


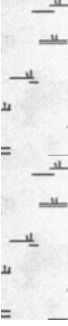






















Table d'Effet du Terrain (TET)						
		Effets sur le mouvement				
	Terrain dans l'hex	Sec	Boue	Froid	Neige/ Artique	Effet ou DRM pour le combat
	Dégagé	1	2(a)	1	2	Aucun
	Colline	2	3	3	3	DRM +1
	Forêt	+1(b) +2(b)	+1 +2	+1 +2	+1 +2	OT
	Marais (marsh)	2	2(a)	1	2	Aucun
	Marais (swamp) non motorisée motorisée	3 P	3 P	2 3	2 3	Dry & Mud 1. Divisé par deux si attaqué à partir de, le support d'artillerie divisé par deux si il tire dedans. 2. les ZOCs des unités motorisées ne s'étendent pas dedans excepté par les côtés d'hex traversés par une route ou une voie ferrée. 3. les unités motorisées peuvent seulement entrés à travers les côtés d'hex traversés par une route ou une voie ferrée. 4. Aucun bonus d'armes combinés Froid: les conditions 2,3 et 4 ci-dessus ne s'appliquent pas. Neige : aucun avantage
	Mer intérieure/Lac (k) hex côté d'hex	P P	P P	P P	2 NE	Interdit (les ZOCs ne s'étendent pas à travers); les débarquement Soviétiques sont permis. Pendant la neige = Aucun
	Mer (j)	P	P	P	P	Interdit (les ZOCs ne s'étendent pas à travers); les débarquement sont permis.
	Côte (j)	OT	OT	OT	OT	les débarquement sont permis.
	Village	OT	OT	OT	OT	Sec ou Froid = aucun, Boue ou neige = DRM +1
	Ville	1/2	1/2	1/2	1/2	DRM+1 ; les blindés en attaque divisé par deux ; pas de bonus d'armes combinés.
	Ville principale	1/2	1/2	1/2	1/2	DRM+1 (Axe en défense) DRM +2 (Soviétique en défense); les blindés en attaque divisé par deux ;pas de bonus d'armes combinés. Pas de ZOCs dedans.
	Route secondaire (terrain dégagé) (autres terrains)	1/2 1	2(a) OT(d)	1 1	2 2	OT
	Route Principale (e)	1/2	1	1/2	1	OT
	Voie Ferrée (g)	OT	OT	OT	OT	OT
	Côté d'hex de Rivière/Canal	+1	+2	+1	NE	Sec, Boue, Froid : toutes les unités attaquant à travers sont divisées par deux ; aucun bonus d'armes combinés si les unités attaques à travers. Les retraites à travers un coté d'hex sans pont sont interdites. Neige : aucun avantages en défenses et les unités qui ne sont pas de l'artillerie peuvent retraiter à travers
	Côté d'hex de Rivière Principale (i)	voir 10.7.9	voir 10.7.9	voir 10.7.9	+1	
	Pont	Annule	les effet	de la	rivière	Comme pour les rivières principales
	Frontière Nationale	OT	OT	OT	OT	OT
	Frontière de groupe d'armée					
	Frontière de zone maritime					
	Port secondaire (f)	OT	OT	OT	OT	OT
	Port principal (f)					
	Ile Fortifiée	OT	OT	OT	OT	Traité l'hex comme si il avait six côtés d'hex fortifiés
	Point Fortifié (h)	+1	+1	+1	+1	DRM +1 ; aucun bonus d'armes combinés
	Ligne Fortifiée (h)	+1	+1	+1	+1	DRM +1 si toutes les unités attaquant attaquent à travers. Aucun bonus d'armes combinés si toutes les unités attaquant attaquent à travers.