



## Bastion (x3)

Le joueur de l'Axe peut placer ce support pendant la phase des supports dans n'importe quel hex de terrain clair contenant au moins une unité allemande. Ce support donne le même bonus défensif qu'un bois. Il reste en place tant qu'il y a au moins une unité allemande dans l'hex, ou que le joueur décide volontairement de le retirer, auquel cas il est remis dans la réserve de tirage des supports. Le support peut être placé dans le rayon d'action du marqueur Forteresse Stalingrad. *Rappel* : Aucun autre marqueur support de l'Axe ne peut être placé dans le rayon du marqueur Forteresse Stalingrad.



## Hoth (x1)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports sur une division blindée allemande et rester associé à cette unité pour le tour. Ce support ne peut pas être joué avec une météo boue. Il confère l'avantage suivant : les facteurs de combat de toutes les unités blindées empilées avec ce support sont doublés en attaquant des unités soviétiques non blindées en terrain clair (pas à travers un cours d'eau).



## Hollidt (x1)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports sur une division blindée allemande et rester associé à cette unité pour le tour. Ce support ne peut pas être joué avec une météo boue. Il confère l'avantage suivant :

- Bonus d'élite en combat,
- Si l'unité associée à Hollidt engage un combat en terrain clair, y compris à travers une rivière, les résultats E et E2 sont transformés en E3. Si un résultat E3 est obtenu, alors toutes les unités participant au combat sont mises sous un marqueur Exploitation.



## Lascar (x1)

Ce support peut être joué au moment où le joueur soviétique déclare une attaque contre un hex contenant au moins une unité roumaine, et en le plaçant dans l'hex attaqué. Pour ce tour, toutes les unités roumaines sous ce support et dans un rayon d'un hex ne subissent pas les effets OOS pour le combat défensif ou le mouvement. A la fin de la prochaine phase de mouvement de l'Axe, le joueur lance 1d6. Sur un résultat de 1-4, Lascar est éliminé. Sur 5-6, le support est remis dans la réserve de tirage.



## Rudel (x1)

Ce support peut être joué à la fin d'un combat (axe ou soviétique) dans lequel au moins une unité blindée soviétique à pleine puissance a participé. Le joueur soviétique doit choisir l'une de ses unités blindées à réduire. Le joueur de l'Axe lance ensuite 1d6 et sur 1-5 le support est remis dans la réserve de tirage. Sur un 6, le support est définitivement retiré du jeu.



## Attaque Surprise (x2)

S'il est joué, ce support doit être placé sur la carte sur une pile d'unités amies contenant au moins une unité avec 3 PM. Il doit être joué avant de placer tout autre support sur la carte (Exception : Luftwaffe). La pile sous ce support peut bouger d'un hex et faire une attaque comme si c'était un combat d'exploitation. Ce mouvement peut entraîner un surempilement temporaire. Si l'hex attaqué est vidé de ses unités ennemies, alors toutes les unités en attaque doivent y avancer après combat. Ces unités peuvent à nouveau bouger et combattre au cours du tour. Le joueur lance ensuite 1d6 et le résultat indique dans combien de tours ce marqueur support reviendra en renforts.



## Artillerie (x2)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports, dans un hex occupé par une unité amie ravitaillée. Ce support donne un décalage de colonnes favorable en faveur du joueur de l'Axe pour toutes les attaques se produisant dans le rayon d'action du support. Une fois placé sur la carte, le support Artillerie ne peut pas bouger.



## Goering (x2)

Ce support peut être joué au début de la phase de ravitaillement de Stalingrad. Il donne un DRM +1 sur la Table de Pont Aérien et autorise aussi le joueur de l'Axe à choisir un marqueur Ju52 supplémentaire dans la réserve de tirage. Une fois joué, il est définitivement retiré du jeu.



## Reddition soviétique (x2)

Ce support doit être joué immédiatement lorsqu'il est tiré par le joueur de l'Axe. Celui-ci le place sur la carte dans un hex de son choix. Le statut de ravitaillement de toutes les unités soviétiques OOS dans un rayon de 5 hexs est vérifié. Chaque unité restant OOS à ce moment et localisée à plus de 5 hexs d'une

unité amie ravitaillée est éliminée. Chaque unité restant OOS à ce moment et à moins de 5 hexs d'une unité amie ravitaillée perd un pas. Si ce marqueur support ne peut causer aucune perte soviétique, le joueur de l'Axe le remet dans la réserve de tirage et en tire un autre.

