

## Support d'artillerie pour l'Attaquant et le Défenseur (14.2 et 15.4)

### Eligibilité :



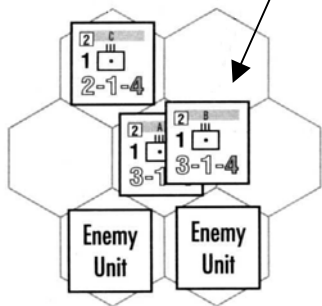
Les unités d'artillerie attaquantes fournissent un appui seulement aux

attaques déclarées contre un hex du défenseur. Les unités d'artillerie du défenseur fournissent un appui seulement aux hex attaqués. Un hex attaqué est un hex avec un marqueur d'Attaque Déclarée.

UNE ATTAQUE SEULEMENT : une unité d'artillerie peut fournir sa valeur de support sur une seule attaque déclarée par phase de combat. La valeur de support ne peut pas être divisé entre deux, ou plus, attaques déclarées.

Peut fournir un support

Valeur de défense seulement (cas 6)



### Conditions



**1. Rayon d'action :** chaque unité d'artillerie (de l'attaquant ou du défenseur) doit avoir l'hex attaqué de l'attaque déclarée dans son rayon d'action. Si le nombre d'hex entre l'hex du défenseur et l'unité d'artillerie (comptez l'hex attaqué pas celui de l'artillerie) n'excède pas le rayon d'action inscrit sur le pion, le support peut se faire.



**2. Débordement :** aucune artillerie ayant un marqueur de débordement ne peut apporter un appui.



**3. Non Ravitaillé :** aucune artillerie ayant un marqueur Non Ravitaillé ne peut apporter un appui.



**4. Ravitaillement d'Attaque:** sans prendre en compte l'état du ravitaillement, chaque artillerie de

l'attaquant doit être capable de tracer une Ligne de Communication vers un ASP fournissant un ravitaillement d'attaque avant de pouvoir fournir un appui.



**5.** A moins qu'elle n'occupe un hex attaqué, une artillerie du défenseur ne peut pas dans une

ZOC ennemie et fournir un appui. Les artilleries de l'attaquant peuvent être dans une ZOC ennemie.

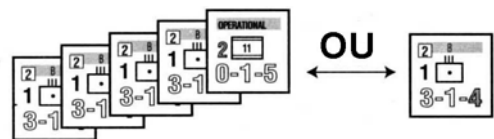
**6.** Si un hex attaqué contient seulement des unités de type artillerie, aucune d'entre elles peuvent fournir leur valeur d'appui à une attaque déclarée. Elles peuvent seulement utiliser leur valeur de défense, bien qu'une artillerie amie non-adjacente puisse apporter son support dans l'hex. Voir l'exemple précédent.

**7. Limite de la force de support :** Dans toute attaque déclarée, la force du support d'attaque ne peut jamais excéder la force d'attaque et la force de support de défense ne peut excéder la force de défense. Les facteurs de support en excès sont ignorés.

**8.** Aucune unité d'artillerie ne peut apporter sa force d'appui et sa valeur de défense dans la même attaque déclarée.

### Limitations des unités

**Quatre unités d'artillerie pour l'Axe :** un maximum de quatre unités d'artillerie de l'axe peut fournir un appui (en attaque ou en défense).



**Note :** les artillerie S-H de l'axe ne compte pas dans la limite des quatre unités, mais peuvent être utilisée seulement dans des situations d'attaque spéciales (22.7.3d).

Normalement, une seule artillerie Soviétique peut fournir un appui (en attaque ou en défense). Néanmoins, un maximum de quatre unités d'artillerie Soviétique peut fournir un appui si elles occupent un hex attaqué et/ou si elles sont empilées avec un , ou plus, HQ Soviétique (en attaque ou en défense). Voir l'exemple du support d'artillerie dans le livret de jeu.

**Exceptions :** l'interdiction aérienne de l'Axe peut réduire le nombre possible d'artillerie de un ou deux.

Les HQs Soviétiques Non-OP peuvent réduire le nombre d'artillerie possible à un (22.2.5d).