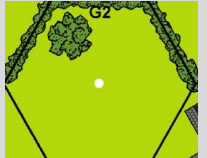
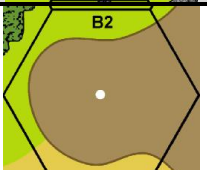

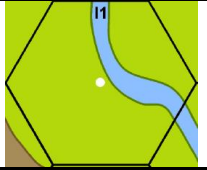
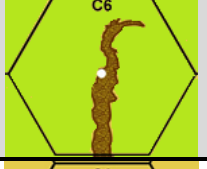

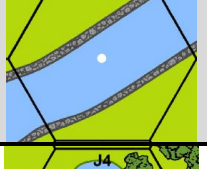
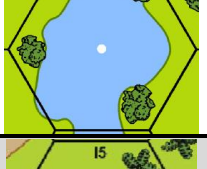
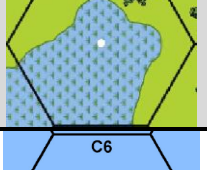
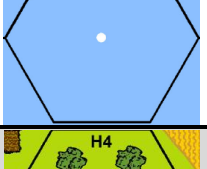
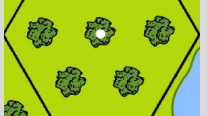


Table des effets de terrain pour l'infanterie et les véhicules

Terrain	Exemple	LdV	Protection	Coût Inf	Coût Véhic.	Règles spéciales
Terrain à découvert		Libre	0	1	1	10.2
Plage		Libre	0	1	1	10.2
Désert		Libre	0	1	1	10.2
Route		Libre	0	1	1	10.3
Pont		Libre	0	1	1	10.31
Zone cultivée		Libre ou gêne si hautes cultures (cumulatif)	0 +1	1	1	10.9
Bois		Bloque	+2	2	2	10.5
Jungle		Bloque	+2	2	2	10.5
Construction		Bloque	+3	2	NA	10.4
Mur		Gêne (cumulatif)	+1	+1	+1	10.10

Haie		Gêne (cumulatif)	+1	+1	+1	10.10 10.101 bocage
Colline niveau 1		Bloque	0	+1 pour monter	+1 pour monter	10.7
Colline niveau 2		Bloque	0	+1 pour monter	+1 pour monter	10.7
Rivière		Libre	+1	2	3	10.8
Ravin		Libre	+1	2	3	10.8
Wadi		Libre	+1	2	3	10.8
Canal		Libre	0	NA	NA	10.11
Mare		Libre	0	NA	NA	10.11
Marais		Libre	0	NA	NA	10.11
Océan		Libre	0	NA	NA	10.12
Verger		Gêne (cumulatif)	+1	1	1	10.8

Meules de foin		Gêne (cumulatif)	+1	1	1	10.8
Palmeraie		Gêne (cumulatif)	+1	1	1	10.8
Bunker en pierre		Bloque	+4	2	NA (2 pour canon)	20.5
Bunker en bois		Bloque	+3	2	NA (2 pour canon)	20.5
Sacs de sable		Libre	+2	1	NA (1 pour canon)	20.6
Barbelés		Libre	0 (+1 pour tirer depuis cet hex)	1 (stoppe mvt.)	NA (1 pour les chars)	20.8
Trous individuels		Libre	+1	1	NA	20.9
Champs de mines		Libre	0	1 d6 ≥ 3 =élimine	1 d6 ≥ 3 =élimine	20.7
Tranchées		Libre	+2	1	NA	20.10
Cavernes		Libre	+2	1 (Inf. japonaise)	NA (1 pour canon)	20.11
Fumigène 1		Gêne (cumulatif)	+1	Coût du terrain	Coût du terrain	11.5
Fumigène 2		Gêne (cumulatif)	+2	Coût du terrain	Coût du terrain	11.5