Décalage de colonnes  
sur la TRC

Rayon d'Action



## Luftwaffe (x3)

Ce support peut être joué pendant la phase des supports. Il est placé sur la carte dans un rayon de 9 hexs d'un QG allemand. Il peut être placé en même temps qu'une Attaque Surprise. Le rayon d'action de deux marqueur support aérien ne peut pas se chevaucher et donc un seul support Luftwaffe peut participer à une attaque donnée. Le support Luftwaffe donne un décalage de colonnes favorable au joueur de l'Axe en attaque pour tous les combats dans le rayon d'action du support. Seule la distance entre le marqueur support et le défenseur est pris en compte pour déterminer si l'attaque est à portée du marqueur Luftwaffe. Si la couverture nuageuse est Couverte, le support aérien n'influencera que le combat dans l'hex où il est placé. Ce support ne peut pas être utilisé en condition Blizzard.



## Nebelwerfer (x1)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports dans un hex occupé par une unité amie ravitaillée. Le support Nebelwerfer donne un décalage de 2 colonnes en faveur du joueur de l'Axe pour une attaque résolue adjacente au marqueur support. Une fois placé sur la carte, le support Nebelwerfer ne peut jamais bouger.



## Vétéran (x2)

Ce support doit être placé pendant la phase de supports dans un hex occupé par une division allemande soviétique. Cette division bénéficiera de tous les effets de la Supériorité allemande (actif ou non) et tout combat auquel participe cette unité bénéficiera aussi de ces effets, tant que seules des unités allemandes sont impliquées. Le marqueur support reste en place tant que la division à laquelle il est associé n'est pas éliminée. Si cela se produit, le support est remis dans la réserve de tirage.



### Renforts de l'Axe (x2)

Ce marqueur support peut être joué pendant la phase des renforts et remplacements.

Le joueur de l'Axe reçoit deux points de remplacements supplémentaires pour les unités alliées (italiennes, hongroises, roumaines).



### Tiger (x1)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports dans un hex occupé par une division allemande ravitaillée. Il y reste attaché et peut se déplacer avec l'unité désignée pour le tour. Le support donne un décalage de 2 colonnes en faveur du joueur de l'Axe pour des attaques impliquant la division associée. Ignorez tout résultat d'exploitation obtenu pour ce combat.



### Pak 88 (x2)

S'il est joué, ce support doit l'être pendant le tour soviétique avant la résolution d'un combat impliquant au moins une unité allemande en défense. Un support Pak 88 réduit de moitié les facteurs d'attaque des unités blindées soviétiques engagées dans l'attaque.



### Renforts de l'OKH (x2)

Ce marqueur support est joué pendant la phase des renforts et remplacements. Il permet au joueur de l'Axe de recevoir deux points de remplacement supplémentaires pour les unités allemandes.



### Bataillons d'Alerte (x6)

Ce support peut être placé sur la carte pendant la phase des supports, à la fin de la phase de combat soviétique, ou à la fin de la phase d'exploitation soviétique. Il peut être placé dans :

- Un hex de ville ou ville majeure soviétique ;
- Un hex occupé par un QG allemand ;
- Sur ou dans un hex adjacé à un pont ferroviaire, si les deux hexs sont contrôlés par le joueur de l'Axe.

L'hex ne doit pas nécessairement être ravitaillé, mais il doit être contrôlé par le joueur de l'Axe. Le support prend ensuite les caractéristiques d'une unité de combat à un pas, avec les exceptions suivantes :

- Il ne peut jamais terminer une phase de mouvement ou d'exploitation de l'Axe empilé avec une division, un KG ou un autre bataillon d'alerte ;
- Les marqueurs supports ne peuvent pas être déployés avec des bataillons d'alerte (Artillerie, Pak88, Bastion, etc.) ;
- Il n'est pas éligible aux effets de la supériorité allemande.

Le marqueur support/unité est remis dans la réserve de tirage lorsqu'il est éliminé ou s'il termine une phase de mouvement ou d'exploitation empilé avec une division, un KG ou un autre bataillon d'alerte. Eventuellement, le joueur de l'Axe peut choisir de ne pas remettre ce soutien dans la réserve et donc de l'éliminer définitivement du jeu.



