

Comment Lire les Pions des Unités

Non-Artillerie

Case de couleur du scénario et code de placement

Désignation de l'unité

Taille de l'unité

Valeur d'empilement

Valeur en attaque

Valeur en défense

Symbole du type d'unité

Allocation de mouvement (ici dans une case motorisée)

Unité inconnue

Les Unités Terrestres non-combatives

MSU (chariot)

Nombre de point de ravitaillement d'attaque

Dépôt de ravitaillement

Nombre de point de ravitaillement d'attaque

MSU (camion)

Allocation de mouvement

Pont

Valeur en Valeur en

Artillerie

rien de changer par rapport au dessin au-dessus sauf pour :

Artillerie normale et super-lourde en mode mobile

Force d'appui

Artillerie Super-lourde en mode Tir

Silhouette et type de l'arme

DRM d'attaque

Case du rayon d'action (vide pour les artilleries S-H)

Bande de Non-ZOC

Note : il n'y a que les unités d'artillerie qui ont une case de rayon d'action.

Explication de la valeur des unités

DRM d'attaque : c'est un modificateur que les artilleries Super-Lourde de l'Axe peuvent appliquer dans les attaques (15.6.4).

Valeur en Attaque : est la valeur utilisée par les unités de combat terrestres quand elles attaquent (15.5.1). Un nombre rouge indique que l'unité est blindé. Elle peut permettre à l'attaquant d'obtenir un bonus d'armes combinées (15.6.7) ou l'intégrité des Divisions de Panzer (15.6.8).

Valeur de Commandement : c'est le nombre maximum d'unités de combat terrestre Soviétique qu'un HQ puisse activer, ou le max d'ordre de retraite que peut ordonner un HQ dans une phase de réaction (22.1.2).

Valeur en Défense : est la valeur utilisée par les unités de combat terrestres (sauf pour les artillerie en support) quand elles occupent un hex attaqué (15.5.4).

Case Motorisée : indique que l'unité le coût de terrain des Unités motorisées, et qu'elle peut se déplacer dans la phase de mouvement motorisée et de réaction.

Allocation de mouvement (AM) : c'est le nombre maximum d'hex de terrain dégagé qu'une unité peut parcourir par temps Sec pendant la phase de mouvement (la phase de mouvement motorisée pour les unités motorisées Soviétique). Exception : les trains blindés, les flottilles et les artillerie S-H.

HQ SOVIETIQUE

rien de changer par rapport au dessin au-dessus sauf pour :

Face Opérationnelle

Valeur de commandement

Face Non-Opérationnelle

Valeur de rétablissement

R Indique que l'unité ne peut pas être reconstruite

W Indique que l'unité sera à retirer

Le type d'avion sur les pions indique celui qui est majoritaire dans le groupe

Le taux de Combat Aérien est la valeur utilisé par une unité aérienne dans un combat aérien. Les unités qui "tirent" utilisent ce taux pour attaquer dans un combat aérien ; les unités en "mission" s'en servent uniquement

Unités Aériennes

Type d'unité : B= bombardier, F= chasseur

Le taux d'interdiction est la valeur que les unités survivantes des missions d'interdictions appliquent dans la zone d'interdiction créée (13.0). Note : les unités aériennes Soviétiques n'ont pas ce taux.

Le taux de support aérien (CAS) est le DRM qui est appliqué à une attaque déclarée par des unités en missions survivantes dans un hex attaqué.