|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TABLEAU D’EFFETS DE TERRAIN | | | | | | | |
| Type de Terrain | Coût de déplacement | | | Retranchement | Creusement de tranchées | Portée de repérage | Autres effets |
| Infanterie | Unité motorisée | Unité mécanisée |
| Tout hexagone d’eau | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | non | non | Pas d’effet | Seulement pour les unités navales, amphibies et aériennes |
| Fossé antichar | 2 | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | non | non | Terrain limité | Décalage de -1 en Tir Direct ; tire en premier ; les unités du génie les retirent en trois tours, les autres unités à pied en 5 tours. |
| Plage | 1 | 4 | 3 | oui | oui | Pas d’effet | -1 de décalage au tir par bombardement |
| Grotte | + 0 | + 0 | + 0 | non | non | Seulement depuis un hexagone adjacent | Pas de Tir Direct, pas de Tir par Bombardement, -2 de décalage pour l’assaut (voir la règle 16.7) |
| Terrain libre  Terrain libre | 1 | 2 | 1.5 | oui | oui | 12 hexagones | Aucun |
| Côté d’hexagone de falaise | Toute la capacité de déplacement de l’unité | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | Hors sujet | Hors sujet | Voir les notes | Voir les notes |
| Ruisseau | + 0 | +3 | +1 | oui | oui | Pas d’effet | Aucun. Choisissez le côté de part et d’autre du ruisseau pour le retranchement. |
| Dents de Dragon | +1 | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | non | non | Pas d’effet | -1 de décalage pour le Tir Direct pour les unités à pieds. |
| Unité retranchée | + 0 | + 0 | + 0 | non | oui | Pas d’effet | -1 de décalage pour le Tir Direct, pour le Tir Antichar, pour le Tir par Bombardement, tire en premier. |
| Retranchement | + 0 | + 0 | + 0 | oui | non | Pas d’effet | -2 de décalage pour le Tir Direct, pour le Tir par Bombardement, pour le Tir lors de l’assaut, tire en premier. Seulement un pion de retranchement est permis par hexagone |
| Champs / Broussaille / Herbes hautes | 1.5 | 4 | 3 | oui | oui | Terrain limitant | Voir les notes |
| Bois épais / jungle épaisse | 3 | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | non | non | Voir les notes | -2 de décalage pour le Tir Direct, -1 de décalage pour Tir Antichar, -1 de décalage pour le Tir par assaut, tire en premier, désorientation |
| Côté d’hexagone de haie | +0 | P  (prohibited  : interdit) | +2 | Hors sujet | Hors sujet | Voir les notes | -1 de décalage pour le Tir Direct, -1 de décalage pour Tir Antichar ; les unités du génie (ENG : Engineer) peuvent passer à travers la haie |
| Jungle | 2 | P  (prohibited  : interdit) | 4 | Oui | Non | Voir les notes | -1 de décalage pour le Tir Direct, -1 de décalage pour le tir par Bombardement -1 de décalage pour le Tir par assaut, tire en premier, désorientation |
| TABLEAU D’EFFETS DE TERRAIN | | | | | | | |
| Type de Terrain | Coût de déplacement | | | Retranchement | Creusement de tranchées | Portée de repérage | Autres effets |
| Bois clairsemés / jungle clairsemée | 1 | 3 | 2 | oui | oui | Voir les notes | -1de décalage au Tir Direct dans l’hexagone ou lorsque le tir passe à travers l’hexagone |
| Grande rivière | 2 | P  (prohibited  : interdit) | 4 | Oui | oui | Pas d’effet | Voir les notes. On ne peut la traverser sans un pion du génie (ENG) ou un pont / un gué. Choisissez le côté désiré de part et d’autre de la rivière pour le retranchement. |
| Mangrove | 2 | 5 | 4 | Oui | oui | Voir les notes | -1de décalage au Tir Direct, pour le tir par Bombardement |
| Petite rivière | 2 | P  (prohibited  : interdit) | 4 | Oui | oui | Pas d’effet | Voir les notes. Choisissez le côté de part et d’autre de la rivière pour le retranchement. |
| Verger / palmeraie | 1 | 2 | 2 | Oui | oui | Voir les notes | Néant |
| Remblai de chemin de fer | 2\* | 4\* | 3\* | oui | non | Bloque la ligne de tir | -1de décalage au Tir Direct, pour le tir par Assaut |
| Rizière /marais salant | 2 | 4 | 3 | non | non | Pas d’effet | +1 de décalage au Tir Direct, pour le tir par Bombardement |
| Route  Route | 2/3 | 1/2 | 2/3 | Hors sujet | Hors sujet | Pas d’effet | Néant |
| Terrain rocheux | 1 | 4 | 4 | oui | non | Voir les notes | -1de décalage au Tir Direct, -1 de décalage pour le tir par Bombardement , -1 de décalage pour le tir par assaut |
| Banc de sable | +0 | +2 | +1 | non | non | Pas d’effet | Empêche le déplacement d’une unité navale |
| Dunes de sable | 2 | 3 | 3 | oui | oui | Voir les notes | -1 de décalage au Tir Direct,-1 de décalage pour le tir antichar |
| Pente | +0 | +2 | +1 | oui | oui | Voir les notes | Voir les notes |
| Fumée | +1 | +1 | +1 | Hors sujet | Hors sujet | Voir les notes | -1 de décalage au Tir Direct,-1 de décalage pour le tir antichar dans l’hexagone de fumée ou depuis l’hexagone de fumée vers le dehors de l’hexagone de fumée |
| TABLEAU D’EFFETS DE TERRAIN | | | | | | | |
| Type de Terrain | Coût de déplacement | | | Retranchement | Creusement de tranchées | Portée de repérage | Autres effets |
| Pente raide | +1 | +5 | +4 | oui | Oui | Voir les notes | Voir les notes |
| Marais  Marais | 2 | P  (prohibited  : interdit) | P  (prohibited  : interdit) | oui | oui | Terrain limitant | Décalage de +1 en tir direct,  -1 en tir par bombardement, de -1 en assaut. |
| Ville  Ville | 1 | 1 | 1 | oui | non | Voir les notes | Décalage de -2 en tir direct, en tir par bombardement et en assaut.  De -1 en tir anti-chars. |
| Piste et sentier | 1 | 1 | 1 | Hors sujet | Hors sujet | Pas d’effet | Voir les notes |
| Village | 1 | 1 | 1 | oui | non | Voir les notes | Traiter les occupants comme s’ils avaient creusé des tranchées |
| Oued et ravine | 2 | 4 | 3 | oui | non | Voir les notes | -1 de décalage au Tir défensif, ,-1 pour le tir antichar, tire en premier lors du tir d’assaut |
| Fil de barbelés | +1 | +2 | +1 | Hors sujet | Hors sujet | Pas d’effet | -1 de décalage pour le tir en assaut. Peut être retiré par des unités du génie (ENG) |
| Bois  bois | 2 | 5 | 4 | oui | non | Voir les notes | Décalage de -2 en tir direct, de -1 en tir antichar, de  -1 en assaut |
| Route | 2/3 | 1 /2 | 2/3 | Hors sujet | Hors sujet | Pas d’effet | Aucun |