### Discorde à l'OKH (x1)

S'il est tiré, ce marqueur doit être joué immédiatement au début de la phase des supports.

Si les deux hexs de Stalingrad sont occupés par des unités ravitaillées de l'Axe, alors ce support est retiré du jeu sans autre conséquence. Sinon, le joueur de l'Axe lance 1d6 et applique un DRM -1 si au moins l'un des deux hexs de Stalingrad n'est pas contrôlé par le joueur de l'Axe (n'appliquez pas ce modificateur au tour JAN IV) :

**0 : Manstein demande à Hitler d'abandonner le commandement de l'OKH** – le marqueur Manstein recule d'une case sur la piste d'approbation.

**1 : Au fond du puits** – si disponible, le joueur de l'Axe peut choisir un bataillon d'alerte dans la réserve de tirage et le placer dans la case des supports disponibles.

**2 ou 3 : Hésitation** – Une division blindée allemande, choisie par le soviétique, ne peut pas bouger pendant ce tour. L'unité doit être ravitaillée et ne pas être adjacente à une unité ennemie.

**4 : Keitel donne son rapport** – aucun effet.

**5 : Goering fait un effort supplémentaire** – le jet de Pont Aérien est modifié par +1.

**6 : Manstein et Hitler sont d'accord** – l'approbation du Führer augmente de +1.



### Percée (x1)

Ce support peut être joué à la fin d'une phase de mouvement de l'Axe. Il est placé sur une pile capable de tracer un ravitaillement et ne pas avoir utilisé de mouvement stratégique ou ferroviaire. Cette pile ne peut pas participer au combat, mais les unités sous ce marqueur recevront un marqueur Exploitation à la fin de la phase de combat.



### Perdu dans le Blizzard (x1)

Lorsque ce support est tiré, un support supplémentaire est immédiatement tiré, que le support Perdu dans le Blizzard soit joué un remis dans la réserve de tirage.

Si la Condition Nuageuse est Dégagée, le joueur de l'Axe remet le marqueur Perdu dans le Blizzard dans la réserve de tirage.

Si la Condition Nuageuse est Couverte ou Blizzard, le **joueur soviétique** place le marqueur support sur une pile de l'Axe. Cette pile doit contenir au moins une unité non allemande alliée de l'Axe et ne doit pas être localisée dans un hex de rail ou de ville.

### Lancez 1d6 :

• Sur 1-4 et si la Couverture Nuageuse est Couverte, il ne se passe rien et le marqueur support est remis dans la réserve de tirage.

• Sur 5-6 ou en condition Blizzard, lancez 1d6 pour chaque unité non élite :

Sur un 1, l'unité est déplacée dans l'hex NO adjacente, sur un 2 dans l'hex NE adjacente et ainsi de suite. Si l'hex est vide d'unités ennemies alors le mouvement s'arrête dans cet hex. Si l'hex est occupé par au moins une unité ennemie, alors un combat a lieu entre l'unité de l'Axe et une unité soviétique de l'hex tirée au hasard. Utilisez uniquement le rapport de forces non modifié (n'utilisez aucun modificateur comme le terrain, l'état du ravitaillement, les marqueurs supports, etc.). N'appliquez que les résultats d'attrition de la TRC. Si à la fin du combat l'hex est vide, l'unité de l'Axe doit y entrer. Sinon, elle reste dans son hex de départ. Lorsque chaque unité de l'Axe a suivi cette procédure, le marqueur support est placé PAR LE JOUEUR SOVIETIQUE sur l'une de ces unités. Cette unité ne peut pas attaquer lors de la prochaine phase de combat. A la fin de cette phase de combat, le marqueur support est définitivement retiré du jeu.

