

MANUEL DE JEU



DECISIVE CAMPAIGNS



ARDENNES OFFENSIVE



CONTENU

1. INTRODUCTION	5
1.1. Version	5
1.2. Un mot de Vic	5
1.3. Un mot de Davide	6
1.4. Le réglage	7
1.5. Un mot de conseil	13
1.6. Les scénarios	13
1.7. Les éditeurs	13
2. DÉMARRAGE RAPIDE	14
3. L'INTERFACE	18
3.1. Écran du menu principal	19
3.2. Écran de configuration du	21
scénario 3.3. Écran de boucle	23
de jeu 3.4. Écran de	24
carte 3.5. Fenêtres contextuelles	38
3.6. Autres éléments de l'interface utilisateur	44
4. LES RÈGLES	48
4.1. Entretien et récupération des unités	49
4.2. Mouvement d'unité	56
4.3. Reconnaissance et ligne de	65
vue 4.4. Réseau logistique	73
4.5. Micro gestion des troupes	79

4.6. Unités de transport	80
4.7. QG et officiers	81
4.8. Combat	83
4.9. Ponts	107
4.10. Troupes de	108
remplacement 4.11. Propriété	109
hexadécimale et flou 4.12.	110
Règles d'incertitude 4.13. Avantages de l'IA	112
 5. CRÉDITS	 114

1. INTRODUCTION

1.1. VERSION

Cette version du manuel correspond à la version du jeu 0.94.

Date tamponnée le 15 septembre 2021.

1.2. UN MOT DE VIC

Accueillir!

Les Ardennes sont un jeu spécial à bien des égards. Il s'agit d'un jeu opérationnel, comme les jeux précédents de la série Decisive Campaigns, mais dans ce dernier opus, l'échelle est tellement descendue que nous commençons à aborder les dimensions tactiques.

A un km/hex, quatre obus par jour et avec des unités majoritairement de niveau bataillon, vous aurez l'impression d'y être. Dans le vif du sujet. Le besoin d'abstraction, nécessaire dans les simulations à plus grande échelle, a sensiblement diminué. Les troupes sont désormais modélisées par escouade et par véhicule ou canon unique. De nouvelles règles ont été introduites telles que les lignes de vue, les embouteillages, les kampffgruppen et les niveaux de hauteur. L'objectif est que l'Offensive des Ardennes soit à la fois familière et fraîche.

En inspectant la carte, vous pouvez presque distinguer chaque maison. Nous avons fait de notre mieux pour rendre la carte plus immersive et riche en détails. Cela comprend six états fondamentaux différents, dont 3 sont ajoutés uniquement pour des raisons esthétiques.

À bien des égards, ce quatrième jeu Decisive Campaigns est un wargame très classique. Les illustrations de la carte, des compteurs et des troupes devraient encore renforcer ce sentiment de jouer à un jeu classique. Dans son essence, il s'agit simplement d'un contre-pousseur et rien de plus. Mais en nous concentrant vraiment sur ce qu'il fait bien, je pense que nous avons créé un jeu très amusant et réaliste.

Notez que moi, Vic, j'ai fait équipe avec Davide Gambina pour ce jeu et qu'il a construit tous les scénarios pendant que j'étais

en se concentrant sur la conception du jeu, les éditeurs, l'IA, les règles du jeu et le moteur de jeu.

L'interface a fait peau neuve et devrait être moins écrasant, sans sacrifier la complexité.

Le système de clic gauche (sélectionner l'unité) – droite (déplacer vers l'hexagone cliqué) de Shadow Empire a également été intégré à ce jeu. Cela permet des virages beaucoup plus rapides qu'avec les titres précédents de cette série.

Il a été équipé de nouveaux éditeurs, initialement développés pour le projet DC:Community et testés sur plusieurs années, mais améliorés et étendus pour cette version. Ils permettent le modding à deux niveaux : Simple et Intermédiaire.

À l'aide de l'éditeur simple, un joueur peut importer des cartes et des bibliothèques et construire rapidement un scénario jouable.

En utilisant les éditeurs intermédiaires, les joueurs peuvent créer du nouveau contenu sous la forme de nouvelles bibliothèques de types de troupes, de nouvelles cartes, de nouvelles bibliothèques de modèles (TOE) et de nouvelles bibliothèques d'officiers pour aller au-delà de la portée de l'offensive des Ardennes.

Les bibliothèques permettent également aux concepteurs de scénarios de réutiliser partiellement le travail d'autres concepteurs et de déployer facilement des fonctionnalités nouvelles (ou mises à jour) avec des correctifs et des mises à jour de jeu.

J'espère que vous apprécierez votre achat. Et mes sincères remerciements pour votre soutien-moi et gardez-moi dans la création de wargames !

Meilleurs vœux,

Vic

1.3. UN MOT DE DAVIDE

Cela fait bien plus de deux ans que Vic m'a demandé d'être le scénariste de son prochain jeu Decisive Campaigns. Et je dois dire que je suis très fier d'avoir contribué à la naissance de ce quatrième chapitre de la série.

Mon rôle était assez vaste et tandis que Vic se concentrait sur le moteur, l'IA et les règles, je me concentrais principalement sur la conception du scénario, des cartes et des ordres de bataille.

L'offensive des Ardennes est l'une des batailles les plus connues de l'époque.

Deuxième Guerre mondiale. Durant ma longue vie de wargamer, je suis né en 1961, j'ai joué et testé d'innombrables jeux PC Ardennes Offensive. J'ai essayé de mélanger toutes les expériences positives de ce passé dans le développement des scénarios en exploitant les larges possibilités offertes par la nouvelle IA, les graphismes et les éditeurs.

L'Offensive des Ardennes est un jeu extrêmement riche en fonctionnalités et notamment dans la grande campagne. Le sentiment de liberté et de contrôle pour le joueur humain est absolu !

Vous pouvez vraiment sentir la responsabilité que toute décision pèse sur vous.
des hommes sur le champ de bataille.

Il s'agit d'un Wargame créé par des wargamers pour des wargamers !

J'espère que vous aimez et appréciez notre travail,
David

1.4. LE RÉGLAGE

Les jours raccourcissent... Les températures approchent du point de congélation... La neige commence à tomber...

L'année 1944 est presque terminée... Tout comme le Reich...

La situation stratégique des forces allemandes à la fin de 1944 est sombre et peu prometteuse.

L'avancée alliée semble avoir été temporairement stoppée, mais les Soviétiques semblent imparables et s'apprêtent à lancer leur assaut final vers Berlin.

Les forces armées allemandes sont épuisées et dépourvues d'effectifs et d'équipements. Des villes et des centres industriels autrefois fiers, comme la Ruhr, sont désormais pour la plupart des ruines fumantes après des années de bombardements aériens.

L'Allemagne est à bout de souffle. Même si la propagande, le déni collectif et la focalisation sur l'image tactique plutôt que sur l'image stratégique font croire à beaucoup qu'une « fin du siège » pourrait encore être arrachée des mâchoires.



de défaite; C'est surtout la base occidentale qui avait cet espoir, car elle venait d'arrêter l'avancée alliée aux frontières du Reich et avait ensuite vaincu les troupes aéroportées alliées à Arnhem.

Mais si l'on devait examiner objectivement la carte de la situation stratégique et prendre en compte l'énorme production, la main-d'œuvre, l'équipement et l'aviation alliés,



Automne 1944, des semi-pistes et des Sherman américains se frayent un chemin dans un autre village sous contrôle allemand en Belgique. Les troupes de la Wehrmacht représentées ici manquent de blindage et de canons antichar et doivent se contenter de mitrailleuses, de quelques Panzerfaust et d'un Panzerschreck. Ils retardent l'avancée américaine, mais devront inévitablement battre en retraite.

En raison de ses avantages de puissance, il n'y avait qu'une seule conclusion possible : l'Allemagne avait perdu la guerre.

"Ou non?" c'est ce qu'Hitler et le haut commandement allemand ont dû se demander. L'espoir est éternel, n'est-ce pas ? Tout miser sur un seul lancer de dés pourrait encore donner à l'Allemagne une petite mais réelle chance de renverser la tendance.

Une stratégie d'optimisation des opérations défensives permettrait de gagner du temps, mais finirait par entraîner une défaite certaine. Ainsi, les dirigeants allemands préféreraient 5 % de chances de succès (et 95 % de chances de défaite rapide) plutôt que 100 % de chances d'échec lent mais sûr.

Les Allemands rassemblèrent et rassemblèrent toutes leurs dernières ressources et les mirent dans et derrière les Ardennes. Les concentrer là-bas éviterait leur envoi vers l'Est, où ils pourraient tenter d'empêcher les Soviétiques de prendre Königsberg, Varsovie et Budapest.

La principale raison de se concentrer sur le front occidental était que le front oriental n'offrait aucune possibilité de capturer des cibles stratégiques. Le Front occidental l'a fait. En théorie, un mouvement en tenaille depuis les Ardennes jusqu'à Anvers couperait une grande partie des forces alliées en Belgique et aux Pays-Bas et prendrait simultanément le principal port de ravitaillement. Un coup aussi dévastateur obligerait les Alliés à accepter une trêve permettant le transfert de forces vers l'est pour vaincre les Russes dans une bataille finale devant les portes du Reich.

Des rêves délirants ? Peut-être peut-être pas. Les Allemands n'ont cependant jamais eu l'occasion de tester leur hypothèse stratégique car, après quelques succès initiaux limités, leurs forces n'ont pas réussi à suivre le rythme et n'ont pas réussi à traverser la Meuse.

L'optimisme (ou le désespoir ?) opérationnel allemand avait été trop grand.

Mais ont-ils raté un lancer de dés ? Ou était-ce une mission impossible au départ ?

Dans Campagnes décisives : l'offensive des Ardennes, nous allons examiner de plus près les défis opérationnels des combats et explorer plusieurs variantes de simulation.

Les Allemands avaient réussi à aligner un ordre de bataille impressionnant, et pour l'essentiel à la hauteur, sur un front relativement étroit dans les Ardennes.

Deux armées de panzers s'étaient rassemblées pour percer les lignes alliées entre Monschau et Echternach puis foncer vers la Meuse : les

6e Armée Panzer SS au nord et 5e Armée Panzer au sud.

Sept divisions blindées équipées des chars les plus modernes, dont le géant Tigre II, étaient prêtes. La 7e armée a été ajoutée pour former un écran afin de protéger le flanc sud de l'avancée des contre-attaques.

Les mesures allemandes visant à dissimuler leurs concentrations de troupes furent couronnées de succès et lors du lancement de l'offensive des Ardennes, le 16 décembre, les forces américaines furent prises par surprise.

Cependant, surpris ou non, nous ne sommes pas en 1939 et la plupart des forces ennemies se sont rapidement ralliées et ont mené un combat acharné. Ce n'est qu'au centre du front, là où les Américains étaient suffisamment faibles pour être complètement écartés, que la défense échoua rapidement.

L'insuffisance du réseau routier a fait des ravages sur la 6e armée SS Panzer qui, pour une grande partie, s'est enlisée sur des routes de campagne boueuses et a résisté devant des villages et des positions bien défendus. Une combinaison de leadership sous-optimal et sans inspiration et d'ennemis serrés

TIGRE II



Le Tiger II était l'évolution avec de meilleurs une armure et un pistolet plus long. Il combinait l'épaisseur du blindage du Tigre avec celle du

blindage incliné du char moyen Panther. Le char pesait près de 70 tonnes et était protégé par un blindage allant jusqu'à 185 mm. Il était armé du canon antichar à canon long de 8,8 cm KwK 43 L/71. C'était un autre char monstre de la fin de la guerre, capable de détruire tout ce que les alliés pouvaient lui lancer. La quasi-totalité de ces chars ardennais ont été soit détruits par voie aérienne, soit abandonnés faute de carburant ou problèmes mécaniques.

Les lignes et le soutien meurtrier de l'artillerie américaine ont provoqué l'échec presque complet de l'avancée de l'armée panzer la plus au nord. Le succès initial du Kampfgruppe Peiper constitue une exception notable. Mais les exceptions ne font pas la règle.

Seule la 5e Panzer Armée perce, mais ce succès est loin d'être complet puisque la 101e Division aéroportée américaine parvient à atteindre Bastogne avant les Allemands. Cela a conduit à un cauchemar logistique majeur pour les Allemands. Les Allemands n'ont jamais réussi à chasser les Américains de Bastogne. L'échec de la capture de ce carrefour vital ralentit fatalement l'avancée des panzers vers la Meuse en plus de paralyser le système de ravitaillement allemand.

Le 23 décembre, les fers de lance de la 5e Armée Panzer s'approchent de la Meuse près de Dinant, mais ils sont trop étendus et manquent de la protection de la 6e Armée Panzer SS pour leur flanc nord.

De nouvelles troupes britanniques les attendaient également. Pour sceller encore davantage le sort de l'offensive, le temps s'est soudainement éclairci, libérant toute la force de la supériorité aérienne alliée. Les routes forestières furent bientôt jonchées de véhicules et de chars allemands en feu.

La 7e armée était censée protéger la 5e armée blindée (avançant sur la Meuse) d'être coupée par les blindés de Patton attaquant depuis le sud. Elle parvient à ralentir les Américains, mais ne peut empêcher la levée du siège de Bastogne.

Les Allemands n'abandonnèrent pas rapidement et cherchèrent l'avantage pendant plusieurs semaines.

Le 12 janvier 1945, les Soviétiques déclenchèrent leur offensive monstre tant attendue, et le haut commandement allemand commença rapidement à retirer les divisions de la ligne dans les Ardennes pour les précipiter vers l'est. Trop peu, trop tard.... Mais c'est une autre histoire.

