

# Comment Lire les Unités

Comment lire les Unités Navales se trouve sur la Fiche Navale.

### Non-Artillerie

Désignation de l'Unité: 27/19Pz III

Taille de l'Unité: 3

Valeur d'Empilement: 8-7-2

Force d'Attaque: 8

Force de Défense: 7

Case de Type d'Unité: III

Capacité de Mouvement (Avec une Case de Motorisation): 2

Unité Inconnue: UR/MG, 2, ???

### Artillerie

Comme ci-dessus, sauf:

Artillerie Normale et Artillerie Super-Lourde en mode mobile. Bande pas de ZDC: 1

Artillerie Super-Lourde en mode Tir. DRM d'Attaque: 19

Case de Portée (Vide pour Super-Lourde): 2-1-5

Force de Soutien: 1-1-0

Silhouette et Type de l'armement: 1-1-0

Note: Seules les Unités d'Artillerie ont une Case de Portée.

### QG Soviétique

Comme ci-dessus, sauf:

Face Opérationnelle: 1 51

Face Non-Opérationnelle: 2 51

Symbole de QG et Désignation d'Armée: 1 51

Valeur de Commandement: 0-1-5

Valeur de Récupération: 0-1-3

Indique que l'unité ne peut pas être reconstruite. (R)

Indique que l'unité se replie. (W)

### Unités Terrestres Non-Combattantes

URM (Chariot): MSU 1, 0-0-4

Supply Dump: Dump 2, 0-0-4

MSU (Trucks): MSU 1, 0-0-8

Pont: LF

Nombre de Points de Rvt d'Attaque: 4

Nombre de Points de Rvt d'Attaque: 4

Capacité de Mouvement: 8

Force d'Attaque: 0

Force de Défense: 0

## Explication des Valeurs

**DRM d'Attaque:** C'est un modificateur que les unités d'Artillerie Super Lourde de l'Axe peuvent appliquer en attaque [15.64].

**Force d'Attaque:** C'est la force qu'apporte une unité de combat non-artillerie lorsqu'elle attaque [15.51]. Un chiffre en rouge indique que l'unité est blindée. Elle peut permettre à l'Attaquant d'obtenir le Bonus des Armes Combinées [15.67] ou l'intégrité de PanzerDivision [15.68].

**Valeur de Commandement:** C'est le nombre maximum d'unités de combat Soviétiques qualifiées qu'un QG peut activer, ou le nombre maximum d'Ordres de Retraite qu'un QG peut donner pendant une phase de réaction [22.12].

**Force de Défense:** C'est la force qu'une unité de combat terrestres (sauf l'artillerie de soutien) apporte lorsqu'elle occupe un hex du défenseur [15.54].

**Case de Motorisation:** Elle indique que l'unité paie les coûts du terrain motorisé et a la capacité de se déplacer pendant les phases de mouvement motorisé et de réaction.

**Capacité de Mouvement (CM):** C'est le nombre maximum d'hexes de terrain clair dans lesquels une unité peut entrer par temps sec au cours de la phase de mouvement (phase de mouvement mot. pour les unités mot. Soviétiques). Exceptions: unités de trains blindés, de flottilles et d'artillerie S-L.

## Codes des Couleurs des Capacités de Mouvement

Jaune: Capable d'Infiltrer [11.5].

Orange: Les non-Motorisés paient les coûts de mouvement mot.[10.58].

Vert: Artillerie Super-Lourde [10.58].

**Bande Pas de ZDC:** Elle indique que l'unité n'exerce pas de Zone de Contrôle (ZDC) dans les hexs adjacents [3.0f].

**Portée:** C'est la distance maximum en hexs à laquelle une unité d'artillerie peut se trouver d'un hex du défenseur et encore fournir du soutien. Ne comptez pas l'hex de l'artillerie, mais comptez l'hex du défenseur.

**Valeur de Récupération:** Obtenir un jet inférieur ou égal à cette valeur permet de retourner un QG Non-Op en statut Opérationnel.

**Valeur d'Empilement:** C'est la quantité d'espace au sol occupé par une unité dans un hex. Pour les deux camps, la limite maximum est de 10 points d'empilement par hex à la fin d'une phase de mouvement ou d'une retraite.

**Force de soutien:** C'est la force qu'une unité d'artillerie qualifiée peut apporter à un combat déclaré en attaque [15.4] ou en défense [14.2].

[ ] autour de la désignation d'une unité indique sa précédente désignation.

**Désignation de l'Unité:** C'est le nom ou le numéro réel de l'unité (voir le Livret de Jeu pour l'explication des abréviations).