**Katyusha** (x2)

S'il est joué, ce support doit être placé sur la carte dans un hex occupé par une unité amie ravitaillée pendant la phase des supports. Une fois tous les supports placés, le joueur soviétique désigne un hex adjacent comme cible du bombardement du katyusha. Il jette 2d6 et consulte la colonne d'attrition 5/1 de la TRC. Les pertes de l'attaquant sont ignorées. Les pertes du défenseur sont choisies par le joueur en défense, mais le barrage ne peut pas éliminer le dernier pas d'un hex. Tous les barrages contre un hex autre que terrain clair ou contenant un support Bastion/Hedgehog sont décalés d'une colonne à gauche. Tous les barrages à travers un côté d'hex fortifié ou dans un hex de ville majeure sont décalés de deux colonnes à gauche (en plus de l'effet du terrain). Le marqueur support est ensuite remis dans la réserve de tirage.

**Maskirovka** (x1)

Ce support peut être joué de l'une de ces trois façons :

- 1 - Après le tirage des supports du tour, le joueur soviétique peut déplacer tous les supports O de la case Supports Disponibles STAVKA vers une case Supports Disponibles pour Offensive Majeure ou Mineure.
- 2 - Au début de la phase de déclaration d'offensive. Le joueur soviétique peut déplacer 3 supports O d'une case Supports Disponibles pour Offensive vers la case Supports Disponibles STAVKA. Si le marqueur est joué de cette façon, il est définitivement retiré du jeu.
- 3 - Pendant la prochaine phase de déclaration d'offensive, le joueur soviétique peut jouer ce support pour déplacer un Marqueur Offensive jusqu'à trois hexs à l'ouest, au nord-ouest ou au sud-ouest, si le nouvel hex contient une unité ennemie. Ce mouvement peut se produire avec un Marqueur Offensive qui a été placé ce tour-ci ou qui est déjà sur la carte.

**Lelyushenko** (x1)

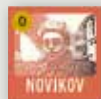
S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports sur un corps blindé soviétique et rester associé à cette unité pour le tour. Il ne peut pas être joué avec une météo boue. Le support confère les avantages suivants à l'unité de combat associée :

- Bonus d'élite en combat,
- Si l'unité associée à Lelyushenko est engagée en combat en terrain clair, y compris à travers une rivière, alors les résultats E et E2

sont transformés en E3. Si un résultat E3 est obtenu, alors toutes les unités participant au combat peuvent être mises en Exploitation.

- Si l'unité associée à Lelyushenko est engagée en combat dans un terrain autre que clair, marais ou fortification, alors les effets du terrain pour le résultat tactique de l'attaquant sont ignorés.

- Tous les effets offensifs et défensifs de supériorité allemande sont ignorés pour le combat impliquant l'unité attachée.

**Novikov** (x1)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports sur un corps blindé soviétique et associé à cette unité pour le tour. Il ne peut pas être joué avec une météo boue. Le support confère les avantages suivants à l'unité de combat associée :

- Bonus d'élite en combat,
- Le résultat tactique supplémentaire « E » s'applique en cas d'attaque contre une pile d'unités roumaines, quel que soit le nombre de pas dans la pile ennemie (voir 8.11).

- Tous les effets offensifs et défensifs de supériorité allemande sont ignorés pour le combat impliquant l'unité attachée.

**Staline** (x3)

S'il est tiré, ce support doit être joué au tout début de la phase des supports.

Le joueur soviétique lance 1d6 et ajoute 1 au résultat pour chaque ville majeure contrôlée par le joueur soviétique (les deux hexs de Stalingrad comptent pour une seule ville majeure). Les résultats suivants sont appliqués :

(1) **Priorité à Stalingrad** : Seul le QG Stalingrad peut tenter un jet pour l'autorisation de sortie de la Réserve STAVKA des unités ; ce jet virtuel donne automatiquement un 6. Ceci ne s'applique pas si une offensive majeure est lancée. Il n'y a aucun effet si Stalingrad est sous contrôle soviétique.

(2) **Pause stratégique** : aucun support de la case Supports Disponibles d'où ce marqueur a été tiré ne peut être joué pendant ce tour. Ceci ne s'applique pas si une offensive majeure est lancée pendant ce tour.

(3) **Commissaires politiques** : Les marqueurs supports Leaders soviétiques ne peuvent pas être joués pendant ce tour.

(4) **Paralysie administrative** : Le joueur soviétique doit retirer 1 support de son choix parmi les supports disponibles.

(5) **Support programmé** : un marqueur Support Artillerie, VVS ou Katyusha peut être joué sans la contrainte de placement

des Marqueurs Offensive qui ont été placés pendant ce tour.