**Note sur le terrain**

Les cartes contiennent des types de terrains qui représentent la végétation, les changements d’élévation et les niveaux d’humidité ou d’irrégularités qui peuvent affecter le mouvement, la visibilité et le combat. A moins que cela ne soit spécifié dans une section « autre » d’un scénario, toutes les restrictions de terrains applicables, s’appliquent.

La table des effets de terrains énumère les nombreux types de terrains qui empêchent de voir des unités camouflées à l’intérieur de ce terrain jusqu’à ce qu’on se trouve à moins d’une certaine distance. Un tel terrain est appelé « terrain limitant ». Pas tous les terrains limitants bloquent la ligne de tir (LOS) (8.3). Certains scénarios peuvent spécifier des types de terrains limitants additionnels.

Si cela n’est pas spécifié dans le tableau ci-dessus, le terrain bloquant la ligne de vue (8.3) est une élévation (de 20 mètres) plus haute que le terrain qui l’entoure, pour déterminer la ligne de tir.

Dans certains cas des marqueurs spéciaux peuvent être placés sur des caractéristiques de terrains désignant un changement à ce type de terrain (règles non applicables, ou changeant une colline en dépression, des bois en vergers….) Ces marqueurs devraient être placés au centre de la caractéristique du terrain pour indiquer son statut.

