

### Table de tir des artileries côtière (CD)

- 1) L'hex d'arrivée de tout mouvement naval devient l'hex de cible pour les unités CD dans le rayon d'action
- 2) Désigné les unités CD qui tirent sur chaque hex de cible navale. Aucune unité de CD ne peut tirer sur plus d'un hex par GT.
- 3) Totalisez la force d'attaque de toutes les unités de CD non-adjacentes dans le rayon d'action. Les bataillons de CD ont leur force d'attaque doublée. Doublez la force d'attaque de toutes les unités CD adjacentes à un hex cible naval (la force d'attaque des bataillons adjacents est encore doublé). Note – les unités CD ne peuvent pas tirer sur une cible navale à travers des côtés d'hex terrestre.
- 4) Le nombre est le nombre de défense de l'unité CD
- 5) Dans chaque hex de cible navale lancez le dé une fois pour toutes les unités terrestres transportés et une fois pour chaque flottille et unité navale.

### Les unités de combats terrestre :

Jet de dé	Résultat
> CD def #	Aucun effet
Egale au CD def #	DRM +1 pour l'attaque et perte de ZOC
CD def # -1	Comme ci-dessus + une perte de pas (au choix du joueur possédant l'unité)
CD def # -2 ou +	Perte de pas (comme ci-dessus) + retour au port d'origine pour les unités restantes.

### Chaque flottille ou unité navale

Jet de dé	Résultat
≥ CD def #	Aucun effet
CD def # -1	Deux points de dommages
CD def # -2	Quatre points de dommages
CD def # -3 ou +	Perte de pas + retour au port

### Table de perte Maritime Soviétique

Lancé un dé pour chaque unité affecté

Jet de dé	Unité Navale/Flottille	Unité de combat	MSU/RP de type I
≤ 0	Perte d'un pas + 2 points de dommage	Perte d'un pas	Enlevez
1	4 points de dommages	Perte d'un pas	Enlevez
2	3 points de dommage	Retour au port de départ	MSU retour au port de départ RP sur la piste de remplacement Soviétique
3	2 points de dommage	Aucun effet	Aucun effet
≥ 4	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet

### DRMs de la table de perte Maritime Soviétique

Sélectionnez la case ci-dessus qui comprend le tour de jeu en cours, et appliquez les DRMs adéquats à chaque jet de dé.

GT 1-7	GT 8-23	GT 24-35	GT 36-47
Les unités entrent : Zone maritime de Courlande -3 Zone maritime de Moonsund -1 Zone maritime de Riga -1	Les unités entrent : Zone maritime de Riga -2 Zone maritime de Moonsund -2 Zone maritime du golf de Finlande -1	Les unités entrent : Zone maritime de Moonsund -2 Zone maritime du golf de Finlande -2 Note: l'entrée dans les zones maritimes de Courlande et de RIGA est interdite.	Les unités entrent : Zone maritime de Moonsund -3 Zone maritime du golf de Finlande -3 Note: l'entrée dans les zones maritimes de Courlande et de RIGA est interdite.
<b>Evacuation</b> : ne peut pas être déclarée jusqu'au tour 6	Note: l'entrée dans la zone maritime de Courlande est interdite	<b>Evacuation</b> : -2	<b>Evacuation</b> : -2
<b>DRMs de la case d'interdiction des unités aériennes</b> :	<b>Evacuation</b> : -2	<b>DRMs de la case d'interdiction des unités aériennes</b> :	<b>DRMs de la case d'interdiction des unités aériennes</b> :
Zone maritime de Courlande (max) -2	<b>DRMs de la case d'interdiction des unités aériennes</b> :	Zone maritime du golf de Finlande et de Moonsund (max) -2	Zone maritime du golf de Finlande, de RIGA et de Moonsund (max) -2
Zone maritime de Moonsund et de RIGA (max) -1	Zone maritime de Moonsund et de RIGA (max) -2	Zone maritime de Léningrad (max) -1	Zone de Ladoga -1(max)
<b>DRM artillerie CD</b> : pas disponible pendant ces tours	Zone maritime du golf de Finlande (max) -1	<b>DRM artillerie CD</b> : -1 dans la Zone maritime du golf de Finlande si une, ou plus, unité d'artillerie CD Allemande occupe l'hex B3002 ou 3604	<b>DRM artillerie CD</b> : -1 dans la Zone maritime du golf de Finlande si une, ou plus, unité d'artillerie CD Allemande occupe l'hex B3002 ou 3604. -1 dans la zone maritime de Léningrad si l'hex L3006 ou L3306/In2215 est occupé par une artillerie CD Allemande.