Historiquement, l'offensive des Ardennes s'est soldée par un échec. Mais peut-être pouvez-vous faire mieux ? Si seulement vous pouviez vous déplacer plus rapidement à travers cet horrible réseau routier... Si seulement vous pouviez capturer Bastogne avant l'arrivée de la 101ème Airborne... Si seulement le temps ne s'éclaircissait pas...

Ou si vous jouiez le rôle des Américains, vous pourriez essayer d'empêcher les panzers d'encercler Bastogne... en tenant Saint-Vith contre toute attente... ou peut-être en lançant une énorme contre-attaque en tenaille qui, contrairement à l'histoire, réussirait et couperait la pointe de le renflement allemand s'est détaché.

Le paysage accidenté vous offre de nombreuses opportunités défensives, mais c'est une épée qui coupe dans les deux sens, comme vous le découvrirez sûrement lorsque vous tenterez de lutter contre l'initiative des Allemands.

1.5. UN MOT DE CONSEIL

Il est recommandé de commencer à jouer sur certains des scénarios les plus petits pour vous familiariser avec le jeu et ses règles, puis de passer progressivement aux scénarios de taille moyenne et, ensuite seulement, de vous attaquer à l'un des scénarios de grande campagne.

Bien entendu, vous êtes libre d'ignorer ce conseil.

1.6. LES SCÉNARIOS

Les scénarios incluent leurs propres textes de saveur et la documentation de leur règles spécifiques. De cette façon, le contenu ultérieur, les mods et les scénarios créés par les joueurs ne rendront pas le manuel incomplet. Néanmoins, un aperçu du scénario (au moment du lancement du jeu) au format PDF a été inclus avec le jeu.

1.7. LES RÉDACTEURS

Les règles de ce jeu sont bien adaptées à pratiquement toutes les batailles théâtrales européennes à la même échelle que les scénarios ardennais.

Il est plus facile de créer des scénarios qui se déroulent dans les Ardennes à peu près au même moment, avec les mêmes unités, car leurs données et graphiques ont déjà été créés et sont disponibles sous forme de bibliothèques de troupes, de modèles et d'officiers. Vous aurez simplement besoin d'utiliser l'éditeur simple pour importer des cartes et des bibliothèques afin de configurer les choses.

Cependant, si vous souhaitez utiliser plusieurs éditeurs intermédiaires, vous pouvez créer vos propres bibliothèques et cartes pour créer quelque chose de complètement différent des scénarios de l'offensive des Ardennes.

La documentation destinée à l'éditeur n'est pas incluse dans ce manuel. Ce a été réalisé en partie pour conserver la taille manuelle dans un format pratique. Une aide à la conception de scénarios sera ainsi fournie en ligne sur www.vrdesigns.net.

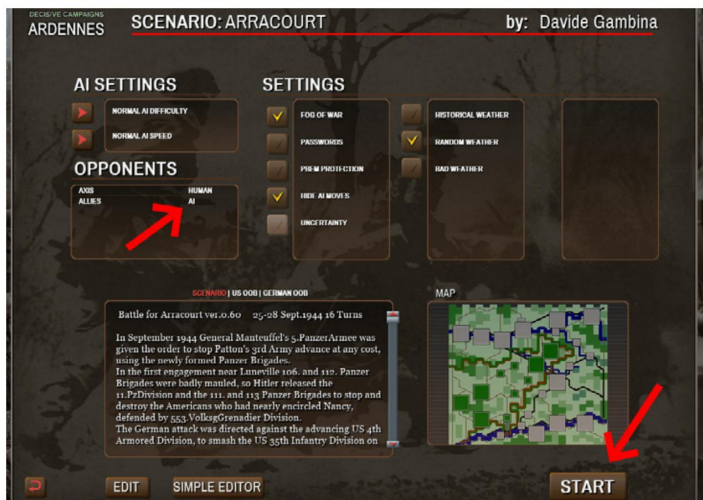
2. DÉMARRAGE RAPIDE

Pour vous donner une idée de comment jouer, nous vous expliquerons brièvement comment démarrer une nouvelle partie, déplacer vos unités et passer au tour suivant.

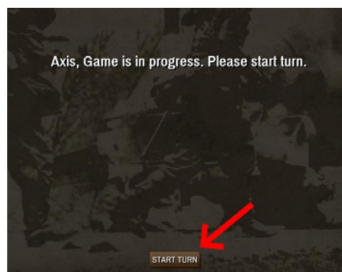
Après avoir lancé le jeu, vous vous retrouverez sur l'écran du menu principal. Cliquez sur le bouton du scénario « Arracourt ». C'est un petit scénario et une excellente introduction au jeu.



Cela vous amènera à l'écran de configuration du scénario. Ici, vous devrez définir les Alliés dans la section « adversaires » sur AI et l'Axe sur



humain. Vous jouerez bien sûr le côté « humain ». Vous pouvez basculer entre l'IA et l'humain en cliquant sur la ligne en question.



Lorsque cela est fait, cliquez sur le gros bouton Démarrer.

Vous aurez vu du texte

clignotant sur l'écran, indiquant un certain nombre d'événements de traitement et de phases non jouables en cours d'exécution. Finalement, il vous sera demandé de commencer votre tour, ce que vous pouvez faire en cliquant sur le

seul bouton de l'écran (ou en appuyant sur la touche espace).

Vous recevrez un certain nombre de messages sur lesquels vous pourrez cliquer rapidement puisque vous pourrez toujours les relire plus tard dans l'onglet REPS.

Après avoir cliqué sur tous les messages de début de tour, vous vous retrouverez sur l'écran de la carte. Maintenant... pour déplacer une unité, vous devez d'abord sélectionner une unité. Pour ce faire, faites un clic gauche sur l'unité du



carte. Et puis vous devrez cliquer sur l'onglet du mode de commande « MOVE ». (ou vice versa)



Dans ce mode d'ordre « MOVE » (touche courte M), les hexs vers lesquels votre unité actuellement sélectionnée peut se déplacer seront mis en surbrillance. Si vous passez la souris dessus, vous verrez une flèche de mouvement apparaître. Faites un clic droit sur l'hexagone de destination pour déplacer l'unité. Faites un clic gauche sur n'importe quelle autre unité pour sélectionner cette autre unité à la place.



N'oubliez pas : en « mode déplacement » : gauche cliquez pour sélectionner une unité, faites un clic droit sur l'hex cible de l'unité sélectionnée à déplacer/attaquer avec l'unité sélectionnée.

En plus de déplacer vos unités, il est également possible d'attaquer des unités ennemies. Ceci est indiqué par un réticule rouge

cible (pour l'artillerie) ou une flèche d'attaque rouge (pour une attaque régulière) sur l'unité ennemie. Comme si vous deviez vous déplacer, vous pouvez faire un clic droit sur cette unité ennemie. Cela ne lancera pas l'attaque immédiatement mais vous amènera à la fenêtre contextuelle de configuration de l'attaque.



Dans la fenêtre contextuelle de configuration de l'attaque, vous obtiendrez un aperçu des chances. Vous pouvez alors soit appuyer sur le bouton d'annulation, soit sur l'un des boutons d'attaque. Après avoir cliqué sur le bouton d'attaque, le combat sera lancé et résolu.

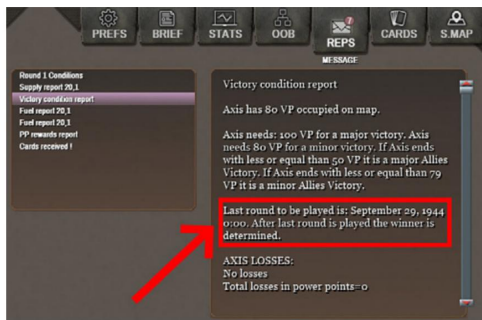


Quand tu as tout fait vos mouvements et attaques, cliquez sur le bouton de fin de tour.

Votre adversaire bougera alors. Après votre adversaire a terminé son

bougez, vous entrerez dans votre prochain tour.

Vos tours seront continus jusqu'à ce que vous ayez joué votre dernier tour. Vérifier le dernier tour de le scénario dans le Onglet REPS, dans le rapport de condition de victoire. Au tour



suivant votre dernier tour, le gagnant du scénario sera déterminé et votre partie sera considérée comme terminée.

3. L'INTERFACE

Cette partie du manuel vous aidera à comprendre ce que vous voyez sur les écrans, fenêtres et onglets les plus importants du jeu.

3.1. ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

Directement après la séquence d'introduction, vous verrez le menu principal.



Pour démarrer une partie, vous pouvez immédiatement charger un scénario (comme « St. Vith » par exemple) en cliquant sur son bouton. Il est également possible de charger n'importe quel scénario en utilisant le bouton « Charger le scénario ».

Pour une description de tous les scénarios fournis avec le jeu, veuillez consulter le PDF séparé avec les listes de scénarios.

Scénario de chargement

Cliquez ici pour charger n'importe quel scénario depuis n'importe quel répertoire.

Charger une partie sauvegardée

Cliquez ici pour charger une partie en cours ou une partie PBEM qui vous a été envoyée par un adversaire.

Importer le code postal

Les concepteurs de scénarios peuvent distribuer leur travail sous la forme d'un fichier .dczip. Ce bouton vous permet de décompresser et d'installer leur contenu dans votre répertoire de jeu.

Crédits

Jetez un œil aux personnes qui ont contribué à faire de ce jeu ce qu'il est aujourd'hui.

Banque de scénarios

Un lien vers le site VR Designs qui contient également une banque de scénarios.

Cela devrait être un bon endroit pour télécharger tout travail de conception de scénario.

Préférences sonores

Une mini fenêtre de préférences qui vous permet simplement de régler le volume du son et de la musique. Pour plus de préférences et d'options, vous devrez démarrer une partie réelle et accéder à l'onglet PREFS sur l'écran de la carte.

Quitter

Ferme l'application de jeu et vous ramène à votre bureau.

Éditeur simple

L'éditeur le plus simple. Pour l'utiliser, vous devez importer des bibliothèques de types de troupes, de modèles et d'officiers ainsi qu'un fichier de carte. L'aide à la conception des scénarios et la documentation expliquant les éditeurs sont fournies séparément du manuel du jeu. Veuillez vous rendre sur www.vrdesigns.net pour trouver cette documentation.

Éditeur de types de troupes

Un éditeur intermédiaire qui vous permet de créer des bibliothèques de types de troupes.

L'aide à la conception des scénarios et la documentation expliquant les éditeurs sont fournies séparément du manuel du jeu. Veuillez vous rendre sur www.vrdesigns.net pour trouver cette documentation.

Éditeur d'unités historiques

Un éditeur intermédiaire qui permet de créer des bibliothèques de modèles.

L'aide à la conception des scénarios et la documentation expliquant les éditeurs sont fournies séparément du manuel du jeu. Veuillez vous rendre sur www.vrdesigns.net pour trouver cette documentation.

Officier rédacteur en chef

Un éditeur intermédiaire qui permet de créer des bibliothèques d'officiers.

L'aide à la conception des scénarios et la documentation expliquant les éditeurs sont fournies séparément du manuel du jeu. Veuillez vous rendre sur www.vrdesigns.net pour trouver cette documentation.

Editeur de cartes

Un éditeur intermédiaire qui vous permet de créer vos propres cartes.

L'aide à la conception des scénarios et la documentation expliquant les éditeurs sont fournies séparément du manuel du jeu. Veuillez vous rendre sur www.vrdesigs.net pour trouver cette documentation.

3.1.1. QUELLE EST MA VERSION DU JEU ?

Pour identifier la version du jeu que vous avez installée, regardez dans le coin inférieur gauche du menu principal. Il est important de noter la version du jeu et la version du scénario lors du signalement d'éventuels problèmes ou bugs au développeur sur les forums Matrix.

3.2. ÉCRAN DE CONFIGURATION DU SCÉNARIO

Après avoir chargé un scénario, cet écran vous sera présenté. Ici, vous pouvez configurer le scénario et le démarrer en appuyant sur le bouton « démarrer ».



3.2.1. PARAMÈTRES IA

Ici, vous pouvez configurer votre adversaire IA. Vous pouvez régler la « difficulté » et la « vitesse ».

Des difficultés plus élevées accordent à l'IA plus de bonus de combat et de mobilité, tandis que plus vous réglez la vitesse de l'IA, plus elle aura besoin de temps pour réfléchir à ses mouvements.

3.2.2. PARAMÈTRES

Certains paramètres généraux peuvent être définis ici ainsi que certains paramètres spécifiques à un scénario (comme la météo).

Brouillard de guerre

Activez une expérience réaliste. Si désactivé, cela signifie que vous pouvez voir toutes les unités ennemies, même sans aucune ligne de vue. Cependant, une fois désactivé, les calculs de combat réels s'effectuent toujours sur la base des points de reconnaissance réels. (Donc, même si les joueurs voient tout, cela ne veut pas dire que vos soldats voient tout.)

Mots de passe

N'activez cette option que si vous jouez contre un autre joueur humain et que vous ne souhaitez pas que votre adversaire puisse se connecter à votre tour.

Protection PBEM

PBEM signifie lecture par e-mail. Activez-le uniquement si vous jouez contre un autre joueur humain et que vous êtes très compétitif. Avoir cette option activée signifie que l'adversaire sera averti si vous rechargez le même jeu.

Masquer les mouvements de l'IA

Pour avoir un temps de tour légèrement plus rapide pendant les tours de l'IA, vous pouvez activer le masquage des mouvements de l'IA.

