

Table des terrains en zone extérieure

Terrain	Mouvement	Sauvegarde	Visibilité
Jungle dense	Terrain difficile	10+	Visibilité à 2 pas
Bois dense, jungle	Terrain difficile	10+	Visibilité à 4 pas
Bois clairsemé, oasis	Terrain difficile	10+	Visibilité à 6 pas
Gros rocher, rocaille	Terrain difficile	8+	Peut bloquer la vue
Colline	Terrain normal	-	Bloque la vue en deçà de la ligne de crête
Colline escarpée	Terrain difficile	-	
Dune	Terrain difficile	-	
Sable mouvant, boue neige profonde, eau peu profonde, marais	Terrain difficile	-	Ne bloque pas la vue

Table des terrains en zone habitée

Terrain	Mouvement	Sauvegarde	Visibilité
Clôture, palissade, barrière en bois, grillage	Terrain difficile	10+	Ne bloque pas la vue
Caisse en bois, mur de bois	Terrain difficile	10+	Peut bloquer la vue
Caisse en métal, pièce de machinerie, pile de débris, sacs de sables, murs de briques	Terrain difficile	8+	Peut bloquer la vue

Table des terrains en zone urbaine

Terrain	Mouvement	Sauvegarde	Visibilité
Barbelés, passerelles, échelles	Terrain difficile	-	Ne bloque pas la vue
Large fenêtre, large porte	Terrain normal	10+	Ne bloque pas la vue
Ruines, décombres, tas de débris, déchets de toute sorte	Terrain difficile	8+	Peut bloquer la vue
Bâtiment non militaire, coin d'un bâtiment	Terrain normal	8+	Peut bloquer la vue
Bâtiment et enceinte militaire avec de petites ouvertures	Terrain normal	6+	Peut bloquer la vue

Notes

- 1/ Pour les terrains difficiles et les obstacles on double la distance à traverser – au minimum 1 pas supplémentaire.
- 2/ Pour les lignes de vue et les règles spéciales de mouvement, on prend en compte l'élément de terrain tel qu'il est.
- 3/ Pour bénéficier de la sauvegarde du couvert la figurine doit être à 1 pas ou moins de l'élément de terrain.
- 4/ Hormis pour la profondeur, la visibilité dans les bois est jouée selon la règle.
- 5/ La hauteur des collines est de 5 pas.
- 6/ La hauteur de la forêt est égale à la hauteur des arbres.