(6) **Nouvelles réserves** : S'il y a moins de 6 unités dans la case Réserve STAVKA, le joueur soviétique doit retirer de la carte deux divisions d'infanterie ravitaillées et les placer dans la case Réserve STAVKA.

(7 ou +) **En avant** : Au moins un QG soviétique doit bouger pendant ce tour.

**Prêt-Bail** (x1)

S'il est joué, ce support doit être placé sur la carte au début de la phase de ravitaillement sur un QG soviétique ravitaillé et situé sur une route ou une voie ferrée. S'il ne bouge pas, ce QG est considéré comme s'il était une ville avec une voie ferrée. Ce marqueur Support reste sur la carte jusqu'à la phase des supports du prochain tour.

**Attaque surprise** (x2)

S'il est joué, ce support doit être placé sur la carte sur une pile d'unités amies contenant au moins une unité avec 3 PM. Il est joué avant le placement de tout autre support (Exception : Brigade de Chars). La pile sous le support peut bouger d'un hex et faire une attaque comme si c'était un combat d'exploitation. Ce mouvement peut entraîner un surempilement temporaire. Si l'hex attaqué est vidé de ses unités ennemies, toutes les unités en attaque doivent y avancer après combat. Le joueur lance ensuite 1d6 et le résultat indique dans combien de tours le marqueur pourra revenir en renforts.

**Réserves** (x2)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports dans un hex occupé par une ou plusieurs unités amies ravitaillées. Il peut être placé dans un hex adjacente à une unité ennemie si au moins une unité dans l'hex n'est pas placée sous le marqueur support Réserve. Les unités sous le marqueur Réserve ne peuvent ni bouger ni attaquer pendant les phases de mouvement et de combat.

Pendant la phase d'exploitation, le marqueur est remis dans la réserve de tirage et est remplacé par un marqueur Exploitation. Les unités sous ce marqueur peuvent être utilisées pendant la phase d'exploitation comme décrit dans les règles, mais peuvent utiliser leur plein potentiel de mouvement avec un bonus de +1. De plus, les unités d'infanterie sous ce marqueur peuvent bouger ET combattre pendant la phase d'exploitation.



Décalage de colonne sur la TRC

Rayon d'action

### Artillerie (x3)

S'il est joué, ce support doit être placé pendant la phase des supports dans un hex occupé par une unité amie ravitaillée. Le support Artillerie donne un décalage de colonne favorable au joueur soviétique sur la TRC pour toutes les attaques ayant lieu dans le rayon d'action du support. Une fois placé sur la carte, le support Artillerie ne peut pas bouger.

Décalage de colonne sur la TRC

Rayon d'action



### VVS (x3 – les restrictions O

s'appliquent à deux des supports)

S'il est joué, ce support doit être placé sur la carte pendant la phase des supports. Le rayon d'action de deux marqueur VVS ne peut pas se chevaucher et par conséquent un seul marqueur peut participer à une attaque donnée. Le marqueur VVS donne un décalage de colonne favorable au joueur soviétique sur la TRC pour tous les combats ayant lieu dans son rayon d'action. Seule la distance entre le marqueur support et l'hex du défenseur est pris en compte pour déterminer si le combat est à portée du support aérien. Si la couverture nuageuse est Couverte, le support VVS n'influence que les combats dans l'hex qu'il occupe. Il ne peut pas être utilisé par condition météo Blizzard.



### Ordre 227 (x2)

Le support Ordre 227 peut être joué pendant un tour de l'Axe au début d'une phase de combat donnée. Si ce support est joué, le joueur soviétique transforme automatiquement son résultat tactique en Eng. Remettre ce support dans la réserve de tirage à la fin du combat.



### Planification (x2)

Ce support peut être joué de deux façons différentes :

- Pendant la phase STAVKA, il apporte un DRM +3 au jet de dé pour un QG cherchant à libérer des unités de la réserve STAVKA.

- S'il est joué dans la case de Réserve disponible STAVKA, le joueur soviétique tire deux nouveaux marqueurs Supports et remet le marqueur Planification dans la réserve de tirage. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.