Incertitude

Une nouvelle fonctionnalité intéressante qui ajoute plus d'incertitude et de caractère aléatoire au combat et à la qualité des unités.

3.2.3. AUTRE

Il y a également quelques autres éléments sur cet écran.

Un adversaire

Vous pouvez basculer de chaque côté vers l'humain ou l'IA. Assurez-vous qu'au moins un joueur humain est sélectionné.

Description du scénario

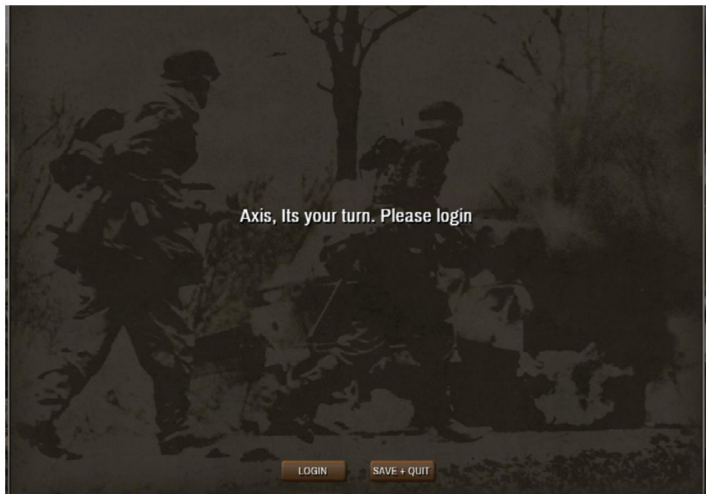
Vous pouvez en savoir plus sur les règles et variantes spécifiques au scénario dans cette zone de texte. Notez que les petits titres au-dessus de la zone de texte sont des onglets sur lesquels vous pouvez cliquer pour afficher différentes pages de texte.

3.3. ÉCRAN DE BOUCLE DE JEU

Une fois que vous avez commencé une partie, vous accéderez à l'écran « boucle de jeu ».

Vous serez également envoyé ici après avoir terminé un tour.

Une fois tous les calculs effectués avant le prochain joueur humain à votre tour, vous serez autorisé à vous connecter.



Se connecter

Si vous jouez contre l'IA, cliquez ici pour vous connecter. Si vous jouez à un jeu PBEM avec les mots de passe activés, le jeu vous demandera de donner/saisir votre mot de passe. Assurez-vous de mémoriser le mot de passe que vous avez saisi car il n'y a aucun moyen de le récupérer si vous le perdez.

Enregistrer+Quitter

Si vous jouez à un jeu PBEM, cette option apparaîtra également.

Au lieu de vous connecter au tour de votre adversaire, vous sauvegarderez la partie à ce stade et enverrez le fichier de sauvegarde par courrier électronique à votre adversaire.

3.3.1. MESSAGES

Une fois connecté, l'écran de boucle de jeu vous montrera les messages les plus importants pour votre tour en cours.

Appuyez simplement sur n'importe quelle touche pour cliquer dessus.

3.4. ÉCRAN DE CARTE

C'est l'écran le plus important du jeu. Vous passerez beaucoup de temps ici.



Les zones clés de l'écran de carte sont les suivantes :

A Onglets de sélection d'écran

Ici, vous pouvez basculer entre « écran de carte » et « écran d'historique ».

B Onglets déroulants

Ici, vous accédez à un certain nombre d'onglets déroulants.

Ici, vous pouvez également cliquer sur le bouton « fin de tour » en haut à droite de l'écran.

C Onglets du mode de commande

Ici, vous pouvez modifier le mode de commande que vous utilisez actuellement. Ici, vous pouvez également obtenir les informations sur la mini-carte et les piles d'unités activées sur le côté gauche de l'écran.

D Barres latérales de droite

Ici, vous pouvez modifier les informations affichées sur le côté droit de l'écran.

E Fenêtre inférieure

Ici vous pouvez voir les statistiques de base de l'unité sélectionnée.

F Hexs et pions

Ici vous voyez la carte réelle. Faites un clic gauche sur une unité ou un hex pour le sélectionner et faites un clic droit sur l'hexagone cible pour y déplacer l'unité sélectionnée.

3.4.1. ONGLETS DÉROULANTS

Les onglets suivants sont disponibles ici :

Préférences

Cet onglet déroulant permet d'affiner un grand nombre de paramètres d'affichage ainsi que les paramètres de volume.

Bref

Dans cet onglet déroulant, vous pouvez relire le briefing du scénario.

Statistiques

Toutes sortes de statistiques peuvent être consultées dans cet onglet déroulant.

Ordre de bataille (OOB)

Dans cet onglet déroulant, vous pouvez inspecter l'ensemble de votre ordre de bataille dans une vue hiérarchique pliable.

Rapports

Dans cet onglet déroulant, vous pouvez consulter certains rapports détaillés (et revoir à nouveau les messages affichés sur l'écran de boucle de jeu) sur des sujets tels que les conditions de victoire et les rapports sur les troupes de remplacement.

Cartes

Dans cet onglet déroulant, vous inspectez ou jouez les cartes d'action dont vous disposez.

Carte stratégique

Cet onglet déroulant vous donne un aperçu des villes importantes et de la carte entière.

3.4.2. ONGLETS DU MODE DE COMMANDE

Les onglets suivants sont disponibles ici :

Affiché/Masqué

Cliquer sur cet onglet masquera la fenêtre inférieure (permettant de voir une plus grande partie de la carte) ou l'affichera à nouveau.

Pile et mini-carte

Cliquez sur cet onglet pour masquer ou afficher la pile d'unités et la fenêtre de la mini-carte sur le côté gauche de l'écran.

Mode de commande de déplacement

Cliquez sur cet onglet pour accéder au mode ordre de déplacement. En mode ordre de déplacement faites un clic gauche sur une unité pour la sélectionner, faites un clic droit sur un hex à portée pour vous y déplacer ou pour commencer le combat.

Mode d'ordre de déménagement de groupe

Identique à l'ordre de déplacement, sauf que toutes les unités dans l'hex tenteront de se déplacer simultanément.

Mode d'approvisionnement

Cliquez sur cet onglet pour accéder au mode d'affichage des fournitures. Ce mode vous permet de voir à quelle distance vos unités se trouvent des sources de ravitaillement et des décharges. Dans ce mode, cliquez avec le bouton gauche sur un hexagone pour voir le chemin de ravitaillement vers celui-ci depuis l'origine sélectionnée (zones de liste dans la fenêtre du bas.)

Mode inspection

Un mode qui vous permet de cliquer sur des unités et vous évite de les déplacer par inadvertance. En mode inspection, rien ne peut arriver par accident.

3.4.3. ONGLETS DU PANNEAU LATÉRAL DROIT

Les onglets suivants peuvent afficher ou masquer des informations dans la partie droite de l'écran.

Cliquez à nouveau sur l'onglet sélectionné pour n'afficher que la carte dans la partie droite de l'écran.

Hex

Cliquez sur cet onglet pour voir les détails sur l'hexagone sélectionné. Comprend des informations sur le type de paysage, l'historique des combats et les sources/dépotoirs d'approvisionnement.

Unité

Cliquez sur cet onglet pour voir les détails sur l'unité sélectionnée. Comprend des informations sur ses points de transport et de poids, ses ordres permanents et ses troupes de remplacement

Statistiques.

Officier

Cliquez sur cet onglet pour voir les détails sur le commandant du QG sélectionné (ou le QG de l'unité sélectionnée). Cet onglet vous permet également de jouer des cartes d'officier.

3.4.4. FENÊTRE INFÉRIEURE

La fenêtre du bas vous donne les statistiques de base de l'unité sélectionnée.



Les zones clés de cette fenêtre sont :

A Le compteur d'unités

Ici, vous pouvez toujours voir la grande version du compteur d'unités pour les unités sélectionnées. En dessous, vous pouvez également afficher des informations sur votre état de reconnaissance actuel pour cette unité.

B Mode de mouvement et type de mouvement

Ici vous pouvez voir l'icône du type de mouvement que l'unité utilisera. Le fond est soit • noir pour l'unité étant en mode mouvement de combat, soit 0 blanc pour l'unité étant en mode mouvement de marche. Cliquez dessus pour basculer le mode de mouvement.

C Mode de tir d'interception

Ici, vous pouvez modifier l'ordre permanent des tirs d'interception.

	Déclencheur heureux Peu importe la chance de toucher, l'unité ouvrira le feu.
	Régulier L'unité ouvrira le feu si elle a une chance raisonnable (33 % ou plus) de toucher l'ennemi.
	Conservateur L'unité n'ouvrira le feu que si elle a de bonnes chances (66 % ou plus) de toucher l'ennemi.
	Jamais L'unité n'ouvrira jamais le feu lorsque l'ennemi est en mouvement. C'est un bon mode si vous ne souhaitez pas révéler votre présence ou si vous souhaitez économiser des munitions.

D Mode Retraite

Ici, vous pouvez modifier l'ordre permanent du mode retraite.

	Combattez jusqu'au dernier homme L'unité ne tentera jamais de battre en retraite pour se préserver. Il ne reculera que s'il panique.
	Têtu L'unité ne tentera de battre en retraite qu'après que 75 % de ses troupes auront été chassées du champ de bataille ou tuées.
	Régulier L'unité ne tentera de battre en retraite qu'après que 50 % de ses troupes auront été chassées du champ de bataille ou tuées.
	Flexible L'unité ne tentera de battre en retraite qu'après que 25 % de ses troupes auront été chassées du champ de bataille ou tuées.

Statistiques de l'unité

Ici, vous pouvez inspecter les statistiques de base de l'unité sélectionnée.

	Points d'action Des points d'action (PA) sont nécessaires pour déplacer vos unités.
	Puissance du QG Le % de puissance du QG donne à l'unité un bonus pendant le combat. La puissance du QG est de 100 % si le QG est dans un rayon de 5 hexs de l'unité, 75 % si dans un rayon de 10 hexs, 50 % si dans un rayon de 15 hexs, 25 % si dans un rayon de 20 hexs et 0 % si plus loin.
	Consommation d'approvisionnement Le % de consommation d'approvisionnement vous indique si l'unité a consommé la consommation d'approvisionnement nécessaire. 100% signifie que tout va bien. En dessous de 100 %, cela indique qu'il y a un manque immédiat de fournitures, ce qui entraînera de graves pénalités de combat et une perte de préparation.
	Modificateur offensif pour les faibles approvisionnements Si l'unité dispose de suffisamment de ravitaillement et de réserves de carburant, le message « OK » s'affichera, ce qui signifie qu'il n'y aura aucune pénalité en combat offensif. Si le ravitaillement et/ou le carburant sont faibles, un pourcentage de pénalité de combat sera affiché ici.
	Modificateur défensif pour les faibles approvisionnements Si suffisamment de réserves de ravitaillement et de carburant sont présentes avec l'unité, cela affichera « OK », ce qui signifie qu'il n'y aura aucune pénalité en combat défensif. Si le ravitaillement et/ou le carburant sont faibles, un pourcentage de pénalité de combat sera affiché ici.

	Intégrité L'intégrité de l'unité est le % de troupes prescrit dans sa TOE (tableau des organisation et équipement) toujours présents. S'il tombe fortement, l'appareil peut se briser si je panique. (Les groupements tactiques se brisent toujours en cas de panique.) Passez la souris dessus pour voir ce qui se passe. % de pertes que l'unité peut subir avant de se briser. Si « BG » est affiché ici, cela signifie que l'unité est un groupement tactique/kampfgruppe et n'a donc aucune intégrité.
	Vigueur La vigueur de l'unité détermine le nombre maximum de préparation pour cette unité. Cette préparation maximale est illustrée ici. Passez la souris dessus pour voir les points de vigueur bruts.
	Préparation L'état de préparation diminue avec le mouvement et le combat. C'est un modificateur majeur en combat et influence également le nombre de points d'action disponibles.
	Expérience L'expérience est un gros modificateur au combat. Les valeurs d'expérience faibles sont exprimées par des étoiles de bronze, les valeurs moyennes par des étoiles d'argent et les valeurs élevées par des étoiles d'or.
	Moral Le moral aide l'unité à continuer à se battre alors que les pertes augmentent. Un moral bas risque de faire paniquer l'unité lorsqu'elle subit des pertes.
	Retranchement Le retranchement est un modificateur important dans le combat défensif.
	Points d'ingénieur Les points d'ingénieur peuvent être utilisés pour faire sauter ou réparer des ponts.
	Règles d'incertitude Lorsque vous utilisez les règles d'incertitude, ce dé est affiché. Le nombre sur les dés est notre estimation de l'un (celui chargé) des deux dés que l'unité lancera en combat. UN "?" le point d'interrogation signifie que nous n'en avons pas encore la moindre idée. Passez la souris sur le symbole du dé pour voir les chiffres détaillés expliquant pourquoi nous affichons un certain nombre.

Troupes

Ici, vous pouvez voir des informations sur les troupes qui font partie de l'unité.

Le type de personnes (Wehrmacht, Luftwaffe, SS) ainsi que le type et la quantité des troupes. Pour obtenir plus d'informations, vous devez cliquer sur son illustration pour ouvrir la fenêtre contextuelle du type de troupe.

G Mode fusionné/divisé

Ici, vous pouvez basculer entre l'affichage des troupes en mode fusionné ou divisé.

S'il y a plus de types de troupes que ce qui peut être affiché dans la fenêtre du bas, certains d'entre eux seront fusionnés (par exemple 100

ingénieurs et 100 volksgrenadiers seraient représentés comme 200 fantassins). Si vous utilisez le mode partagé, il n'y aura jamais de fusion et des boutons de défilement apparaîtront si nécessaire.

