










































# Mémoire 44 : Unités maj 09/09/19

Unité	NB de Figs	Badges	Mouvement	Distance de Combat	Retraite	Règles spéciales
<b>Armée Royale Italienne Motorisée</b>	Voir Type d'unité		Voir Type d'unité	Voir Type d'unité	1-3 hex	Voir Type d'unité
<b>Artillerie</b>	2		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain; <b>Italiens</b> : 1er Drapeau peut être ignoré.
<b>Artillerie Lourde</b>				3-3-2-2-1-1-1-1	1 hex	Si touche une Unité qui n'est pas éliminée ou ne retraite pas, placez un marqueur Cible sur l'Hex; +1 aux prochains tirs si l'Artillerie Lourde ou l'Unité ciblée ne s'est pas déplacé.
<b>Artillerie Mobile</b>	2		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain
<b>Automitrailleuse BA-10</b>	1		0-4 hex + CBT	3-2-1		Percée de blindés + Prise de Terrain possibles après un Combat Rapproché. Si ciblée, considérée comme de l'Infanterie et tous les dés Touche (INF, Étoile si Armes Antichar ou Mitrailleuse) sont relancés : si Grenade, l'unité est détruite.
<b>Avion</b>	1		1-4 hex + CBT	Voir carte de l'avion		Pas de MVT 2x sur le même hex; Fin du MVT sur hex libre; Un Avion peut survoler des hex occupés, mais les autres unités ne peuvent faire l'inverse.
<b>Avion : Chasseur</b>	1			Voir carte de l'avion		Les chasseurs sont déployés avec 9 jetons de munitions "mitrailleuse", peuvent se déplacer jusqu'à 4 hex, et ont une valeur de duel aérien de 3.
<b>Avion : Chasseur-Bombardier</b>	1			Voir carte de l'avion		Les chasseurs-bombardiers sont déployés avec 3 jetons de munitions "mitrailleuse" et 3 jetons de munitions "bombe". Ils peuvent utiliser les deux types de jetons au sein d'une même attaque (mais pas sur le même hex). Ils peuvent se déplacer jusqu'à 4 hex et ont une valeur de duel aérien de 2.
<b>Avion : Bombardier</b>	1			Voir carte de l'avion		Les bombardiers sont déployés avec 6 jetons de munitions "bombe", peuvent se déplacer jusqu'à 4 hex, et ont une valeur de duel aérien de 1.
<b>Barge</b>	Unités		0-2 hex dont Mer		1 hex	Retrait dès arrivée sur Littoral/Plage; Ne peuvent être attaquées mais l'unité transportée peut l'être.
<b>Blindés</b>	3		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
<b>Blindés d'élite</b>	4		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
<b>Blindés Lance-Flammes</b>	3		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché; Malus limité à 1 en Combat rapproché; Ligne de vue obligatoire; Drapeau non ignoré en Combat rapproché si au moins une perte ennemie.
<b>Blindés soutenues</b>	3 Blindés +1 Inf		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	En Combat rapproché, Malus de l'Inf; Percée de blindés possible après un Combat Rapproché; à la troisième perte, élimination de l'INF et de l'Étoile; une Unité qui perd son INF devient une unité de Blindés de base.
<b>Camion de transport</b>			2 hex +2 si Route		1 hex	Activé si CC Assaut d'infanterie, À l'assaut, Action héroïque (symbole INF); STOP si pont ou voie ferrée; Ne retire pas les barbelés; Touché sur résultats INF et Grenade; 1 Médaille pour un lot complet de 3; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins, de Commandant Héroïque et de Renforts.
<b>Camions</b>	Scén.		0-2 hex (+2 sur Routes)			Considéré comme INF; Médaille par lot de 3 figs détruits (provenant d'une ou plusieurs unités); Peut Renforcer l'Effectif (Actions 24); STOP sur Voies Ferrées et Pont Ferroviaire; Ne peuvent pas monter/descendre Falaises ou Escarpement, et retirer Barbelés; Ne peut être activé avec Embuscade, Combat rapproché, Fusillade, Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Commandant Héroïque, de Soins ou de Renforts.
<b>Camouflage</b>	Figs+ Jeton		Perd son Camouflage	Perd son Camouflage	Perd son Camouflage	Ne peut être attaquée que depuis un hex adj.
<b>Canons antichars lourds</b>	2		1 hex ou CBT	2-2-2-2	1 hex	Ignore les protections de terrain; Inflige une perte sur Étoile sur Blindés et véhicules; <b>Italiens</b> : 1er Drapeau peut être ignoré.
<b>Cavalerie Polonaise</b>	4		0-3 hex + CBT	2-1	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
<b>Chars Lourds (Tigres)</b>	1		0-3 hex + CBT	3-3-3	Drapeau ignoré	Si ciblé, relancez les touches et unité détruite si nouvelle résultat Touche; Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
<b>Chasseurs de chars</b>	Scén.		0-2 hex + CBT	2-2-2-2	1-2 hex	Inflige ou subit (sauf si Inf.) une perte sur une Étoile; Si pas de MVT, ignore les restrictions de terrain (cible et lui).
<b>Chenillettes T97 "Te-Ke"</b>	2		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Considérés comme un Blindé dans tous les cas.
<b>Cocktails Molotov</b>	Jeton					Uniquement par l'INF en Combat rapproché; Déclaration avant de lancer le dés et défause d'un jeton; Tout Étoile est une perte.
<b>Destroyer</b>	Tuile		0-2 hex + CBT, sauf adj à une côte.	3-3-2-2-1-1-1-1	1 hex	3 PV; Si touche une Unité qui n'est pas éliminée ou ne retraite pas, placez un marqueur Cible; +1 aux prochains tirs si le Destroyer ou l'Unité ciblée ne s'est pas déplacé; 1er Drapeau peut être ignoré; Touché sur Grenade.
<b>Forces Spéciales</b>	4		0-2 hex + CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché
<b>Funnies de Hobart</b>	Blindés +1		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Choix de l'équipement au début et pour toute la partie; Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain.

