

LES UNITES A LANDSHIPS!

Troupes à pied

	puissance de feu (peut varier avec les règles optionnelles)	2	6	portée maximale du tir (peut varier avec les règles optionnelles)
	moral	6	1	capacité de mouvement (1)

Individualités

Chef de char :		Capt. Brown		
	modificateur de panne, réparation, attaque tir anti-char (-1)	-1	1	capacité de mouvement (1)

Observateur avancé :		FO		
	moral (si non empilé avec autre unité)	6	1	capacité de mouvement (1)

Troupes de cavalerie

		10/20		
	moral	6	10/20	capacité de mouvement trot / galop (en hexagone) (10/20)

Armes

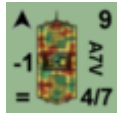
Artillerie :		10/68		
		75 mm Art	A	portée maximale tir direct / tir indirect


Antichar :		10		
		37mm AT	A	portée maximale du tir (tir direct)


Fusil antichars :		1		
		AT Rifle	A	portée maximale du tir (tir direct) (1)

Lance-flammes :		30	1	
	puissance de feu (30)	2 shots left	A	portée maximale du tir (tir direct) (1)
	nombre de tirs restant			


Véhicules


<p>Char :</p> <p>modificateur éventuel lors d'attaque antichar contre cette unité</p> <p>indicateur spécial¹</p>		<p>portée maximale du tir</p> <p>capacité mouvement tout terrain / route</p>
---	---	--

<p>Auto blindée :</p> <p>modificateur éventuel lors d'attaque antichar contre cette unité</p>		<p>portée maximale du tir direct</p> <p>capacité mouvement tout terrain / route</p>
---	---	---


<p>Camion :</p> <p>modificateur éventuel lors d'attaque antichar contre cette unité</p> <p>indicateur spécial¹</p>		<p>capacité mouvement tout terrain / route</p>
---	---	--

Avions

<p>Chasseur :</p>	<p>type</p>		<p>éventuel bonus lors de dogfight (-1)</p>
-------------------	-------------	--	---

<p>Soutien :</p>	<p>type</p>		<p>valeur de bombardement</p>
------------------	-------------	---	-------------------------------

valeur de mitraille carré indique une immunité aux SAFA

<p>Bombardier :</p>	<p>type</p>		<p>valeur de bombardement</p>
---------------------	-------------	---	-------------------------------

¹ Indicateurs :

Rond : arc de tir de 360°

Carré : « hard to steer » : coût +1 pour tourner/changer d'orientation


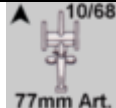






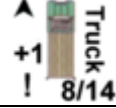

Égal : « poor trench crosser » : test spécial de panne si présence d'une tranchée

Symbole de dispersion : whippet uniquement : cf 6.14 si mouvement égal au moins à la moitié de son potentiel

! : vulnérable aux SAFA

Astérisque : unités supplémentaires

PIERRE FEUILLE CISEAUX

	TYPE D'UNITE	TYPE DE TIR	VULNERABLE CONTRE
	Fantassins/cavalerie	SAFA	SAFA
	Artillerie sur carte	BARR/SAFA/ATFA	SAFA
	Antichar	ATFA	SAFA
	Fusil anti-char	ATFA	SAFA
	Lance-flammes	SAFA/ATFA	SAFA
	Canon anti-aérien	AAFA/ATFA	SAFA
	Char	SAFA/ATFA	ATFA/(SAFA°)
	Auto blindée	SAFA	SAFA/ATFA
	Camion	-	SAFA/ATFA
	Avion	SPECIAL	AAFA/(SAFA*)

° ceux indiqués par un ! en bas à gauche – vulnérables aux tirs de MG seulement

* ceux sans carré noir en bas à gauche – vulnérables aux tirs d'infanterie seulement