

# Mémoire 44 : Terrains

maj 09/09/19

Légendes : INF / Infanterie ; BLD / Blindés; ART / Artillerie; CBT / Combat; MVT / Mouvement; LdM / Ligne de Mire; adj / adjacent.

Terrain	Carte Terrain	LdM	Mouvement			Défense			Attaque			CBT & MVT	Test Aérien	Règles spéciales	
			INF	BLD	ART	INF	BLD	ART	INF	BLD	ART				
Abbatis		66	STOP	NON	NON				-1				1	INF peut les enlever au lieu de combattre.	
Aérodrome		16											0	Pas de règles spéciales hors Airpack / New Flight Plan.	
Balkas		65	BLOQUÉ si Unité	STOP	STOP	STOP	-1	-1	-1	-1	-1	-1	1	Si sortie, STOP sur hex adjacent. Prise de Terrain mais pas de Percée de blindés.	
Barbelés		15		STOP	STOP	STOP				-1			1	Infanterie peut les retirer au lieu de combattre. Blindés les retirent automatiquement.	
Barrages		20	BLOQUÉ		NON	NON							1	1er Drapeau peut être ignoré.	
Barraquements		17	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2		
Bocage		4	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2				NON	2	L'unité doit être sur un hex adjacent avant d'y entrer.	
Bunker		2	BLOQUÉ		NON	NON	-1	-2					2	Ne peut être utilisé que par le camp d'origine; une unité dans un bunker au début d'un scénario ne peut sortir et ne peut Retraiter.	
Bunker enneigé / de Désert		2	BLOQUÉ		NON	NON	-1	-2					2	Peut être utilisé par les deux camps ; une unité dans un bunker au début d'un scénario ne peut sortir et ne peut Retraiter.	
Camp de prisonniers		35	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2	1er Drapeau peut être ignoré.	
Camp de travail		58	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2		
Casemate		22	BLOQUÉ		NON	NON	-1	-2					2	Peut être utilisé par les deux camps ; une unité dans un bunker au début d'un scénario ne peut sortir et ne peut Retraiter.	
Cavernes de Collines		52	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj		NON	NON			-1 depuis le bas; -2 si cible est JAP				2	JAPONAIS doit ignorer tout Drapeau et peuvent se déplacer d'une Caverne à une autre libre; Alliés peuvent la Détruire comme un Combat rapproché avec une Etoile si hex adjacent libres d'ennemis.	
Cavernes de Montagne		53	BLOQUÉ sauf Montagne adj	OUI si depuis Colline ou Montagne adj	NON	NON							2		
Centrale électrique		34	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2		
Champs de mines		29		STOP	STOP	STOP				Si ennemi, révélez et touchez sur symbole de l'unité			1	Pas de Retraite; Si Retraite sur Champs de Mines, pas d'effet; Si non-leurre, jeton reste en place et effectif.	
Champs inondés		23		Entrée ou Sortie, Hex adjacent et STOP								Blindés s	NON	1	Blindés: si entrée ou sortie, pas de Combat; si Combat Rapproché, Prise de terrain mais pas de Percée de blindés.
Château		67	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2		
Cimetière		18											0	1er Drapeau peut être ignoré.	
Collines		6	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj				-1	-1					1	Protection valable face à Unité en contre-bas.	
Collines escarpées		13	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj	Depuis un hex adjacent, 2 hex.			-1	-1					1	Protection valable face à Unité en contre-bas.	
Complexe industriel		21	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2		
Défilés		44	BLOQUÉ si Unité	Par les bords,	NON		-1	-1	-1	Hex adj	Hex adj		1		
Dents de dragon		46		STOP	NON	NON							1		
Dépôt de ravitaillement		43	BLOQUÉ										2		
Digues		12					-1	-1					1	Les Sacs de sable restent si l'unité part; Bonus défense et 1er Drapeau ignoré pour les unités derrière la Digue.	
Digues / Hauteurs		25											0	Uniquement sur Zones Inondés.	
Dunes & Ergs		64	BLOQUÉ sauf Dune adj.	STOP	STOP	STOP	-1	-1					2	Protection valable face à Unité en contre-bas.	
Eglise / Église enneigée		19	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2	1er Drapeau peut être ignoré.	
Embouchure (ext Jour-J)		41		STOP	STOP	STOP				-1	-1	-1	1		
Escarpement		11	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj	Depuis Plage, 2 hex.	Depuis Plage,	NON	-1	-1					2	Un Escarpement est un hex de Colline adjacent à un hex de Plage. Protection valable face à Unité en contre-bas.	
Escarpement rocheux		63	BLOQUÉ	NON	NON	NON							2		
Falaise		11	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj	Depuis Littoral, 2 hex; depuis Mer, NON.	Depuis Littoral ou Mer, NON		-1	-1					2	Une Falaise est une Colline adj. à un Littoral/Mer. Protection valable face à Unité en contre-bas. Pas de Prise de terrain depuis ou vers une Falaise.	
Forêt / Forêt sur Colline		3/48	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2				NON	2		
Forteresse		24	BLOQUÉ		NON	NON	-1	-2					2	Utilisable par les deux camps; tous les Drapeaux peuvent être ignorés.	
Gare		39	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2	NON	2	Un train entrant en Gare n'est pas obligé de stopper.	
Gué / Rivière guéable		41		STOP	STOP	STOP				-1	-1	-1	1		
Hôpital		55	BLOQUÉ										1	Soigne INF si pas d'ennemis sur hex adj, comme "Médecins & Mécaniciens" mais 6 dés. Si soigné, pas de CBT ni de MVT.	