3.4.5. BARRE LATÉRALE HEXAGONALE DROITE



Cette fenêtre affiche des informations détaillées sur le hex sélectionné.

Les zones clés de cette fenêtre sont

A Les informations de base sur l'hexagone

Ici vous pouvez voir l'image et le nom du type de paysage de l'hexagone.

Passez la souris dessus pour obtenir des informations détaillées sur les modificateurs apportés par ce type de paysage. Si des points de victoire sont présents sur l'hexagone, ils sont également affichés à côté d'une icône de drapeau.

B Les ordres qui ciblent l'hex sélectionné

Dans le panneau latéral des unités, vous pouvez trouver les ordres pour les unités individuelles, ici vous pouvez trouver les ordres qui ciblent un hex.



Attaque

Cet ordre ouvrira la fenêtre contextuelle de préparation au combat avec l'hexagone actuellement sélectionné comme cible d'une attaque terrestre. Une fois dans cette fenêtre contextuelle, vous pourrez sélectionner les unités qui participeront au combat.



Attaque à distance

Cet ordre ouvrira la fenêtre contextuelle de préparation au combat avec l'hexagone actuellement sélectionné comme cible d'une attaque d'artillerie. Une fois dans cette fenêtre contextuelle, vous pourrez sélectionner les unités qui participeront au combat.

Gardez à l'esprit que vous pouvez cibler n'importe quel hex ennemi supposé, même si vous ne disposez pas de suffisamment de reconnaissance pour voir les unités ennemies.



Statistiques hexadécimales

Ici, vous pouvez consulter les statistiques les plus importantes de l'hexagone sélectionné.

Reconnaissance

Vous montre les points de reconnaissance efficaces. Passez la souris sur cette statistique pour voir des informations plus détaillées.

Cacher

Affiche les points de cache fournis par le type de paysage de l'hexagone.

Une reconnaissance efficace doit être d'au moins 20 points pour repérer une unité avec 0 point de cache. Cependant, si l'hexagone dans lequel se trouve l'unité a un numéro de cache positif, vous aurez besoin de points de reconnaissance plus efficaces pour repérer l'unité. Par exemple, si les points de dissimulation sont de 20, vous aurez alors besoin de 40 points de reconnaissance effectifs pour repérer l'unité.

Obstruer

Affiche le pourcentage de points de reconnaissance qui seront perdus sur cet hex lorsqu'une ligne de vue (LOS) traverse ce type de paysage.

Hauteur

Affiche le niveau de hauteur de l'hex. N'oubliez pas que la montée est généralement plus lente et que les combats en montée sont généralement coûteux.

Meilleure LDV

Affiche le pourcentage de points de reconnaissance qui seront appliqués par l'unité ayant la meilleure ligne de vue sur l'hex.

Pénalités de Zoc

Affiche les points d'action (PA) supplémentaires que vous devrez payer pour vous déplacer dans cet hex. Passez la souris sur cette statistique pour voir les détails sur les origines des pénalités.

AP de combat

Affiche les points d'action (PA) supplémentaires que vous devrez payer pour attaquer à nouveau cet hex. Ces pénalités sont causées par les batailles précédentes.

Pile d'attaque précédente

Affiche les points de pile des attaques précédentes sur l'hexagone. Ceux-ci seront ajoutés dans les calculs de surstack pour toute nouvelle attaque.

Pile d'attaque d'artillerie précédente

Affiche les points de pile d'artillerie des attaques précédentes sur l'hex.

Ceux-ci seront ajoutés dans les calculs de surempilement pour toute nouvelle attaque d'artillerie.

Pile totale

Le total actuel de points de pile dans l'hexagone. Gardez à l'esprit qu'au-dessus de 200 points, l'hexagone est considéré comme surempilé et les défenseurs subiront des pénalités.

Emplacement

Si un emplacement, comme une ville, un village ou une fortification, est présent, il sera affiché ici.

D Historique des combats hex

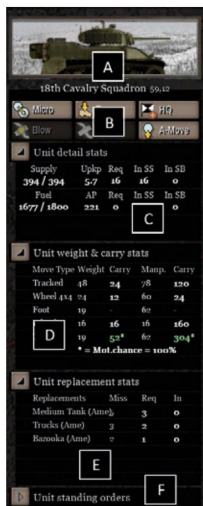
Ici, vous pouvez voir un journal rapide des événements de tir à distance du tour précédent. Cela peut vous aider à déterminer où l'artillerie ennemie pourrait se cacher. Un symbole d'explosion est affiché pour indiquer un hex qui a reçu un tir et un symbole d'artillerie est montré pour indiquer un hex d'où proviennent les tirs d'artillerie.

Notez que la dernière entrée a les icônes surlignées en rouge. C'est particulièrement utile si vos troupes sont victimes d'interceptions de tirs.

E Actifs de ravitaillement hex.

Si un hex contient soit une source de ravitaillement, soit une base de ravitaillement, alors dans cette section, vous recevrez des statistiques détaillées sur le ravitaillement et le carburant restants ainsi que des statistiques sur ce qui a déjà été envoyé.

3.4.6. BARRE LATÉRALE DE L'UNITÉ DE DROITE



Cette fenêtre affiche des informations détaillées sur le
unité sélectionnée. Les zones clés de cette fenêtre sont :

A Les informations sur l'unité centrale

Ici vous pouvez voir une image du type de mouvement de l'unité
ainsi que son nom.

C Les stats qui ciblent l'hex sélectionné

Les modes d'ordre (déplacement, déplacement de groupe,
inspection) sont les ordres les plus utilisés pour vos unités. Ici,
un certain nombre de commandes plus spécialisées sont disponibles.



Micro

Cette commande ouvrira une fenêtre contextuelle qui vous
permettra de micro-gérer vos unités. Les opérations de micro-
gestion comprennent : le transfert de troupes vers d'autres
unités dans l'hexagone, la création

groupements tactiques et mise au rebut du matériel.



Transport

Cette commande ouvrira une fenêtre contextuelle qui vous permettra de laisser les unités de
camion charger ou décharger d'autres unités.



QG

Cette commande ouvrira une fenêtre popup qui vous permettra de définir un
nouveau QG pour l'unité en question. Gardez à l'esprit qu'affecter trop d'unités à
un QG pourrait le surcharger lorsqu'il n'y a pas suffisamment de points d'état-major
disponibles ou que le commandant a des capacités limitées pour diriger son état-
major.



Souffler

Cette commande ouvrira une popup qui vous permettra de sélectionner le pont à faire sauter.
A noter que l'unité doit disposer d'au moins 50 PA pour tenter une tentative.



Réparation

Cette commande ouvrira une fenêtre contextuelle qui vous permettra de sélectionner un pont à réparer. Pour que cet ordre soit disponible, l'unité devra disposer d'EP adéquats pour combler la taille de la rivière et d'AP pour se déplacer.



Mouvement automatique

Cet ordre ouvrira la fenêtre contextuelle de déplacement automatique qui vous permettra de définir une destination finale pour l'unité (et éventuellement d'autres sous le même QG). Le mouvement automatique sera exécuté dans la mesure du possible immédiatement et ensuite au début de chaque tour.

Statistiques détaillées de l'unité

Sur la première ligne, les détails de l'approvisionnement (pensez : munitions, nourriture, pièces de rechange) sont affichés et sur la deuxième ligne, les détails du carburant sont affichés.

La première ligne montre de gauche à droite :

↳ **Ravitaillement** : la quantité de points de ravitaillement actuellement disponibles / la quantité idéale de points de ravitaillement.

↳ **Entretien** : si aucun combat n'est mené, cette quantité de ravitaillement sera conservée l'unité est prête à être prête pour X tours de jeu.

↳ **Req** : la quantité de ravitaillement demandée par l'unité au début de ce tour.

↳ **En SS** : la quantité de ravitaillement délivrée en début de tour provenant de sources d'approvisionnement.

↳ **En SB** : la quantité de ravitaillement livrée au début du tour depuis la ou les bases de ravitaillement.

La deuxième ligne montre de gauche à droite :

↳ **Carburant** : le nombre de points de carburant actuellement disponibles / le nombre de points de carburant.

↳ **AP** : combien de points d'action pourraient idéalement être dépensés avec le réserves actuelles de carburant.

↳ **Req** : la quantité de ravitaillement demandée par l'unité au début de ce tour.

j En SS : la quantité de ravitaillement délivrée en début de tour

provenant de sources d'approvisionnement.

j En SB : la quantité de ravitaillement livrée au début du tour depuis la ou les bases de ravitaillement.

D Poids unitaire et statistiques de transport

Le type de mouvement de l'unité est indiqué dans l'illustration (A), mais si vous voulez connaître les détails de la raison pour laquelle cette unité a ce type de mouvement, consultez ce tableau.

Les points de poids et points de portage de tous les types de mouvements présents dans l'unité sont affichés ici.

Notez qu'une unité attribuera des points de transport des types de mouvement les plus rapides aux types de mouvement (perçus) les plus lents. Par exemple, une unité composée d'infanterie, de half-tracks et d'artillerie attribuera d'abord les half-tracks à l'artillerie puisque l'artillerie a un type de mouvement plus lent que l'infanterie.

Statistiques de remplacement de l'unité

Les troupes de remplacement peuvent arriver aux QG élevés par événements et cartes. De là, ils seront envoyés aux unités subordonnées qui manquent de troupes. Dans ce tableau, vous pouvez voir si l'unité que vous inspectez actuellement manque de troupes (Miss) dans sa TOE (tableau d'organisation et d'équipement) et si des troupes de remplacement ont été demandées par l'unité (Req) et surtout si quelque chose a été reçu (Dans).

3.4.7. BARRE LATÉRALE DE L'OFFICIER DE DROITE

Cette fenêtre affiche des informations détaillées sur l'unité actuellement sélectionnée. Les zones clés de cette fenêtre sont :

A Les informations de base sur l'officier

Ici vous pouvez voir une photo du portrait de l'officier ainsi que son nom.

Cliquez sur le portrait pour accéder à la fenêtre contextuelle de l'officier.

De plus, 3 statistiques clés sont affichées. Chacun peut être passé la souris dessus pour plus de détails.



Le bonus de combat est le plus important.

Il montre le bonus réel qu'une unité recevra en

combattez si une unité est à portée de puissance du QG à 100 %.

Un ratio officier/état-major inférieur à 1 signifie que vous avez un problème : l'officier commande plus d'état-major qu'il n'est capable de commander.

Un ratio état-major/troupes inférieur à 1 signifie que vous avez un problème : le QG a plus de troupes sous commandement qu'il n'a de points d'état-major pour les diriger.

Statistiques des officiers

Chaque officier possède un certain nombre de statistiques :

	Points de commandement Des points de commandement (CP) sont nécessaires pour jouer des cartes d'officier.
	Commande Plus la statistique de commandement est élevée, plus vous obtiendrez de nouveaux points de commandement (CP) à chaque début de tour.
	Audace Plus il est élevé, meilleures sont les cartes d'officier rouges.
	Détermination Plus il est élevé, meilleures sont les cartes d'officier vertes.
	Charisme Plus il est élevé, meilleures sont les cartes d'officier bleu.
	Intuition Plus il est élevé, meilleures sont les cartes d'officier marron.
	Organisation Plus il est élevé, meilleures sont les cartes d'officier violettes.

Cartes d'officier

Vous trouverez ici les cartes d'officier que cet officier pourrait jouer ce tour-ci (s'il dispose de suffisamment de PC).

Vous pouvez passer la souris sur une carte pour obtenir plus d'informations et cliquer dessus pour envisager de la jouer.

Notez qu'un officier ne peut jouer qu'une seule carte par tour et qu'après avoir joué une carte, toutes les cartes disparaîtront jusqu'au début du tour suivant.

3.5. FENÊTRES POPUP

Il existe diverses fenêtres contextuelles dans le jeu. Certains parleront pour eux-mêmes.

Pour certains des plus complexes, ce manuel vous aidera à mieux les comprendre.

3.5.1. POPUP DE CONFIGURATION DE COMBAT

Lorsque vous êtes en mode déplacement et que vous faites un clic droit sur une unité ennemie à portée, le combat ne démarrera pas automatiquement, mais vous amènera d'abord à la fenêtre contextuelle de configuration du combat. Ici, vous pouvez configurer quelles unités se joindront à l'attaque, comment elles attaqueront et quel sera l'impact probable de tous les modificateurs.

Vous pouvez quitter rapidement cet écran en appuyant sur la touche ESC ou en cliquant sur le bouton Annuler.

Notez qu'appuyer sur la touche ESPACE lance immédiatement une attaque régulière.



A Forces éligibles

Ici vous voyez toutes les unités amies qui pourraient rejoindre l'attaque sur l'hex cible (H). Cliquez sur une unité dans cette case pour la faire rejoindre l'attaque. Passez la souris sur une unité pour voir son nom complet. Les unités qui sont déjà prévues pour rejoindre l'attaque seront dans la case E.

B Estimation des mods offensifs

Basé sur une simulation prévisualisée en interne, il montre la force du point d'attaque qui sera appliquée aux défenseurs en fonction de vos forces d'attaque actuellement sélectionnées. Les icônes situées avant l'avant-dernière icône montrent les différents modificateurs et vous pouvez les survoler pour voir plus de détails.

L'avant-dernière icône montre les points d'attaque non modifiés par round de combat. La dernière icône montre les points d'attaque modifiés par tous les modificateurs susmentionnés.

Notez que seul le total des points d'attaque est prévisualisé mais que les modificateurs des points d'attaque et des points de vie sont affichés.