### Brigade de chars (x4)

Ce support peut être joué pendant la phase des supports. Il est placé sur une pile d'unités amies ravitaillées dans le rayon d'action d'un marqueur Offensive, et le placement est permis même si cela entraîne un surempilement temporaire. Il n'y a pas de limite au nombre de brigades pouvant être placées dans un hex donné. Il prend les caractéristiques d'une unité blindée à un pas, et est remis dans la réserve de tirage s'il est éliminé. Il peut être joué conjointement à un support Attaque Surprise. S'il y a encore un surempilement à la fin de la phase de mouvement, le support Brigade de Chars est remis dans la réserve tirage. Au début de la prochaine phase de supports, tous les marqueurs Brigades de Chars encore sur la carte sont remis dans la réserve de tirage.



### Pontoniers (x1)

Ce support peut être joué pendant la phase des supports sur une unité amie adjacente à un cours d'eau. Ce support se comporte comme un QG en mode ponton, en annulant les effets du cours d'eau pour le tracé du ravitaillement et le mouvement pour tous les côtés d'hex adjacents au marqueur support. De plus, il annule la pénalité de cours d'eau en combat si au moins une des unités en attaque est empilée avec ce marqueur support.



### Reddition de l'Axe (x2)

Ce support doit être joué immédiatement lorsqu'il est tiré par le joueur soviétique. Le joueur soviétique place le support dans un hex de son choix. Le statut de ravitaillement de toutes les unités sous un marqueur OOS situées dans un rayon de 5 hexs du marqueur est revérifié à ce moment. Les unités qui sont encore non ravitaillées à ce moment et sont à plus de 5 hexs d'une unité amie ravitaillée sont éliminées. Les unités qui sont encore non ravitaillées à ce moment et sont à 5 hexs ou moins d'une unité amie ravitaillée subissent les pénalités suivantes :

- Les unités allemandes, italiennes et hongroises perdent chacune un pas.
- Les unités roumaines sont éliminées.

Si ce support ne peut causer aucune perte à l'Axe, le joueur soviétique le remet dans la réserve de tirage et en tire un autre.



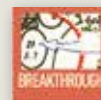
### Batteries anti-aériennes (x3)

Ce support peut être joué pendant la phase de ravitaillement de Stalingrad pour contrer le Pont Aérien. Si le joueur soviétique capture les deux hexs de Stalingrad, tous ces supports sont définitivement retirés du jeu.



### Panique à l'arrière (x1)

Ce support peut être joué lorsqu'au moins une unité roumaine est obligée de reculer ou est éliminée. Le joueur de l'Axe doit immédiatement retirer un marqueur support de son choix de ses marqueurs support disponibles, et le remettre dans la réserve de tirage.



### Percée (x1)

Ce support peut être joué à la fin de la phase de mouvement soviétique en le plaçant sur une pile qui n'a pas fait de mouvement stratégique et qui est capable de tracer du ravitaillement. Cette pile ne peut pas participer à un combat, mais les unités sous ce marqueur recevront un marqueur Exploitation à la fin de la phase de combat.



### Raid de chars (x1)

Ce marqueur peut être joué à la fin de la phase d'exploitation soviétique en le plaçant sur un corps blindé à pleine puissance et capable de tracer une ligne de ravitaillement. Le joueur soviétique désigne ensuite un hex objectif, ne contenant aucune unité d'élite ennemie. L'hex objectif doit être situé dans les 5 PM du corps blindé désigné (ignorez les unités ennemies dans l'hex objectif). Le résultat du raid dépend de l'objectif. Si plusieurs résultats s'appliquent, le joueur soviétique ne peut en choisir qu'un seul.

Objectif	Résultat
QG ennemi	Le joueur allemand retire un marqueur Support de sa case Supports Disponibles et le remet dans la réserve de tirage.
Ville	Le mouvement ferroviaire est interdit dans cet hex pour ce tour.
Ville majeure	Le joueur allemand retire un marqueur Support de sa case Supports Disponibles et le remet dans la réserve de tirage. Le joueur soviétique tire au hasard un marqueur Support de sa réserve de tirage.
Hex d'aérodrome 1123 ou 1125	Le joueur allemand retire un marqueur Support de sa case Supports Disponibles et le remet dans la réserve de tirage. De plus, une pénalité permanente de -1 s'applique à la table de Pont Aérien.

Ensuite, le joueur soviétique place ce corps blindé dans la réserve STAVKA et le marqueur Support est définitivement retiré du jeu.