Unité	NB de Figs	Badges	Mouvement	Distance de Combat	Retraite	Règles spéciales
Half-tracks	Scén.		0-2 hex + CBT	2-2	1 hex	Considéré comme Blindés; Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; 1 Médaille par lot complet de 3 figs détruites (provenant d'une ou plusieurs unités); si pas de CBT, peut Renforcer l'Effectif (Actions 24); Activée avec Assaut de Blindés, Embuscade, Combat Rapproché, Fusillade et Action Héroïque (comme Blindés); Non activée avec Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins, de Commandant Héroïque et de Renforts.
Infanterie	4		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; JAP ignorent 1er Drapeau (ou 2e si protection), CBT rapproché +1 dé si unité complète, et MVT 2hex+CBT si arrive au contact d'un ennemi (sauf Assaut).
Infanterie Antichar apr 1942	4 +Jeton		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Attaque contre Blindés : si pas de MVT, Etoile compte aussi.
Infanterie Antichar avt 1942	4 +Jeton		0 hex + CBT 1-2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Attaque contre Blindés : Etoile compte aussi.
Infanterie Française	4 +Jeton		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Après un Combat Rapproché, Prise de terrain possible ou 2e combat contre une autre unité adj (1 dé, protection de terrain inconnue, Prise de terrain possible uniquement).
Infanterie Mitrailleur apr 42	4 +Jeton		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Si pas de MVT avant CBT, Étoile inflige une perte contre INF.
Infanterie Mitrailleur avt 42	4 +Jeton		1-2 hex ou CBT	3-2-1	1 hex	Étoile inflige une perte contre INF.
Infanterie Mortier apr 42	4 +Jeton		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Ignore LDV; Si pas de MVT avant CBT, ignore les Protections de terrain et CBT à Hex (1 dé).
Infanterie Mortier avt 42	4 +Jeton		1-2 hex ou CBT	3-2-1	1 hex	Ignore LDV; Ignore les Protections de terrain.
Infanterie soutenue	4 Inf +1 Blindé +1 Étoile		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-3-2	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; à la troisième perte, élimination aussi du Blindé et de l'Étoile; une Unité qui perd son Blindé devient une Infanterie de base.
Kübelwagen	1		0-3 hex		Drapeau ignoré	Si une CC "Section" jouée où se trouve la Kübelwagen, activez une unité de plus; Si CC "Reconnaissance 1", possibilité de prendre une CC défaussée; Considéré comme INF; au CBT, Inf ou Grenade touchent, mais relance et élimination sur Grenade; STOP sur Voies Ferrées et Pont Ferroviaire; Ne peuvent pas monter/descendre Falaises ou Escarpement, et retirer Barbelés; Ne peut être activé avec Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins ou de Renforts.
Nebelwerfer	2		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Doit choisir si obus Incendiaires (Drapeau ne peut être ignoré) ou Fumigènes (voir Terrains); Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain; Ne bénéficie pas des protections de terrain.
Parachutistes	4		0-2 hex + CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; JAP ignorent 1er Drapeau (ou 2e si protection), CBT rapproché +1 dé si unité complète, et MVT 2hex+CBT si arrive au contact d'un ennemi (sauf Assaut).
Porte-avions	Tuile		0-2 hex + CBT, sauf adj à une côte			3 PV; peut ignorer le 1er Drapeau; peut lancer des Avions.
Résistance Française	3		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1-3 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché ; Peut combattre après être entré dans un nouveau terrain.
Tireur d'élite	1		0-2 hex + CBT	1-1-1-1-1	1-3 hex	Sur INF ou ART ; sans malus de Terrain; Peut CBT en entrant sur Tuile avec restriction pour INF (Villes, etc); Touche sur symbole, Grenade et Étoile; N'est touché qu'avec une Grenade (et Étoile si Attaque aérienne, Tireur d'élite ou Mitrailleur); ne compte pas comme PVictoire; si contact avec un ennemi, unique cible possible et si Blindés, doit se déplacer; Pas de bonus/malus lié à la nationalité.
Train	Tuile		1-3 hex (+CBT si Canon)		1 hex	Ne peut être touché qu'avec des Grenades; Détruit après 3 coups (Étoile) ; 1er Drapeau peut être ignoré
Troupes à ski	3		0-3 hex + CBT	3-2	1-3 hex	Peut CBT en entrant sur Tuile avec restriction pour INF (Villes, etc).
Troupes du Génie	4		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; En Combat rapproché, pas de malus liés au Terrain; CBT + Retrait Barbelé; Peut retirer un Obstacle Routier au lieu de CBT (si CBT possible); Démine au lieu de CBT (si CBT possible) sinon subit l'explosion.
US Marines	4		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; Si CC "Section" "Contre-Attaque" et "Tactique"(4), +1 unité.
Voitures Tout-Terrain	Scén.		0-4 + CBT	3-2-1	Drapeau ignoré	Considéré comme INF; au CBT, Inf ou Grenade touchent, mais relance et élimination sur Grenade; STOP sur Voies Ferrées et Pont Ferroviaire; Ne peuvent pas monter/descendre Falaises ou Escarpement, et retirer Barbelés; Ne peut être activé avec Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins ou de Renforts.