C Estimation des mods défensifs

Identique à B mais pour les défenseurs de l'hex.

Notez que si votre reconnaissance sur l'hexagone cible est limitée, l'estimation peut être loin de la réalité.

D Forces ennemies

Ici vous voyez toutes les unités ennemies qui défendront l'hex contre votre attaque. Gardez à l'esprit que si vos points de reconnaissance sur l'hexagone sont limités, vous ne verrez peut-être pas nécessairement toutes les unités.

E Forces attaquantes

Ici vous voyez toutes les unités amies qui attaqueront l'hex cible (H) une fois que vous aurez appuyé sur un bouton d'attaque (J). Cliquez sur une unité dans cette case pour la faire rejoindre l'attaque. Passez la souris sur une unité pour voir son nom complet. Les unités pouvant encore être ajoutées à l'attaque seront dans la case A.

Type d'attaque

Le type d'attaque est soit une attaque régulière, soit une attaque à distance. Vous pouvez basculer entre eux en appuyant sur le bouton interrupteur.

Carte

Surtout pour les attaques à distance, il peut être utile d'accéder à un mode spécial de sélection des attaquants qui vous permet de voir toute la carte afin de sélectionner les participants à l'attaque. Une fois dans la fenêtre contextuelle de la carte, vous pouvez facilement revenir à la fenêtre contextuelle actuelle.

Carte

L'hexagone cible des attaquants sera au centre. Les unités amies seront entourées d'un rectangle blanc, rouge ou vert. Le blanc signifie qu'une unité peut être sélectionnée pour rejoindre l'attaque. Rouge signifie qu'il ne peut pas être sélectionné (trop loin, pas de PA). Le vert signifie qu'il est déjà sélectionné.

Les chances

Les cotes montrent le rapport entre les points d'attaque de l'attaquant et les points d'attaque du défenseur. Notez que les points de vie ne sont pas pris en compte pour le calculateur de cotes. Les cotes vous montrent les pertes probables. Par exemple, une cote de 1 : 1 signifie que les pertes seront probablement similaires pour l'attaquant et le défenseur. Une cote de 2 : 1 signifie que le défenseur subira probablement deux fois plus de pertes.

Notez qu'un certain nombre de modificateurs, notamment le modificateur de démarrage d'attaque, ne sont pas pris en compte dans les calculs de prévisualisation des modificateurs et dans le calcul des cotes. Les probabilités ont donc une légère tendance à être optimistes.

J'a

Lorsque vous êtes satisfait de votre sélection d'unités attaquantes, vous pouvez appuyer sur l'un des quatre boutons d'attaque. Passez la souris sur eux pour voir les détails de leurs différences. Une fois appuyé, l'attaque commence.

Totaux de combat

Affiche le total des troupes de chaque groupe d'unités (infanterie, chars, etc.)

impliqué. Il montre également des détails sur les points de pile et les points de reconnaissance. Des points de reconnaissance inférieurs signifieront plus d'avantages pour les défenseurs. Gardez également un œil critique sur les points de pile. Normalement, vous souhaitez éviter les attaques excessives, car elles vous feront subir davantage de pertes.

3.5.2. POPUP DE MICROGESTION

Dans la barre latérale de l'unité, vous pouvez accéder à cette collection de commandes. La micro-gestion comprend le transfert de troupes d'une unité à une autre (dans le même hex), le transfert d'une partie d'une unité vers un groupement tactique/kampfgruppe nouvellement formé ou la mise au rebut de l'équipement.



Une liste d'unités source

Notez que vous voyez la même liste d'unités sous A que sous B . C'est juste que l'unité sélectionnée dans la liste des unités source va perdre ses troupes.

B. Liste des unités cibles

Si une unité est sélectionnée dans cette liste, les troupes perdues par l'unité sélectionnée sous A seront transférées vers cette unité sélectionnée.

Cependant, vous pouvez également sélectionner « New KG/Team » dans cette liste cible. Si vous le faites, une nouvelle unité sera créée dans le même hex et cette unité recevra les troupes sélectionnées dans les listes.

De plus, vous pouvez également sélectionner « Scrap » dans la liste des cibles. Si vous le faites, les troupes que vous sélectionnerez avec les curseurs en D seront abandonnées et (partiellement) restituées en tant que troupes de zone arrière.

Statistiques de l'unité

Pour l'unité source et l'unité cible, nous vous montrons le poids et les points de transport. Cela vous permet de transférer des troupes de manière à garantir qu'une unité restera mobile ou mécanisée. Nous montrons également les points de puissance ici car les unités devraient toujours avoir 50 points de puissance restants.

D. Zones de liste

Ici, vous pouvez spécifier combien de troupes de chaque type de troupes de l'unité source doivent être transférées ou mises au rebut.

Si certains types de troupes d'unité source ne peuvent pas être transférés parce que le type de troupes n'existe pas dans la TOE de l'unité cible, ils seront affichés en rouge dans la liste de gauche avec la remarque « aucune correspondance de TOE d'unité cible ».

Si le type de troupe existe dans la TOE mais que le nombre de troupes pour ce type de troupe dépasse la limite, il sera affiché en rouge dans la zone de liste de droite.

Tout problème indiqué en rouge sera généralement également mentionné en F.

Pagination

Si l'unité source ou l'unité cible possède de très nombreux types de troupes différents, vous pouvez utiliser la pagination pour naviguer dans les listes de types de troupes.

F. Transfert possible ?

Soit il affiche en blanc « transfert possible », soit en rouge et montre la raison pour laquelle vous ne pouvez pas appuyer sur le bouton de transfert juste en dessous.

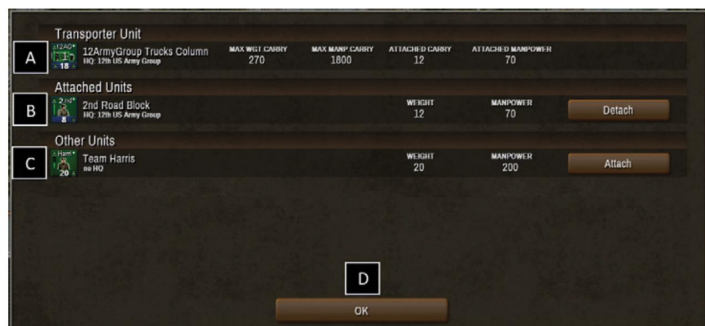
Boutons

Après avoir choisi l'unité source et cible et effectué votre sélection dans la liste de ce qui doit être transféré, continuez et appuyez sur transfert.

3.5.3. POP-UP DE TRANSPORT

Dans la barre latérale de l'unité, vous pouvez accéder à l'ordre de transport lorsqu'une unité de transport est sélectionnée. Une unité est une unité de transport si plus de 80 % de son équipement/troupes est constitué de camions.

En cliquant dessus, vous arriverez à cette fenêtre contextuelle. Ici, vous pouvez soit détacher une unité qui est déjà transportée par une unité de transport, soit attacher une unité qui sera transportée par une unité de transport.



Une unité de transport

Ici, vous verrez l'unité de transport que vous avez sélectionnée en cliquant sur l'ordre de transport.

Notez que ses statistiques clés pour le transport sont affichées. Vous ne devez attacher que des unités pour le transport qui ne dépassent pas les limites de main d'œuvre ou de poids.

B Unités attachées

Voici la liste de toutes les unités actuellement transportées par l'unité de transport. Si sur l'écran de la carte vous déplacez le transporteur

unité, ces unités attachées se déplaceront automatiquement avec l'unité de transport également. À droite, vous pouvez cliquer sur « détacher » afin d'arrêter le transport d'une unité.

C Autres unités

Ce sont des unités qui pourraient être attachées à l'unité de transport. Pour ce faire, cliquez sur le bouton « Joindre ». Assurez-vous de garder un œil sur le transport et si le poids et la main-d'œuvre et les statistiques de main-d'œuvre vous surchargez dans votre unité de transport ne pourront pas se déplacer à une vitesse motorisée.

Boutons

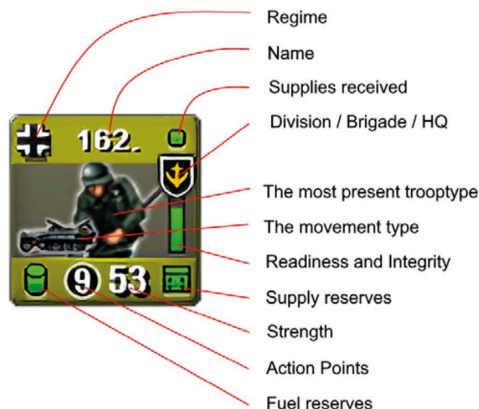
Ici, vous pouvez quitter cette fenêtre contextuelle.

3.6. AUTRES ÉLÉMENTS DE L'INTERFACE UTILISATEUR

Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur quelques éléments de l'interface utilisateur non-fenêtre.

3.6.1. COMPTOIRS

Un compteur est un autre mot pour les graphiques d'unités en blocs. De nombreux types d'informations sont affichés sur chaque compteur.



Régime

Un symbole montrant le régime (Allemagne/USA) contrôlant l'unité.

Nom

Une abréviation du nom de l'unité.

Fournitures reçues

- ! L'appareil est-il toujours dans votre réseau d'alimentation ?
- ! Si une unité n'est plus ravitaillée (aucun ravitaillement reçu), ce bloc sera être noir.
- ! Si une unité reçoit tout ce qu'elle a demandé, ce bloc sera vert.
- ! Le jaune, le bleu et le rouge signifient une diminution progressive de l'accès à fournitures.

QG

Le bouclier ou symbole du QG est affiché ici.

Le type de troupe le plus présent

Si une unité possède plusieurs types de troupes, celle qui comprend le plus de soldats sera affichée en haut du pion.

Le type de mouvement

Si le type de mouvement de l'unité est différent du type de mouvement du type de troupe le plus présent, alors une petite image du type de mouvement réel s'affichera.

Disponibilité et intégrité

Une barre pleine indique une intégrité totale, tandis qu'une barre basse indique une unité avec une faible intégrité.

La couleur de la barre indique le score de préparation. Vert signifie

l'état de préparation est supérieur à 75 points, le jaune signifie que l'état de préparation est supérieur à 50 points, le bleu signifie que l'état de préparation est supérieur à 25 et le rouge signifie que l'état de préparation est inférieur à 25.

Réserves d'approvisionnement

Une caisse verte indique que les approvisionnements sont proches du maximum. Le jaune, le bleu et le rouge indiquent des réserves de plus en plus faibles.

Force

Une mesure abstraite de force à peu près égale à 1 char ou 10 soldats par point de force.

Points d'action

Chaque point du cercle représente 10 PA. Si le fond du cercle est noir, cela signifie que l'unité est en mode combat. Si le cercle est blanc cela signifie que l'unité est en mode marche.

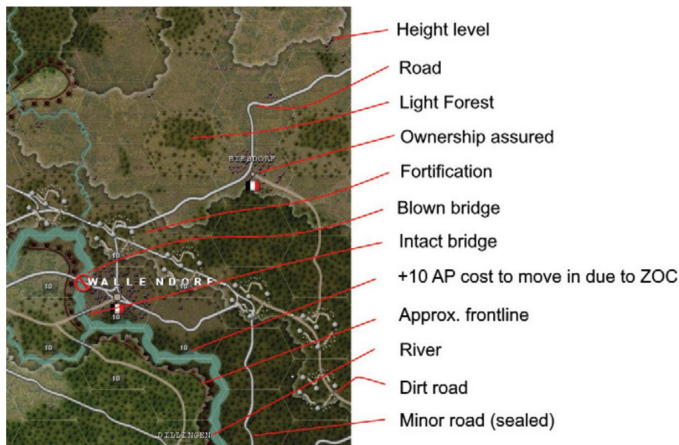
Réserves de carburant

Un baril de pétrole vert indique que les réserves de carburant sont proches du maximum. Le jaune, le bleu et le rouge indiquent des réserves de plus en plus faibles.

Remarque : Gardez à l'esprit que même si une unité n'a reçu aucun ravitaillement, elle peut toujours disposer de réserves (semi) pleines pour fonctionner.

3.6.2. LÉGENDE DE CARTE

La carte contient de nombreuses informations et il est préférable de la visualiser en mode zoom maximum.



La plupart des symboles sont simples. Si vous n'êtes pas sûr du type de rivière, de route ou de ville qui se trouve dans un hex, passez la souris sur l'illustration du type de paysage dans le panneau latéral de l'hex et elle vous montrera les caractéristiques exactes (type de paysage, rivières, routes, points de circulation, etc...) présents dans l'hexagone.

Voici quelques symboles spéciaux que vous pouvez trouver sur la carte et qui nécessitent une explication :

	LES Si vous activez la LOS dans Préfs, vous verrez des symboles d'œil sur les hexagones de la carte. Le vert signifie qu'au moins une de vos unités a une excellente ligne de vue. Le jaune, le bleu et le rouge le sont de moins en moins. Aucun symbole d'œil dans ce mode ne signifie pas de LOS.
	Historique des combats hexagonaux Le symbole d'artillerie montre une source de tir tandis que le symbole d'explosion montre un hex ciblé. Le plus récent (feu d'interception) sera affiché surligné par des symboles rouges.
	Base d'approvisionnement Plus il y a de caisses, plus la base d'approvisionnement est grande. Il est représenté avec un camion s'il est en mode construction. Il est affiché avec un point d'exclamation gris s'il est en mode épuisé. UN point d'exclamation jaune s'affiche en cas d'évacuation et un point d'exclamation rouge s'il est détruit.
	Source d'approvisionnement Plus il est élevé, meilleures sont les cartes d'officier vertes.
	Embouteillage Il peut y avoir jusqu'à six de ces petits symboles de camion à l'intérieur d'un hexagone (un pour chaque direction de route) et ils signifient des points de circulation qui ont traversé les routes qui ont dépassé les capacités de la route.
	Marqueur de présence ennemie Si votre système de ravitaillement n'est pas en mesure d'approvisionner en ravitaillement ou en carburant l'une de vos unités ou bases de ravitaillement, en raison d'unités ennemies bloquant le chemin, un marqueur de présence ennemie sera placé. Il est orange vif s'il n'est pas vérifié et deviendra transparent une fois que vous l'aurez vérifié en déplaçant une unité à proximité ou dessus.

