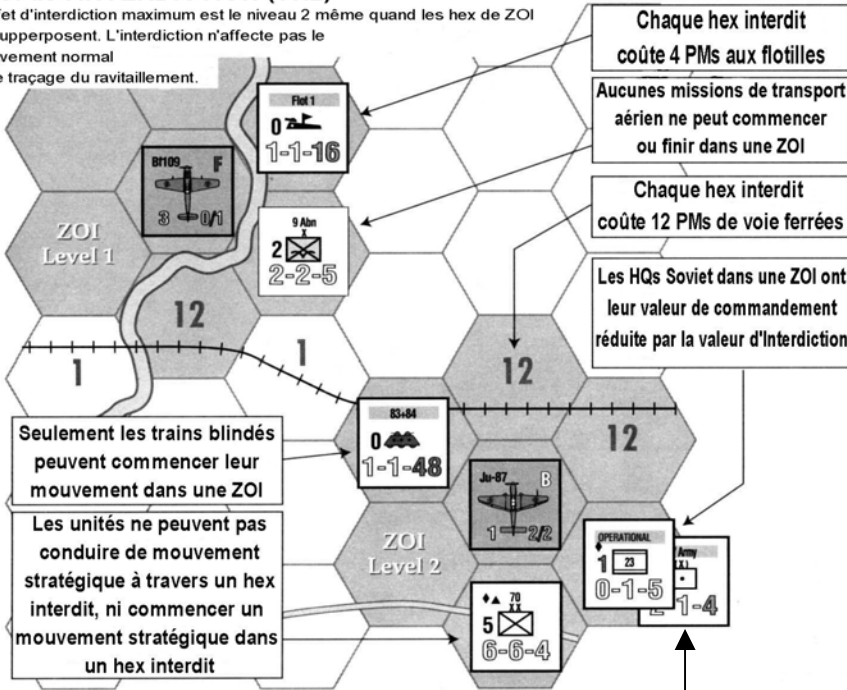


### Effet de l'INTERDICTION (13.2)

L'effet d'interdiction maximum est le niveau 2 même quand les hex de ZOI se superposent. L'interdiction n'affecte pas le mouvement normal ou le traçage du ravitaillement.



### Table de Suppression de l'artillerie Soviétique

Nombre d'unités d'artillerie empilées avec le HQ	Nombre d'unités d'artillerie qui peuvent apporter leur force d'appui en :	
	Niveau d'interdiction 1	Niveau d'interdiction 2
1	1	1
2	1	1
3	2	1
4	3	2

**Note :** parce qu'une unité d'artillerie ravitaillée dans son rayon d'action peut toujours supporter un combat, même si toutes les artilleries Soviétiques sont interdites, une unité d'artillerie (au choix du joueur de l'Axe) peut toujours faire un appui.

L'interdiction réduit le nombre d'unités d'artillerie, empilées avec un HQ, qui peuvent apporter leur force d'appui. Chaque niveau d'interdiction réduit le nombre de (voir la table de suppression de l'artillerie Soviétique ci-dessus).

### Effet des HQ Non-OP (22.2)

#### Limitations des HQs Non-OP :

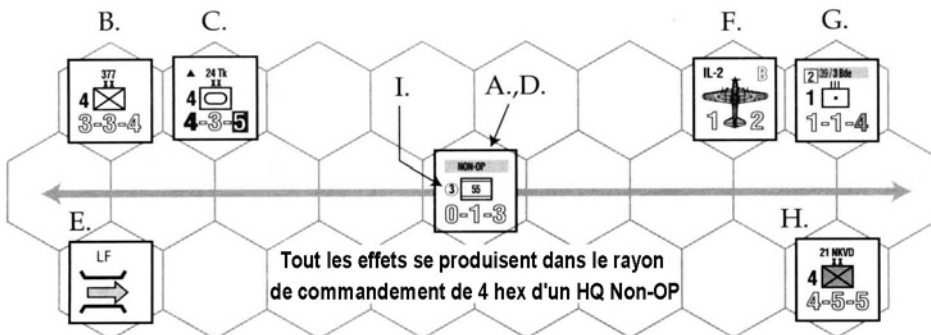
- A. Ne peut pas donner des ordres de retraite
- B. Aucune activation d'unité non-motorisée (y compris les Guards) pendant la phase de mouvement motorisée.
- C. Aucune activation d'unité motorisée pendant la phase de réaction Soviétique.

#### Limitation dans le rayon de commandement d'un HQ Non-OP (ces limitations prennent le pas sur les effets du rayon d'action des HQ OP).

- D. Aucun nouveau placement de marqueur de fortification sauf pour les points fortifiés "E".
- E. Les unités de pontonniers ne peuvent pas être placées ou déplacées.
- F. Aucunes missions de CAS Soviétique (l'interception de CAS de l'Axe et l'interdiction reste permis).

G. Pas plus d'une unité d'artillerie Soviétique peut fournir un appui pour un combat donné.

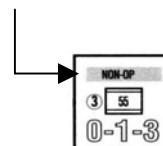
H. Les unités de NKVD n'ont plus la capacité de "No Retreat".  
I. Pendant la phase de mouvement ou de mouvement motorisé Soviétique, le nombre d'unités terrestres Soviétique commençant le mouvement dans le rayon de commandement d'un HQ Non-OP est limité à un de moins que la valeur de rétablissement du HQ. Le HQ Non-OP peut toujours se déplacer pendant la phase de mouvement.



### Jet de dé de Rétablissement des HQ Non-OP

Pendant l'interphase du tour de jeu, lancé le dé pour chaque HQ Non-OP souhaité. Si le jet de dé est inférieur ou égale à la valeur de rétablissement du HQ, le HQ est retourné sur sa face Opérationnelle. Il n'y a aucun DRM pour ce jet de dé.

Jet de dé ≤ Valeur de rétablissement



Le HQ est retourné sur son côté opérationnel.