**Taille des Unités:**

I = Batterie/Compagnie

II = Bataillon X = Brigade

III = Régiment XX = Division

( ) autour de la taille indique une approximation de la taille de l'unité.

+ = unité renforcée

**Case de Type:** Elle indique le symbole de combat tactique de l'unité (voir la liste des Symboles de Types des Unités).

Une case double ( ) indique deux unités de même taille combinées sur un seul pion.

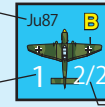
## Unités Aériennes

Le Type de l'Avion est la désignation du modèle majoritaire dans l'unité.



Les unités Aéronavales Soviétiques diffèrent des unités Aériennes Soviétiques normales, units. Elles sont de couleur bleue.

Type d'Unité: B = Bombardier, F = Chasseur



La Valeur de Combat Aérien est la force d'une unité aérienne en combat. Les unités aériennes qui tirent utilisent cette valeur pour attaquer en combat aérien ; les unités en mission se défendent uniquement avec cette valeur.

La Valeur d'Interdiction est la valeur utilisée par les unités en mission ayant survécu pour créer une Zone d'Interdiction [13.0]. Note: Les unités aériennes Soviétiques n'en ont pas.

La Valeur de Soutien Aérien (SA) est le DRMa pplié à une Attaque Déclarée par les unités aériennes en mission qui ont survécu dans un hex du défenseur.

## Symboles des Types d'Unités

### Unités Motorisées

- Blindé
- Canon d'Assaut
- Anti-Char Blindé
- Reconnaissance (Recon)
- Infanterie à Moto
- Infanterie Motorisée
- Génie de Combat Motorisé
- Anti-Aérien Motorisé
- Anti-Char Motorisé

These unit types are considered "Armor" for:

1. Armor Attrition [16.32c]
2. CAB [15.67]
3. Pz Div Integrity [15.68]
4. Armor Loss [16.25]
5. Armor halving on TEC

### Unités Non-Motorisées

- Infanterie
- Infanterie de Montagne
- Infanterie Aéroportée/Parachutiste
- Sécurité
- Garde Frontière
- Partisan
- Génie
- Cavalerie
- Quartier Général
- Anti-Aérien
- Anti-Char
- Artillerie de Campagne
- Artillerie Fusées
- Artillerie Côtière
- Artillerie Super-Lourde (mode mobile)
- Artillerie Super-Lourde (mode tir [les silhouettes varient])
- Train Blindé

These unit types are considered "Artillery" for Artillery Loss [16.25]

## Couleurs de la Case de Type d'Unité

Garde Soviétique: Rouge	Luftwaffe/ Parachute Axe: Bleu Clair
Milice Soviétique: Jaune	Formations Motorisées et de Panzer allemands :
Naval Soviétique: Bleu	
NKVD Soviétique: Vert	Chaque Formation Majeure a une couleur distincte partagée par tous ses éléments.
Aéroporté Svt: Bleu Clair	

## Soviétiques Couleurs des Unités

Unités Terrestres :	Marron
Unités Aériennes :	Beige/verso Rouge Orangé
Axe	
Unités Terrestres Allemandes non-SS:	Gris
Unités Terrestres Allemandes SS:	Noir
Unités Aériennes Allemandes:	Bleu Clair
Parachutistes All/Unités Terre Luft.	Bleu Clair
Unités Terrestres et Aériennes Hongrie:	Bleu Foncé
Unités Terrestres et Aériennes Italie:	Mauve clair
Unités Terrestres Roumaines:	Vert moyen
Unités Terrestres et Aériennes Slovaquie:	Vert clair

## Exemples de Marqueurs

Tête de Voie Caputruee	Tête de Voie	Voie Coupée	Voie Coupée (multi-hexs)	Marqueur de PM Ferroviaires
Point d'Appui	Point d'Appui En Construction	Perte de Pas	Niveau d'Interdiction	Ordres
Ceinture Fortifiée Détruite	Météo	Réception de Remplacements	Tour de Jeu	Activé
Ravitaillement d'urgence	Non Ravitaillé	Manque de Fuel	Débordement	Hex de Garnison
Retraite Supplémentaire	Pas de Retraite	Limite de Réseau Routier	Réseau Routier Mauvais Temps	Ligne Fortifiée Détruite
Marqueur de Pertes	Marqueur de Remplacements	Attaque Déclarée	Pas de Mouvement	Marqueur de Points de Victoire

# BARBAROSSA

## CRIMEA, 1941-1942