

des unités à distance de tir en attaque ou en défense [voir 9.2].

Le soutien d'une artillerie **ne peut pas** être réparti entre plusieurs unités.

Une brigade d'artillerie seule dans un hex. et attaquée par une unité ennemie combat avec une valeur de défense de 1.

### 8.6.3 - CL et combat

Les CL seules dans leur hex. et engagées dans un combat ne combattent pas normalement. le joueur attaquant jette **1d6** :

**1-3** = la CL est détruite

**4-6** = la CL est capturée, retournez là sur la couleur du nouveau propriétaire. Attention ne pas oublier de respecter 7.2.2.

## 9 - LES QG

Un QG représente l'état-major d'une formation avec ses éléments organiques (Génie, transport, artillerie, blindés, etc.) au niveau de la division, du corps ou de l'armée.

### 9.1 - SOUTIEN

Un QG peut projeter son soutien en attaque et en défense. Pour ce faire l'unité doit être à distance de commandement du QG de sa formation ou du QG de corps ou d'armée qui apporte le soutien.

Un QG peut soutenir une unité en attaque lors du segment de combat, puis en défense lors du segment de combat ennemi.

Un soutien ne peut pas être réparti entre plusieurs combats.

Ce soutien est ajouté à la valeur d'attaque ou de défense des unités participant au combat.

### 9.2 - LIMITATION AU SOUTIEN

Une unité appartenant à une formation ne peut recevoir du soutien que du QG de sa formation et/ou d'un QG de corps (Allemands) ou d'armée (Polonais).

Le total des points de soutien utilisés lors d'une attaque ne peut pas être supérieur au total des facteurs d'attaques des unités engagées dans cette attaque.

**Attention !** Comptez le nombre de soutiens d'artillerie éventuels dans ce total.

**Exemple :** Des unités qui attaquent avec une valeur d'attaque combinée de 8 ne peuvent pas utiliser plus de 8 points de soutien.

Le soutien d'un QG ne peut pas être réparti entre plusieurs unités.

### 9.3 - QG ET ZDC

Un QG exerce une ZdC comme les unités de combat.

## 10 - SOUTIEN AÉRIEN

Le joueur allié commence la partie avec un marqueur aérien et peut en recevoir deux autres en renfort [voir 11].

Durant le combat, le joueur allié peut utiliser un ou plusieurs soutiens aériens en attaque ou en défense.

Chaque marqueur ne peut être utilisé qu'une fois par tour en attaque ou en défense.

Chaque marqueur de soutien aérien apporte un modificateur de plus une colonne vers la droite en attaque ou moins une colonne en défense.

Plusieurs avions peuvent être utilisés pour le même combat mais le modificateur final ne doit pas dépasser + ou - 2 colonnes.

## 10 - POSITION DOMINANTE

Les hexagones marqués d'un triangle sont des hexagones de position dominante.

### 10.1 - EFFETS SUR LE COMBAT

Une unité localisée sur une position dominante se défend avec un bonus de - 1 co-

lonne. **Ex :** un combat à 4 contre 1 devient un combat à 3 contre 1.

### 10.2 - EFFETS SUR LE SOUTIEN

Un QG qui apporte un soutien à une unité sur une position dominante ou dans un rayon de deux hex. autour d'une position dominante occupée par une unité amie ou sous contrôle ami [voir 13], bénéficie d'un modificateur de +2.

**Exemple :** un facteur de soutien de 6 devient un facteur de soutien de 8.

### 10.3 - EFFETS SUR L'EMPILEMENT

Une pile d'unités ennemies située sur un hex. adjacent à une position dominante occupée par une unité amie peut être inspectée librement à tout moment.

**Important !** Dans le cas contraire, aucune pile ne peut être inspectée par le joueur ennemi.

### 10.4 - EFFETS SUR LE RAVITAILLEMENT

Une unité ne peut tracer une LdR à travers un hex. se situant à deux hex d'une position dominante occupée par une unité ennemie que si cet hex. est occupé par une unité amie.

## 11 - RENFORTS

Seul le joueur allié reçoit des renforts.

Durant le segment de renfort et ravitaillement allié, le joueur détermine s'il reçoit des renforts et lesquels.

### 11.1 - DEMANDE DE RENFORTS

Le joueur allié jette **1d6** et consulte la table des renforts.

### 11.2 - ENTRÉE DES RENFORTS

Les renforts terrestres entrent par l'un des hex. source de ravitaillement du joueur al-

lié. Ils peuvent bouger et combattre normalement pendant leur tour d'entrée.

Les renforts aériens sont ajoutés à la capacité aérienne alliée.

### 11.3 - UNITÉS EN RENFORT

Les renforts représentent les unités libérées par le haut commandement allié, c'est-à-dire le Premier Front d'Ukraine.

Il s'agit du 4 GTC (4 x unités) et du 95 GRD (4 unités).

Les 14 et 15 GRD commencent la partie sur la carte, mais ne peuvent pas opérer au sud de la rangée XX05 (incluse) jusqu'à ce que le joueur allié teste sur la table des renforts.

## 12 - DÉPLOIEMENT

Le joueur allié se place en premier en respectant les règles d'empilement. Le joueur allemand se place en second.

### 12.1 - DÉPLOIEMENT ALLIÉ

A Niesky (2206) et/ou à deux hex. de distance: **214 RD**

A Weissenberg (1910) et/ou à un hex. de distance: **294 RD**

A Bautzen et/ou à trois hex. de distance: **(1410-1511): 254 RD, 7 GMC**

Hex. 2003 et/ou à un hex. de distance: **7 DP**

Hex. 1902 et/ou à un hex. de distance: **10 DP**

Hex. 1702 et/ou à un hex. de distance: **14 GRD**

Hex. 0902 et/ou à un hex. de distance: **15 GRD**

Hex. 1607 et/ou à un hex. de distance: **5 DP, QG 2 AWP**

Hex. 0909 et/ou à un hex. de distance: **9 DP**

Hex. 0511 et/ou à un hex. de distance: **8 DP**

Les unités indépendantes polonaises se déploient où elles veulent sur la carte, adjacentes ou empiilées avec d'autres unités polonaises.