3.6.3. RACCOURCIS

M.	Mode de commande de déplacement
g	Mode d'ordre de déminage de groupe
S	Mode de commande de fournitures
ÉCHAP	Quitter la fenêtre contextuelle/onglet Quitter l'écran de l'historique Accédez au mode de commande d'inspection
ESPACE	Dans la fenêtre contextuelle de configuration du combat, la bataille démarre et ferme la fenêtre contextuelle des résultats.
1	Passer aux compteurs de silhouettes de troupes
2	Passer aux compteurs OTAN
0	Masquer/Afficher les compteurs
3	Petits/Grands comptoirs
+	Agrandir
-	Dézoomer
H	Aller à l'écran de l'historique
F1	Onglet Préférences
F2	Onglet Briefing
F3	Onglet Statistiques
F4	Onglet OOB
F5	Onglet Représentants
F6	Onglet Cartes
F7	Onglet Carte stratégique

4. LES RÈGLES

Ce chapitre aborde toutes les règles du jeu. Au début de votre ronde, votre système logistique tentera d'acheminer les fournitures et le carburant de vos sources de ravitaillement vers vos unités. Après cela, les unités effectueront leur entretien et récupéreront ou augmenteront certaines de leurs statistiques. Le joueur sera alors autorisé à commencer son tour et ce sera à vous de déplacer vos unités et de donner d'autres ordres.

4.1. ENTRETIEN ET RÉCUPÉRATION DES UNITÉS

Au début de chaque tour, après avoir reçu du ravitaillement et du carburant de votre réseau logistique, vos unités consommeront de l'entretien. Ils peuvent également récupérer leur état de préparation et leur moral, ainsi qu'augmenter leurs points d'ingénieur et leur retranchement.

4.1.1. CONSOMMATION D'APPROVISIONNEMENT ET DÉTERMINATION DE L'ÉTAT DE PRÉPARATION

Si les troupes peuvent consommer des fournitures, leur état de préparation sera rétabli. Cela représente la consommation de rations, de fournitures médicales, de pertes non liées au combat, de batteries, de pièces de rechange et de munitions pour les petits incendies.

Chaque type de troupe a une utilisation de base en matière de ravitaillement. L'alimentation idéale de l'unité la consommation sera la somme de celle de toutes ses troupes.

Si les points de ravitaillement pour cette consommation de ravitaillement sont présents, la statistique de consommation de ravitaillement augmentera jusqu'à 20 points et la disponibilité augmentera également de 20 points.

Si les points de ravitaillement pour cette consommation de ravitaillement ne sont pas présents, la statistique de consommation de ravitaillement diminuera de 10 points et la disponibilité diminuera de 20 points mais ne descendra jamais en dessous de 10 points.

Si les points d'approvisionnement pour cette consommation d'approvisionnement sont partiellement présents, les effets négatifs seront réduits et l'état de préparation pourrait encore augmenter un peu.

4.1.2. PRÉPARATION MAXIMALE DÉTERMINÉE PAR LA VIGEUR

Préparation maximale = $\text{SQR}(\text{Vigueur}) \times 10$

La préparation maximale est déterminée par la vigueur. La vigueur elle-même peut diminuer au début du tour lorsqu'une unité s'est déplacée ou a attaqué le tour précédent (-5) ou en subissant des pertes au combat (la moitié du pourcentage de KIA appliqué comme perte de vigueur).



Il peut monter en n'ayant pas bougé ou attaqué/bombardé/bombardé offensivement.

tiré pendant un tour complet (+15 de vigueur). Il y a aussi un bonus de +50% à l'augmentation s'il n'y a pas de ZOC ennemie sur l'hexagone. Un bonus supplémentaire de +50% est appliqué au sous-total précédent si le tour précédent était une nuit tourner.



A la frontière allemande avec la Belgique et la France, l'ancienne ligne Siegfried avait été renforcée à la hâte. Avec l'arrivée de nombreuses divisions Volksgrenadier « fraîches », la Wehrmacht a réussi à stopper l'avancée alliée ici et, en outre, à utiliser la zone située derrière elle pour se préparer à l'offensive des Ardennes. Sur cette illustration, nous voyons de gauche à droite une jeep américaine détruite, un canon Flak de 88 mm et un char Tigre.

L'augmentation de vigueur peut être réduite si l'unité a été attaquée pendant le tour de l'ennemi. Une réduction comprise entre 50 % et 100 % en fonction de l'état de préparation sera appliquée, plus l'état de préparation est faible, plus la réduction est importante de manière logarithmique.

La récupération de la vigueur est modifiée pour la vigueur du courant inverse afin de simuler l'effet d'une récupération plus difficile d'un épuisement excessif.

Conseil fort : reposez vos unités avant que leur vigueur ne descende en dessous de 50 points.

4.1.3. DÉTERMINATION DES POINTS D'ACTION

L'état de préparation détermine les points d'action.

Une fois l'état de préparation mis à jour, les points d'action de cette unité seront fixés à $50 + \text{état de préparation} / 2$. Ces points d'action sont alors modifiés avec la statistique de consommation de ravitaillement si celle-ci est inférieure à 100. Il est donc possible de se retrouver avec une unité qui a 0 PA, bien que cela ne se produise que plusieurs rounds après qu'une unité ait été coupée du ravitaillement.

4.1.4. POINTS D'ACTION DE RÉSERVE

Les unités qui n'ont pas bougé peuvent gagner des points d'action de réserve.

Si une unité n'a pas bougé au tour précédent, elle recevra des points d'action de réserve. Ceux-ci sont suivis séparément des points d'action normaux et ils ne peuvent être utilisés que pour le premier mouvement vers un hex voisin. Dans des conditions normales, 20 points d'action de réserve peuvent être gagnés par tour et vous pouvez continuer à les gagner jusqu'à ce que 100 points d'action de réserve aient été atteints.

Le but de ces points est de permettre à une unité d'effectuer un mouvement particulièrement difficile, comme traverser une rivière sans pont ou gravir une colline boisée très raide.

Les AP de réserve sont immédiatement perdus si un mouvement est effectué ou si une retraite vers un autre hex est effectuée pendant le combat. Une perte partielle se produit lorsque l'état de préparation est perdu au combat et qu'une perte de préparation de 50 % correspond à une perte totale des AP de réserve, une perte de préparation de 10 % correspond à une perte de 20 % des AP de réserve.

Si le total des AP réguliers a été déterminé comme étant inférieur à 50, par exemple en raison d'un manque de consommation de ravitaillement, alors le total des AP de réserve (nouvellement ajouté et déjà existant) subira une pénalité. Cela se produira rarement, mais cela contribuera à faire en sorte qu'à un moment donné, après avoir manqué de ravitaillement, une unité devienne presque complètement immobile.

4.1.5. PÉNALITÉS DÉFENSIVES ET OFFENSIVES POUR LE RAVITAILLEMENT

Un approvisionnement ou des stocks de carburant faibles impliquent un rationnement et donc des pénalités de lutte.

Les opérations offensives nécessitent plus de stocks que les opérations défensives.

Si l'unité est en stock avec trop peu de ravitaillement et de carburant, ses performances défensives et/ou offensives pourraient être réduites. Cela se produit lorsqu'il n'y a pas assez de stock pour permettre une utilisation complète des armes de l'unité pour tous les rounds de combat projetés.

Le ravitaillement et la consommation de carburant pour les combats défensifs sont généralement 3 fois inférieurs à ceux des combats offensifs. Mais inspectez les détails du type de troupes en cas de doute.

Pour déterminer la pénalité défensive, nous calculons le nombre de rounds de combat défensif pour lesquels l'unité dispose de stocks. Si celui-ci est inférieur à

Après 20 rounds de combat, un rationnement aura lieu et une pénalité défensive sera encourue.

Pour déterminer la pénalité offensive, nous calculons le nombre de rounds de combat offensif pour lesquels l'unité dispose de stocks. Si celui-ci est inférieur à

Un rationnement de 12,5 rounds de combat aura lieu et une pénalité défensive sera encourue.

A noter que ces pénalités peuvent être trompeuses en cas de rupture de stocks de carburant. En combat réel, la pénalité pour stocks de carburant faibles n'est appliquée qu'aux types de troupes qui utilisent du carburant. Ainsi, par exemple, une formation d'infanterie motorisée (avec camions) combattrait aussi bien avec des stocks de carburant manquants qu'avec des stocks de carburant pleins. C'est parce que les camions ne participent beaucoup au combat et ce sont les fantassins qui mèneront les combats.

4.1.6. RÉCUPÉRATION DU MORAL

Le moral des unités bien approvisionnées remontera toujours lentement vers le moral de base.

Le moral des unités mal approvisionnées va baisser.

Si l'unité subit une pénalité défensive en raison du manque de stocks de ravitaillement/carburant adéquats, elle a une chance d'obtenir des réductions de moral au lieu d'une augmentation de moral. Avec une pénalité défensive de 100 %, ce sera toujours une diminution, avec une pénalité défensive de -50 %, il y a 50 % de chances que ce soit une diminution et avec une pénalité défensive de -10 %, il n'y a que 10 % de chances que ce soit une diminution. Si aucune diminution n'est subie, cela signifie le moral augmentera.

Si le moral doit être augmenté, il se rétablira lentement jusqu'au moral de base du type de troupe en question. 5% du moral de base sera ajouté au score de moral. Ceci peut être encore amélioré si l'unité

est dans la plage de puissance du QG avec des pourcentages d'effectif adéquats. Le commandant du QG avec des pourcentages d'état-major adéquats peut contribuer davantage à remonter le moral.

Si le moral doit baisser, il sera réduit jusqu'à 10 points si l'expérience de l'unité est à 0. Il diminuera de 7 points si l'expérience est à 30. Il diminuera de 5 points si l'expérience est à 50. Seulement 1 point sera retiré si l'expérience est de 90.

PISTOLET PAK 50MM



L'apparition
soudaine d'armes
lourdement blindées
Les chars soviétiques
comme le T-34 et

Le KV-1 a clairement indiqué que même le canon PAK de 50 mm n'était pas à la hauteur. Cependant, sur le front ouest, ce canon était plus que suffisant pour éliminer un Sherman.

Les premiers canons de pré-production furent livrés en novembre 1941. En avril 1942, la Wehrmacht comptait 44 canons en service. En 1943, le PaK 40 constituait l'essentiel de l'artillerie antichar allemande. Plus tard, il fut progressivement abandonné au profit de canons AT encore plus lourds et en particulier de canons AT mécanisés comme le Hetzer.

4.1.7. AUGMENTATION DES POINTS D'INGÉNIEUR

Vos ingénieurs recevront un nouveau départ EP à chaque tour. Notez cependant que si une unité bouge, elle perd ses PE.

Les points d'ingénieur (EP) augmentent à chaque tour en fonction de la quantité d'AP disponible. Donc, si 50 AP sont disponibles, l'EP augmentera de 50 % de la statistique de gain d'EP de ses types de troupes. À 100 AP, la croissance complète de l'EP sera attribuée.

4.1.8. AUGMENTATION DU RETRAIT

Votre retranchement remontera automatiquement au début de chaque tour.

Remarque : si une unité bouge, elle perd son retranchement.

Le retranchement augmentera avec la capacité de retranchement du type de troupe et jusqu'à la valeur de retranchement maximale du type de paysage. Les troupes atteindront toujours le retranchement minimum du type de paysage de l'hexagone dans lequel elles se trouvent.

CAPACITÉ DE RENCHMENT DE TYPE TROUPE	
Type de troupe	Capacité de retranchement
Ingénieurs	60
Infanterie	40
Artillerie / canons / flak	40
Chars / AFV / camions	20

Les hexagones de neige réduiront de moitié la vitesse de retranchement. Cela représente la difficulté de creuser des terriers et des tranchées dans un sol enneigé et partiellement gelé.

TYPES DE PAYSAGES VALEURS MINIMALES ET MAXIMALES DE RETRAITEMENT		
Type de paysage	Retranchement minimum de l'infanterie	Retranchement maximum de l'infanterie
le marais	20	100
Plaines	40	150
Des champs	50	180
Forêt Lumineuse	60	200
Forêt lourde	70	225

Village rural	50	200
Urbain léger	75	225
Urbain lourd	100	300
Boue	Aucun modificateur	Aucun modificateur
Neige	+20	Aucun modificateur

*
= L'artillerie/canons et la Flak ont la moitié de ces valeurs. Les chars/AFV et les camions ont un quart de ces valeurs.

Les fortifications présentes dans un hex ajouteront aux valeurs de retranchement d'un type de paysage. Bien que la présence de fortifications puisse sérieusement augmenter le retranchement des défenseurs, les fortifications peuvent être détruites par des dommages structurels causés par des tirs de combat/d'artillerie ou des attaques aériennes. Même des dommages partiels aux fortifications réduiront leur valeur ajoutée en matière de retranchement.