<b>Effet bénéficiant à l'attaquant dans les combats :</b>	
1. Bonus d'armes combinées :	DRM -1 (si le temps le permet)
2. Intégrité des Div de Pz :	DRM -1 par Div de PZ ou Motorisée éligible
3. Défenseur avec un marqueur de débordement :	DRM -1
4. Ravitaillement du défenseur :	DRM -1 si
5. Effet d'une attaque du Génie :	DRM -1*
6. Support aérien (CAS) :	
7. Support d'artillerie Sec, Froid, Neige :	Facteur de support entier
Boue(ou défenseur dans un swamp) :	½ du facteur de support
Boue résiduelle :	comme pour la boue, mais seulement pour les hex affectés.
8. Artillerie Super-Lourde :	-1 par unité **

\* : seulement pour contrer les DRMs du défenseur dans un village, une ville, ville principale, ligne fortifiée, point fortifié ou rivière.  
 \*\* : seulement pour contrer les DRMs du défenseur dans une ville, ville principale, ligne fortifiée ou point fortifié. Les effets combinés du Génie et des artilleries S-H ne peuvent pas excéder les DRMs du défenseur pour une ville, ville principale, ligne fortifiée ou point fortifié.

<b>Effet bénéficiant au Défenseur dans les combats :</b>	
1. Terrain, point Fortifié et ligne Fortifiée :	Voir la table d'effet du terrain Fortifiée :
2. Point Fortifié sur une ligne Fortifiée (dans un rayon de 4 hex d'une ville, ville principale Soviétique amie) :	DRM +2 ; pas de Bonus d'armes combinées si toutes les unités de l'Axe attaquent à travers le côté d'hex de ligne fortifiée (autrement DRM -1)
3. Pas de ravitaillement d'attaque :	DRM +2 ; aucun support d'artillerie ou d'artillerie Super-Lourde ; pas d'intégrité de Div de Pz avec un marqueur "Non Ravitaillé"
4. Ordre "No Retreat" pour le défenseur :	DRM +1
5. CAS du défenseur :	+ le taux de CAS des unités aériennes du défenseur.
6. Support d'artillerie :	Identique à ceux de l'attaquant

### Table d'interdiction des ports

Lancé le dé pour chaque unité aérienne en Interdiction.

Jet de dé	Résultat
≤ 0	1 perte de pas + 2 points de dommage
1	4 points de dommage
2	3 points de dommage
3	2 points de dommage
≥ 4	Aucun effet

#### DRMs (cumulatif)

-2 Si les unités aériennes sont des Ju 87 Stuka  
 +1 L'hex de port est Tallinn, Léninegrad ou Kronstadt

#### Résolution des tir AA sur les cartes normales ou l'encart :

Chaque unité aérienne survivante Ju 87 ou Ju88 cible une unité navale ou une flottille (plus d'une unité aérienne peut cibler la même unité). Une fois la cible choisie l'unité aérienne ne peut plus en changer. Lancé le dé une seule fois pour chaque unité aérienne, appliquez tout DRMs.

\*\* Si l'unité navale/flottille avait déjà des points de dommage, additionner les nouveaux points de dommages. Si le total est 5 ou plus, enlevez un pas de l'unité cible. Retournez ou enlevez l'unité, et déduisez 5 points de dommages du total. Tout point de dommage en sus reste à l'unité.

**Note :** doublez les points de dommage reçu si l'unité cible est un DD ou une flottille.

### Code de couleur pour l'allocation de mouvement :

**Jaune :** Capacité d'infiltration (11.5).

**Orange :** unité non motorisée payant les coûts des unités motorisées (10.5.10).

**Vert :** Artillerie Super-Lourde (10.5.11).

**Gris :** Mouvement par voie ferrée seulement (11.1).

**Bleue :** Mouvement des flottilles seulement (11.2).

**Bande de No-ZOC :** indique que l'unité n'exerce pas de ZOC dans aucun hex adjacent (3.0f).

**Rayon d'action :** c'est le nombre maximum d'hex à partir duquel une unité d'artillerie peut fournir son support dans un hex attaqué. Quand vous comptez, ne comptez pas l'hex de l'unité d'artillerie mais comptez celui de l'hex attaqué.

**Valeur de Rétablissement :** c'est le nombre maximum que doit obtenir au jet de dé un HQ pour retrouver son statut Opérationnel.

**Codes de placement/case de couleur de scénario :** Voir le livret de jeu.

**Valeur d'empilement :** est le volume qu'occupe l'unité dans un hex. Pour les deux camp, 10 points d'empilement est le maximum permis dans un hex à la fin d'une phase de mouvement ou une retraite.

**Force d'appui :** c'est la force qu'une unité d'artillerie apporte dans une attaque déclarée en attaque (15.4) ou en défense (14.2).

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

**Désignation de l'unité :** est le nom et le numéro actuel de l'unité (voir le Playbook pour l'explication des abréviations).

#### Taille de l'unité :


I = Batterie/compagnie

II = Bataillon X = Brigade

III = Régiment XX = Division

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

**Symbole de type d'unité :** indique le type de l'unité (voir les symboles de type d'unité).

**Une case double** (  ) : indique deux unités de tailles semblables pour un même pion.