* Hexagone entier d’eau. Tout coût de mouvement dans l’eau est de 1 point de mouvement pour les unités navales. Les unités amphibies, soit se déplacent comme des unités terrestres, soit comme des unités navales, mais pas les deux dans le même tour.
* Côté d’hexagone de falaise. La ligne de tir est bloquée depuis l’unité la plus basse vers l’unité la plus haute, mais pas vice versa. Seule une unité à pieds peut traverser un hexagone de côté de falaise et seulement si elle est en bon ordre et empilée avec une unité du génie (ENG : Engineer) qui n’entreprend pas d’autre action ou si l’unité est un commando.
* Les dents de dragon. Elles peuvent être placées dans tout hexagone excepté les hexagones d’eau. Elles peuvent être détruites par un tir antichar (valeur de blindage de 6 avec 2 pas) ou une unité du génie (ENG : Engineer).
* Les Champs / Broussailles / Hautes herbes. En hiver (les tours de Décembre à Février dans tous les climats sauf le climat tropical), traitez ceci comme un terrain libre (pas de terrain limitant pour quoi que ce soit).
* Bois denses et jungle dense. Bloque la ligne de vue. Les unités occupant une forêt dense / une jungle dense ne peuvent pas être repérées par des unités ennemies situées à plus d’un hexagone. Les leaders dans la jungle dense affectent seulement les unités dans un même hexagone. Les bois denses remplacent les anciennes forêts denses ou épaisses.
* Haies. Une haie bloque la ligne de vue excepté le fait que les unités adjacentes à un côté d’hexagone de haie peuvent voir à travers la haie sans restriction ; et les unités qui ne sont pas adjacentes à une côté d’hexagone de haie peuvent voir l’hexagone situé immédiatement derrière la haie et pas plus loin s’ils sont à moins de trois hexagones. La ligne de vue depuis une crête d’un d’hexagone de façon descendante n’est pas affectée par les côtés d’hexagones de haie. Une unité du génie en bon ordre qui dépense deux phases d’activation adjacente à un côté d’hexagone de haie peut tracer une brèche à travers la haie. Traitez ce côté d’hexagone comme non obstrué pour le reste de la partie.
* Jungle. Bloque la ligne de vue. Des unités dans la jungle ne peuvent pas être repérées par des unités situées à plus d’un hexagone. Les leaders affectent seulement les unités dans le même hexagone.
* Forêts clairsemées et jungle clairsemée : terrain limitant (voir règles 8.2). Les unités peuvent tracer une ligne de vue à travers un hexagone de forêts éparses ou de jungle clairsemée  mais ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers deux hexagones ou plus de bois clairsemés ou de jungle clairsemée.
* Rivière majeure et rivière mineure. Décalage de +1 pour le tir Direct et +1 pour le tir antichar contre les unités traversant la rivière avec l’assistance d’un pion du génie (ENG : Engineer). Décalage de -2 pour la première phase d’assaut de l’attaquant si aucune côté n’a un pion du génie. Les unités amphibies peuvent traverser ou se déplacer le long des rivières en utilisant des mouvements de type naval. Les rivières mineures sont interdites aux unités navales mais pas aux unités amphibies. Les rivières majeures sont navigables pour les unités navales et amphibies.
* Mangrove. Terrain limitant, bloque la ligne de vue.
* Verger et palmeraie : terrain limitant (voir règle 8.2) pour les unités se déplaçant à pieds et les unités d’armes qui ne peuvent pas être repérées au-delà de 5 hexagones. Les unités peuvent tracer une ligne de vue à travers un hexagone de verger / palmeraie mais ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers deux hexagones ou plus.
* Remblais de chemin de fer : le coût de déplacement montré est seulement payé lorsque les unités entrent dans cet hexagone depuis un hexagone qui n’est pas un hexagone de voie ferrée. Traitez le sinon comme une piste.
* Terrain rocailleux : terrain limitant pour les unités se déplaçant à pieds. Remplace l’ancien terrain de rochers brisés.
* Dunes de sable : terrain élevé, bloque la ligne de tir.
* Pente : un côté d’hexagone de pente correspond à tout hexagone avec une ligne d’élévation le parcourant représentant la transition d’une élévation plus basse vers une élévation plus haute. La ligne d’élévation indique une élévation de 20m ou plus au-dessus du terrain adjacent. Si un cercle de ligne d’élévation entoure un autre, le plus petit des deux se trouve à un niveau plus haut que le plus grand si cela n’est pas indiqué sur la carte. Les mouvements dans une pente sont payés seulement quand on rentre dans l’hexagone avec la ligne d’élévation. Une unité qui se déplace le long d’une ligne d’élévation paie aussi le coût de la pente. Les hexagones à l’intérieur des élévations qui n’ont pas de marquage sur eux sont aussi du même niveau d’élévation que la pente mais ne sont pas des hexagones de pente. Au lieu de ceci ils sont traités comme un terrain clair normal à moins qu’ils soient garnis avec d’autres marqueurs de terrain.

Une pente est un terrain élevé en hauteur et bloque la ligne de vue. Les unités / les leaders ajoutent six hexagones à leur portée de repérage pour chaque hauteur de 20 m au dessus de l’unité repérée. Un décalage de -1 au tir direct et de -1 au tir antichar est appliqué si l’unité qui fait feu se trouve sur une élévation plus basse. Un décalage de +1 est appliqué pour le défenseur à la première phase d’assaut si l’hexagone d’assaut est plus haut que tous les hexagones depuis lesquels l’attaquant est entré.

* Ville : terrain limitant. Ajoute une élévation de 20m à l’hexagone et 6 hexagones à la portée de repérage des unités situées dans la ville. Bloque la ligne de vue.
* Piste et sentier : ajouter 1 à la capacité de déplacement des unités à pieds qui débutent et restent sur la piste / le sentier durant l’activation.
* Village : bloque la ligne de vue. Terrain limitant.
* Oued  et ravine : représentent une dépression dans le sol ou un lit de rivière asséché qui est un relief (20 m) en dessous du terrain adjacent. Terrain limitant.
* Fil de fer barbelé : vous pouvez le placer dans tout hexagone sauf un hexagone d’eau.
* Forêt : terrain limitant. Bloque la ligne de vue.