FORTIFICATIONS RERENCHEMENT COMPLÉMENT DES VALEURS		
Type de lieu	Retranchement minimum d'infanterie supplémentaire	Retranchement maximum d'infanterie supplémentaire
Fortifications légères	+30	+90
Fortifications	+60	+150
Forteresse	+80	+210

*
= L'artillerie/canons et la Flak ont la moitié de ces valeurs. Les chars/afv et les camions ont un quart de ces valeurs.

4.2. MOUVEMENT DE L'UNITÉ

Déplacer des troupes dans un hex voisin coûte des points d'action (PA). Le coût est déterminé par un certain nombre de facteurs. Chaque type de paysage a un coût en AP pour chaque type de mouvement. Ce coût AP peut être remplacé par le coût AP d'un type de mouvement pour une route reliant l'hex source et l'hex cible.

Ensuite, il peut y avoir des coûts supplémentaires sous la forme de coûts en AP pour les niveaux de hauteur, la traversée de rivières sans pont, des pénalités de ZOC (zone de contrôle) et/ou des AP de bataille précédente.

Il est important d'être pleinement conscient que presque toutes les unités sont composées de différents types de troupes. Types de troupes pouvant avoir différents types de mouvements. Surtout sur les routes, les types de mouvement à roues et à chenilles sont beaucoup plus rapides que les types de mouvement à pied ou d'artillerie. Il est également possible que des troupes plus rapides transportent des troupes plus lentes.

4.2.1. TYPES DE PAYSAGES

Fondamentalement, les villages, les zones urbaines, les plaines et les champs permettent une bonne vitesse aux troupes motorisées et mécanisées, mais les forêts et les marais sont difficiles à traverser pour les véhicules, mais moins pour l'infanterie.

COÛTS DES POINTS D'ACTION POUR LE DÉPLACEMENT DANS LES TYPES DE PAYSAGE, PAR TYPE DE DÉPLACEMENT.						
Type de paysage	Logistique	Artillerie à pied	Artillerie à cheval	Chenilles	à roues	
Marais 65 75 60	30					58
Neige des marais	75	25	45	42	29	41
Plaines	60	20	40	32	24	32
Boue des plaines	70	25	40	42	24	41
Neige des plaines	75	25	45	42	29	41
Des champs	60	20	40	32	24	32
Boue des champs	70	25	40	42	24	41
Neige des champs	75	25	45	42	29	41
Forêt légère	70	25	45	42	32	41
Boue forestière légère	80	30	45	52	32	46
Neige légère en forêt	85	30	50	52	37	46
Forêt lourde	80	35	55	55	40	48
Boue forestière épaisse	90	40	55	65	40	58
Forte neige forestière	95	45	60	65	45	58
Village rural	60	20	40	32	24	32
Boue de village rural	70	25	40	42	24	41
Neige du village rural	75	25	45	42	29	41

Urbain léger	60	20	40	24	18	24
Boue urbaine légère	70	25	40	24	18	24
Neige urbaine légère	75	25	45	34	23	24
Urbain lourd	60	20	40	24	18	24
Boue urbaine lourde	60	20	40	24	18	24
Forte neige urbaine	60	20	40	24	18	24

Remarques:

L'échelle utilisée (hexagones de 1 km) dans le jeu suppose que certaines pistes et notamment des chemins forestiers soient présents dans presque tous les hexs. Leur existence est modélisée dans les coûts AP de type paysage et n'est pas modélisée visuellement sur chaque graphique hex.

Cette note explique également pourquoi, par exemple, les chars lourds peuvent traverser des hexs de forêt dense, bien qu'à un coût en AP élevé.

Il existe certains types de troupes avec un type de mouvement à roues 4x4. Ce type de mouvement agit exactement de la même manière que le type de mouvement suivi.

Le coût en AP pour le type de mouvement des chevaux peut sembler élevé, mais gardez à l'esprit qu'il concerne les chevaux qui tireront des équipements comme des canons d'artillerie.

4.2.2. TYPES DE ROUTES

Les routes sont cruciales pour la logistique et la circulation rapide des véhicules

Les routes ont des coûts de déplacement inférieurs et, si elles sont présentes, seront utilisées à la place du coût de déplacement plus élevé d'un type de paysage.

D'une manière générale, les routes font des miracles pour la mobilité des troupes motorisées et mécanisées. Si lors du déplacement d'une unité, les PA du type de route sont inférieurs à ceux du type de paysage, alors le coût en PA du type de route est utilisé.

COÛTS DES POINTS D'ACTION POUR SE DÉPLACER SUR LES TYPES DE ROUTES, PAR TYPE DE DÉPLACEMENT						
Type de route	Pied d'artillerie		Cheval	Logistique sur chenilles		
Chemin de terre	60	20	30	12	12	5
Boue de chemin de terre	100	25	35	24	16	dix
Route secondaire	60	20	20	dix	dix	2
Route principale	60	20	20	dix	dix	1
Chemin de fer	60	20	35	24	24	5

Les routes ne fournissent leur plein bonus que tant que l'utilisation de la route en question reste à l'intérieur de ses points de circulation. Pour plus d'informations sur les points de circulation, consultez la section sur la logistique.

POINTS DE CIRCULATION FOURNIS PAR TYPE DE ROUTE	
Type de route	Points de circulation
Chemin de terre	1500
Route secondaire	6000
Route principale	30000
Chemin de fer	1500

Au moment où les points de trafic sont dépassés par la combinaison de vos activités logistiques et des mouvements d'unités, toute réduction du coût en AP de mouvement (par rapport au coût en AP de type paysage simple) sera réduite, éventuellement à 0.

EFFETS DU DÉPASSEMENT DES POINTS DE CIRCULATION D'UN TYPE DE ROUTE	
Utilisation des points de trafic	Effet
Inférieur à 100 %	Effet route complet
Entre 100% et 200% 200%	0 à 33 % d'effet routier en moins
	33 % d'effet de route en moins
Entre 200% et 300% 300%	33 à 66 % d'effet routier en moins
	66 % d'effet de route en moins
Entre 300% et 400%	66 à 100 % d'effet de route en moins
400 % ou plus	Aucun effet routier du tout

Les points de trafic sont réduits de moitié au début de votre prochain tour. Mais tous les points de trafic supplémentaires causés par des événements ou des cartes (comme les frappes aériennes) sont exemptés de cette réduction de moitié.

Remarques:

Pour calculer l'utilisation des points de trafic lors du déplacement d'unités, les points de trafic qui seront provoqués par l'unité en mouvement sont ajoutés aux calculs avant que le mouvement ne se produise.

Lorsque vous déplacez des unités sur des routes, chaque point de poids compte comme un point de circulation.

Durant la phase logistique, chaque point de ravitaillement compte pour 0,1 point de trafic et chaque point de carburant pour 0,3 point de trafic.

4.2.3. NIVEAUX DE HAUTEUR

Une différence de niveau, surtout en tout-terrain, peut entraîner de gros retards

Si vous déplacez une unité d'un hex vers un hex cible et que cet hex cible a une valeur de hauteur différente, il y aura un coût supplémentaire en AP pour s'y déplacer.

Surtout s'il s'agit de déplacements hors route, car il est nettement plus difficile de monter ou de descendre.

COÛT AP SUPPLÉMENTAIRE EN RAISON DE LA DIFFÉRENCE DE NIVEAU DE HAUTEUR				
Différence de hauteur	Tout-terrain à pied	Tout-terrain à chenilles	Tout-terrain à roues	Route
Cible 3 niveaux inférieurs	+25 AP	+50 PA	+100 PA	+25 PA
Cible 2 niveaux inférieurs	+10 AP	+20 PA	+40 PA	+10 PA
Cible 1 niveau inférieur	+5 AP	+10 PA	+20 PA	+5 PA
Cible 1 niveau supérieur	+10 AP	+20 PA	+40 PA	+5 PA
Cible 2 niveaux supérieurs	+20 AP	+40 PA	+80 PA	+10 PA
Cible 3 niveaux supérieurs	+50 AP	+100 PA	+200 PA	+25 PA

Notez qu'un hex de neige augmente le coût supplémentaire en AP de +50%. Ceci est fait pour simuler l'effet des surfaces glissantes, du manque de visibilité en surface et des amas de neige poussés par le vent.

HETZER



Le Hetzer était un développement du Panzer 38t, conçu pour fournir une arme antichar légère mais puissante armée du canon de 75 mm L48. De nombreux

Abteilung en 1944 furent affectés à de nombreuses divisions d'infanterie. Le Hetzer était le chasseur de chars allemand le plus courant de la fin de la guerre. Il était disponible en grand nombre et était mécaniquement fiable. Sa petite taille le rendait pratique à dissimuler. Il était destiné à être utilisé dans des batailles défensives et des embuscades, ce qui, lorsqu'il était utilisé comme prévu, le faisait avec un bon succès.

Remarques:

Le système de ravitaillement ne subit aucune pénalité liée aux niveaux de hauteur.

Que chaque type de troupe a un modificateur de coût en hauteur. Pour l'infanterie, c'est 100 %. Pour chenilles 200% et pour roues 400%. Vous verrez que ces valeurs correspondent aux coûts dans le tableau ci-dessus. Nous le mentionnons parce que ces valeurs sont moddable.

4.2.4. TYPES DE RIVIÈRES

Les rivières sans ponts constituent de redoutables obstacles aux véhicules et

armes à feu

Si vos troupes doivent traverser des rivières pour atteindre l'hexagone cible, cela peut entraîner un coût supplémentaire en points d'action (PA). Ce n'est le cas que si aucun pont n'est présent.

COÛT AP SUPPLÉMENTAIRE POUR LA TRAVERSÉE DE TYPE DE RIVIÈRE PAR TYPE DE DÉPLACEMENT

Type de rivière	Pied d'artillerie	Logistique sur chenilles à	roues à chevaux
Rivière mineure +60	+20	+20 +60 +60 +40 +100 +100	+60
Rivière moyenne +100	+40 +140 +60	+60 +140 +140	+100
Rivière majeure			+140
Rivière XL	bloqué +80	+80	bloqué bloqué +180

Remarque : Dans certains cas, une rivière peut être traversée en se préparant à plusieurs tours et en se constituant une réserve de points de PA afin d'avoir les PA nécessaires pour la traverser.

4.2.5. ZONE DE CONTRÔLE

Les unités peuvent ralentir les unités ennemies qui se déplacent à proximité d'elles

Toutes les unités exercent des points de zone de contrôle (ZOC) dans les hexs directs qui les entourent.

Si l'hexagone dans lequel vous souhaitez déplacer des troupes a des points de ZOC ennemies, cela signifie que vous paierez +10 AP supplémentaires. Et même +20 PA supplémentaires s'il y a une rivière à traverser sous ZOC ennemie.

ZOC simule une combinaison du flou de l'hex, où le
ce sont les troupes ennemies, les patrouilles ennemies, les champs de tir, les mines, etc.

Remarque : Vous pouvez échapper à la pénalité de mouvement de ZOC ennemie si vous avez plus de 4 fois le nombre de points de ZOC sur un hex.

4.2.6. MODE DE MOUVEMENT DE COMBAT ET DE MARCHÉ

Utilisez le mode de mouvement de marche si les unités ont une longue marche vers les lignes de front.

Vous pouvez sélectionner le mode de déplacement d'une unité en choisissant entre le mode marche et le mode combat. Le mode de déplacement Marche est le plus rapide, mais rend l'unité vulnérable au combat. Le mode de mouvement de combat est plus lent, mais évite de subir des dégâts excessifs dus à des combats imprévus ou à des tirs d'interception.

Pour passer du mode mouvement de combat au mode mouvement de marche
Le mode coûte 25 points d'action et 25 % de perte de préparation. Le changement inverse est gratuit.
Cela simule le coût de l'organisation d'une véritable colonne de marche.

En mode mouvement de combat, toutes les règles habituelles s'appliquent. Mais en mode mouvement de marche, il y a les changements suivants :

‡ Le coût en points d'action de mouvement est réduit de moitié, mais uniquement sur les routes.

‡ Le coût de préparation au mouvement est doublé.

‡ L'empreinte du trafic est doublée.

‡ Si une unité se retrouve sous le feu, elle subit de lourdes pénalités. Voir le section de combat.

‡ Si une unité se retrouve sous le feu, elle passera en mouvement de combat automatiquement.

4.2.7. PA DE COMBAT PRÉCÉDENT

Les combats peuvent ralentir l'avancée.

Si l'hexagone dans lequel vos troupes se déplacent a été pris au cours d'une bataille ce tour-ci, il se peut qu'il ait des PA de bataille précédents. Ces points constituent un coût supplémentaire pour entrer dans l'hexagone.

Si une bataille précédente a pris plus de PA qu'il n'en aurait coûté pour entrer dans l'hexagone sans bataille, la différence est mise sur l'hexagone en tant que PA de la bataille précédente.

L'AP de bataille précédente simule l'effet retardateur d'un combat prolongé.

4.2.8. TRANSPORTER DES TROUPES

Les fantassins et l'artillerie peuvent être transportés par des véhicules ou des chevaux.

Une unité se déplace dans son ensemble, mais elle peut être composée de différentes troupes avec différents types de mouvements. Si à l'intérieur d'une unité aucune troupe pouvant en transporter d'autres n'est présente, elle se déplacera avec le coût en PA du type de mouvement le plus lent.

Cependant, les troupes disposant de points de transport peuvent transporter d'autres troupes. Pour par exemple, les camions peuvent transporter de l'infanterie.

Si tout le monde ne peut pas être transporté, les troupes les plus lentes seront transportées en premier. Par exemple, une unité composée d'infanterie, d'artillerie et de quelques camions seulement pourrait motoriser son artillerie mais pas son infanterie.

