TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

Tipo de terreno	Movimiento			Valores defensivos (divisor)			Línea de Visión	Altura del terreno
	A pie	Ruedas	Cadenas	Fuego AP	Fuego ART	Fuego AT	Bloquea LDV	
Abierto	1	2	2	2	2	2	No	0
Abrupto	2	4	3	3	2	2	Si/No	0,5
Área edificada	1	0,5 - 2	0,5 - 2	5	5	4	Si	1
Edificación dispersa	2	2	2	4	4	3	Si	1
Bosque	2	6	4	4	3	3	Si	1
Arboleda	2	4	3	3	2	2	Si	1
Carretera	1+1 hex.	0,5	0,5	OT	OT	OT	No	0
Camino	1	1	1	OT	OT	OT	No	0
Colina (solo subiendo)	+1	+6	+4	OT	OT	OT	Si	1+1 Nivel
Pantano	2	No	No	3	3	-	No	0,5
Río mayor	No	No	No	OT	OT	OT	No	0
Río menor	+2	+4	+2	OT	OT	OT	No	0
Campos	1,5	3	2	3	2	2	Si/No	0,5
Puente	1	1	1	OT	OT	OT	Si	1
Vado Río menor	+1	+3	+2	OT	OT	OT	No	0
Vado Río mayor	+2	+4	+3	OT	OT	OT	No	0

OT: Otro terreno.
A: Los valores defensivos son los mismos que el terreno antes que existiera el marcador de (Rubble).
Si/No: Si la LDV atraviesa de 3 o más hexágonos de abrupto o campos (o una combinación de estos), está bloqueada. Si la LDV atraviesa 1 o 2 hexágonos de abruto o campos, cualquier disparo AP se modificará con un +1.
"Yes", "No": Si el marcador **(Rubble)** proviene de "Área edificada" tendrá nivel 1 y bloquea la LDV; Si el marcador **(Rubble)** proviene de "Edificación dispersa", el nivel es 0,5 y no bloquea la LDV.

TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

Tipo de terreno		Movimiento			Valores defensivos (divisor)			Línea de Visión	Altura del terreno
		A pie	Ruedas	Cadenas	Fuego AP	Fuego ART	Fuego AT	Bloquea LDV	
	Vías ferroviarias	OT	OT	OT	OT	OT	OT	No	0
	Cauce	2+1	No	3+4	3	2	2	No	-1
	Canal de riego	2	4	3	3	2	2	No	0
	Arena de playa	2	4	2	2	3	2	No	0
	Bocage	+1	No	6	OT	OT	OT	Si	1
Pontoon Bridge	Puente de pontones	2	1,5	1,5	OT	OT	OT	No	0,5
Trenche	Trincheras	+1	No	+1	5	5	-	No	-1
Rubble	Escombros	2	No	3	A	A	A	Si/No	1/0,5
Fortification 4	Fortificación	+1	No	No	5	5	No	Yes	1
MG Bunker 3	Bunker MG	+1	No	No	5	5	No	No	0
360° Turret Bunker 3	Bunker Torreta	+1	No	No	OT+1	OT+1	OT+1	No	0

OT: Otro terreno.
A: Los valores defensivos son los mismos que el terreno antes que existiera el marcador de (Rubble).
Si/No: Si la LDV atraviesa de 3 o más hexágonos de abrupto o campos (o una combinación de estos), está bloqueada. Si la LDV atraviesa 1 o 2 hexágonos de abruto o campos, cualquier disparo AP se modificará con un +1.
"Yes", "No": Si el marcador **(Rubble)** proviene de "Área edificada" tendrá nivel 1 y bloquea la LDV; Si el marcador **(Rubble)** proviene de "Edificación dispersa", el nivel es 0,5 y no bloquea la LDV.