 VC	+1 +2 VC	Aucune	Niveau 1	1I3 (FHV)
Cultures	Génant	1	1	3	1	0	Annule le +1 de malus des unités ciblées en déplacement ou marquées d'un pion « Move »	Hauteur du terrain	15B3 (BOH)
Forêt	Bloquant	P	P	P	2	+2	Aucun véhicule autorisé sauf s'il y a une route. Les hex de forêt contiennent plus de 4 silhouettes d'arbres. Les silhouettes se chevauchent.	Niveau 2	14H3 (BOH)
Bosquet	Génant	4	6	8	2	+1	Un bosquet contient 3 ou 4 silhouettes d'arbres. Aucune ne se touche.	Niveau 1	15K5 (BOH)
Broussailles / Fleurs	Génant	1	1	2	1	0	Annule le +1 de malus des unités ciblées en déplacement ou marquées d'un pion « Move »	Hauteur du terrain	1G5 (FHV) 13M5 / 18G4 (BOH)
Hautes Herbes	Bloquant	1	1	2	2	0	Annule le +1 de malus des unités ciblées en déplacement ou marquées d'un pion « Move »	Niveau 1	1F3 (FHV)
Rizière	Dégagé	P	P	P	2	+1	Aucune	Niveau 0	1F2 (FHV)
Terrain Dégagé	Dégagé	1	1	2	1	0	Aucune	Niveau 0	1I6 (FHV) 17D7 (BOH)
Gravats	Génant	4	P	P	3	+3	Toute portion de l'hex traversé gêne la LOS. Une LOS tracée le long du côté de l'hex ne subit aucune gêne.	Niveau 1	Créé pendant la partie
Route	Dégagé	1	1	0,5	1	0	Ignorer le terrain dans l'hex lors des déplacements d'un hex à un autre hex de route contigu.	Hauteur du terrain	1H5 (FHV) 15H6 / 13F4 (BOH)
Barbelés	Dégagé	2	4	6	4	0	Aucune	Hauteur du terrain	Créé pendant la partie
Stade de foot	Dégagé	1	1	1	1	0	Aucune	Hauteur du terrain	3K3 / 3L4 (FHV)
Tribunes stade de foot	Génant	P	P	P	2	+2	Les unités dans les gradins sont considérées comme étant au niveau 1.	Niveau 1	3K4 / 3L3 (FHV)
Colline	Selon le terrain dans l'hex et selon les règles	Selon l'autre terrain dans l'hex				+1 contre les tirs venant d'un niveau inférieur	Aucune	Hauteur du terrain	1D5 (FHV)
		+1 MP pour se déplacer vers un hex d'élévation supérieure					Aucune	Hauteur du terrain	1D5 (FHV)
		+2 MP pour un véhicule de type « R » se déplaçant vers un hex d'élévation supérieure					Aucune	Hauteur du terrain	1D5 (FHV)
Piscine	Dégagé	P				0	Aucune	Niveau 0	3H5 (FHV)
Bunker / Trou	Dégagé	Selon l'autre terrain dans l'hex				+2 / +1	Les unités dans les bunkers et les trous peuvent être repérées en fonction des règles qui régissent le terrain dans l'hex.	Hauteur du terrain	Installation initiale
Fumigène	Bloquant	Selon l'autre terrain dans l'hex				+1	La LOS tracée à travers un, ou le long d'un côté d'hex, est bloquée.	Niveau 2	Créé pendant la partie
Véhicule ou Epave	Génant	Selon l'autre terrain dans l'hex				+2	Toute portion de l'hex traversé gêne la LOS. Une LOS tracée le long du côté de l'hex ne subit aucune gêne. Le TM s'applique aux autres unités de l'hex, pas aux unités sur le véhicule.	Hauteur du terrain	N/A
Marécage	Génant	P	P	P	2	+1	Les Groupes de Soutien ne peuvent pas entrer dans un marécage.	Niveau 0	17G2 (BOH)
Pont	Voir les notes	1	1	0,5	1	Voir les notes	Si la LOS traverse le mur encadrant le pont, les restrictions pou le TM et la LOS sont les mêmes que pour un Mur. Si la LOS est tracée le long du pont sur sa longueur, le terrain est Dégagé.	Niveau 0	17H4 (BOH)
Ruisseau	Dégagé	2	4	6	3	0	Aucune	Niveau 0	19L5 (NOSB)
Gué	Dégagé	1	2	4	2	0	Aucune	Niveau 0	19L4 (NOSB)
Tranchée	Dégagé	2	P	P	1	+2 / +1	Aucune	Niveau 0	Pion (NOSB)
Etang	Dégagé	P	P	P	P	0	Aucune	Niveau 0	20D2 (NOSB)
Terrain Accidenté	Génant	2	4	8	2	+2	La LOS traversant n'importe quelle portion d'un hex de terrain accidenté, est dégradée.	Niveau 0	20E5 (NOSB)