Pour qu'une personne puisse en transporter une autre, la personne qui la transporte doit avoir des points de transport plus élevés que la personne transportée n'a de points de poids.

PANTHÈRE DE CHASSE



Le Jagdpanther était un développement du Panzer V conçu pour fournir une arme antichar basse et puissante armée du célèbre canon L71 de 88 mm. C'était un char monstre, capable d'anéantir tout ce que les alliés pouvaient lui lancer.

De plus, pour être entièrement transportés, les points de main-d'œuvre des individus transportés doivent également être transportés. Vous pouvez inspecter chaque type de troupe pour voir ses statistiques de poids/portage et d'effectif/portage.

La main d'œuvre peut être répartie sur plusieurs personnes porteuses, mais pas le poids. Ainsi, par exemple, l'artillerie lourde (poids 3) ne peut pas être transportée par des camions ordinaires (portant un poids maximum de 2), même s'il y en a plusieurs disponibles. Mais par exemple l'effectif d'une artillerie lourde (effectif 10) peut être transporté par 2 jeeps (chacune transporte max 5 effectif).

Dans les précédents jeux Decisive Campaigns, la perte d'un seul camion pouvait faire la différence entre une unité à pied et une unité motorisée.

Plus maintenant. Désormais, une approche linéaire est utilisée pour déterminer la probabilité qu'une unité soit motorisée. Une unité peut toujours être motorisée, par exemple, même s'il lui manque jusqu'à 33 % des véhicules nécessaires. Lorsqu'il manque 16,5 % de véhicules à une unité, il y a 50 % de chances qu'elle soit toujours motorisée. S'il manque 8,25 %, il y a 75 % de chances qu'il soit toujours motorisé.

4.2.9. COÛT DE L'ESSENCE

Si vous déplacez des unités avec des véhicules, elles consomment leurs stocks de carburant.

Certains types de troupes, comme les véhicules, consomment du carburant pour chaque AP déplacé.

Si une unité n'a pas assez de carburant en stock pour payer le coût des AP en question, le mouvement sera bloqué.

Remarque : si votre unité est à court de carburant et sans espoir de réapprovisionnement, il serait peut-être préférable de mettre vos véhicules au rebut et de redonner la mobilité à l'infanterie restante.

4.2.10. COÛT DE PRÉPARATION

Si vous déplacez des unités, elles perdent leur préparation, en particulier les troupes non motorisées.

Préparation aux frais de déménagement. Dans le cas de l'infanterie, cela est dû au fait que marcher est assez épuisant ; dans le cas des véhicules, c'est parce que l'usage crée toujours des pannes qui nécessitent des réparations.

Déplacer les troupes de type mouvement à pied avec leur mouvement complet de 100 AP signifie qu'elles perdront 30 points de préparation. Déplacer les véhicules jusqu'à la totalité de leurs 100 AP signifie qu'ils perdront 10 points de préparation.

Remarques:

Faire marcher une unité d'infanterie tour après tour consommera plus de préparation qu'elle n'en récupérera. 30 de préparation peuvent être dépensés en se déplaçant simplement, mais seulement 20 de préparation peuvent être dépensés. être récupéré au début du tour suivant.

Si les troupes de mouvement à pied sont transportées par des véhicules, elles subiront la même perte de préparation, mais bien moindre, que leurs véhicules (10 points).

4.3. RECONNAISSANCE ET LIGNE DE VISÉE

Maintenant dans ce département, le département de reconnaissance, ces campagnes décisives voit beaucoup de nouvelles règles. Notamment, le système de points de reconnaissance a été rendu logarithmique au lieu de linéaire, une ligne de vue a été ajoutée et des règles permettant de marquer de manière plus permanente les unités comme repérées ou identifiées ont été mises en œuvre.

4.3.1. RECONNAISSANCE

Vous avez besoin de points de reconnaissance sur les hexs pour voir l'ennemi.

Les troupes répartissent leurs points de reconnaissance sur les hexs voisins jusqu'à 10 hexs de distance.

Dans l'interface du jeu et dans les règles, vous verrez les valeurs de reconnaissance mentionnées sur les hexagones. Il s'agit en réalité de points de reconnaissance efficaces. Il s'agit d'un dérivé logarithmique des points de reconnaissance bruts.

La quantité de points de reconnaissance bruts dont dispose une unité dépend des troupes à l'intérieur. Les unités plus grandes ont plus de points. C'est une question linéaire.

Le total des points de reconnaissance bruts d'une unité est ensuite modifié pour ses points d'expérience (XP). Si une unité a plus de 30 points d'expérience, elle reçoit un modificateur positif, qui à 55 XP est de +100 % et à 80 XP atteint le modificateur maximum de +200 %. Si une unité a moins de 30 XP

il reçoit au pire un modificateur négatif de -66%, à 15 XP il est de -33%.

Ces points de reconnaissance bruts sont ensuite répartis sur les lignes de vue (LOS) de l'unité. Les points de reconnaissance bruts ne sont entièrement appliqués que si la LOS est de 100 %, si la LOS est inférieure, alors seul ce pourcentage des points de reconnaissance bruts est appliqué. Plus d'informations à ce sujet dans la section suivante. En d'autres termes, les collines et les forêts brisent la ligne de vue.

Les points de reconnaissance bruts résultants d'une unité sur les hexs qui l'entourent sont ensuite modifiés en fonction de la distance, du type de météo et de l'heure de la journée. Voir également la section suivante. Fondamentalement, plus la visibilité est éloignée et mauvaise, moins il reste de points de reconnaissance bruts.

Les points de reconnaissance bruts restants sont ensuite soumis à une fonction log10 et multipliés par 30. Quoi ? Oui, eh bien... c'est la formule et c'est difficile à expliquer. Le tableau ci-dessous pourrait vous aider davantage.

NEBELWERFER 150



Le Nebelwerfer était l'allemand système de fusées à lancement multiple utilisé pendant la Seconde Guerre mondiale. Avec les Katyushas soviétiques, le Nebelwerfer fut le premier système de fusées à lancement multiple couramment utilisé. Le 15

Le lance-roquettes cm Nebelwerfer 41 se composait de cinq canons sur un affût de canon Pak 35/36, a été introduit en 1940, avait une portée de 6900 mètres et un obus de 32 k.

RÉSULTATS DE FORMULE POUR TRANSFORMER LES POINTS DE RECONNAISSANCE BRUTS EN EFFICACES		
POINTS DE RECONNAISSANCE		
Points de reconnaissance bruts	Points de reconnaissance effectifs	Niveau d'information sur l'unité avec 10 points de cache
2000	100	Complet
1000	90	Complet
500	81	Partielle (estimation beaucoup plus correcte)
250	72	Partielle (estimation plus correcte)
125	63	Partielle (estimation moins correcte)
62	54	Partielle (estimation beaucoup moins correcte)
31	45	Minimal
15	36	Minimal
7	21	Minimal
3	15	Minimal

L'utilisation de l'échelle logarithmique signifie qu'il est désormais réellement rentable d'utiliser de petites forces de reconnaissance. Comme vous pouvez le voir dans le tableau ci-dessus, une force 10 fois plus grande (et en points de reconnaissance bruts) qu'une force plus petite aura à peine 2 fois le nombre de points de reconnaissance effectifs. Cela simule le fait que cela ne fait pas beaucoup de différence si vous avez 1 gars avec des jumelles au sommet d'une colline ou 10 gars avec des jumelles au sommet de cette même colline.

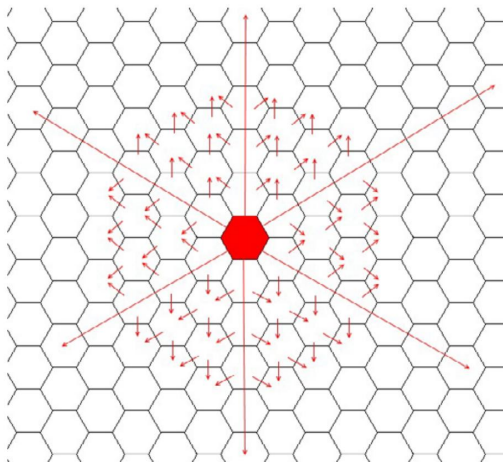
Remarque : En fait, s'engager dans un combat sur plusieurs rounds peut vous fournir beaucoup de reconnaissance supplémentaire sur un hex, tout comme les cartes de reconnaissance aérienne.

4.3.2. MODIFICATEURS DE LIGNE DE VUE ET D'OBSTRUCTIONS

Les collines, les villes et les forêts bloqueront partiellement ou totalement votre champ de vision. Le système de ligne de vue (LOS) n'est pas une LOS stricte comme nous le connaissons dans les jeux plus tactiques. Le système LOS utilisé dans ce jeu a la capacité de se plier légèrement autour des obstacles. Ceci simule qu'à l'échelle utilisée, la reconnaissance est également collectée par de petits groupes de troupes de reconnaissance se déplaçant légèrement en dehors de l'hex de l'unité, ainsi que par des troupes ennemies.

peut-être qu'ils ne s'en tiennent pas toujours à leur hexagone exact. En outre, d'autres moyens de recueillir des informations pourraient également donner un coup de pouce.

Schéma : La façon dont les points de reconnaissance sont répartis à l'aide de la LOS



Les obstructions et les ombres peuvent obstruer la ligne de vue. L'hexagone à côté du
Cependant, l'observateur peut toujours être vu, car il ne peut être ni obstrué ni caché dans l'ombre.

Si un hex a le même niveau de hauteur (et seulement si le même niveau) que l'unité d'observation, le pourcentage d'obstruction du type de paysage est pris en compte. L'obstruction diminue votre reconnaissance sur l'hexagone et les hexagones derrière lui. Pour l'hexagone en question, cela a un effet limité.

POURCENTAGES D'OBSTRUCTION DES TYPES DE PAYSAGES

Type de paysage	Premier hexagone	Hexs derrière le premier hex
Forêt légère	40%	80%
Forêt lourde	50%	100%
Village rural	30%	60%
Urbain léger	30%	60%
Urbain lourd	50%	100%

Une unité possède ainsi un pourcentage de LOS sur les hexs qui l'entourent. 100 % correspond à une LOS parfaite et moins correspond à une LOS imparfaite. Une unité n'obtiendra que des points de reconnaissance partiels avec une LDV imparfaite et ne pourra pas avoir de points de reconnaissance du tout sur un hex sur lequel elle n'a pas de LDV.

Remarque : Par exemple, si nous calculons les points de reconnaissance d'une unité sur deux hexs directement au nord de celle-ci qui sont tous deux légèrement boisés. Cette unité aura alors -40% de reconnaissance sur le premier hex et -88% de reconnaissance sur le deuxième hex.

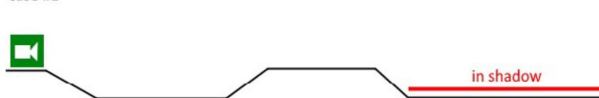
Les différences de niveau de hauteur peuvent provoquer la chute d'ombres qui peuvent obscurcir la ligne de vue d'une unité.

Illustration : Cas fantômes

case #1



case #2



case #3



Si l'hex en question est plus haut que l'unité d'observation (cas n°1), alors il projettera une ombre permanente pour son niveau de hauteur et tous les niveaux de hauteur en dessous.

Si l'hex en question est à la même hauteur que l'observateur (cas n°2) il projettera alors une ombre permanente sur tous les niveaux de hauteur en dessous.

Si l'hex en question est plus bas que l'observateur (cas n°3), alors il projettera une ombre limitée sur tous les niveaux de hauteur en dessous, mais modifiée en fonction de la distance. Cette règle ne s'applique pas aux hexs voisins immédiats de l'unité d'observation. Plus la baisse de hauteur se produit loin de l'observateur, plus les ombres seront longues.

4.3.3. MODIFICATEURS DE DISTANCE, METEO ET JOUR

Vous bénéficiez d'une reconnaissance optimale par temps clair pendant la journée.

Même s'il n'y a ni ombres ni obstacles, vos points de reconnaissance se dégraderont en raison de la distance. Vos unités ont une meilleure reconnaissance sur un hex à distance 1 que sur un hex à distance 2, par exemple.

La force de la dégradation de vos points de reconnaissance dépend sur la météo et le type de jour.

DEGRADATION DES POINTS DE RECONNAISSANCE EN RAISON DE LA DISTANCE, PAR TYPE METEO / TYPE DE JOUR												
Taper	Dist 1	Dist 2	Dist 3	Dist 4	Dist 5	Dist 6	Dist 7	Dist 8	Dist 9	Dist 10		
Clair	complet	/2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	32 /2 /8 /16	/64 /128	256 /512
Brumeux	complet	81 /243	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	/64 /128	aucun
Couvert	complet		4 /								/64	aucun
Lt.Précipitation /3			27									
Hv.Précipitation /4 Nuit		/16 /64 /256	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun		
noire * Nuit	/20	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun		
brumeuse	/4 /20 /100	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun		
Nuit étoilée	/3 /12 /184	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun		

* = cela inclut les nuits couvertes ou avec des précipitations

4.3.4. MASQUER LES POINTS

Avoir des points de reconnaissance sur un hex ne garantit pas que vous repérerez les unités ennemies dans cet hex.

La question de savoir si vous pouvez voir une unité ennemie dépend de deux choses : premièrement vos points de reconnaissance sur un hex et deuxièmement les unités ennemies cachent des points.

Plus important encore, une unité peut obtenir automatiquement des points de cache à partir du type de paysage de son hex.

CACHER LES POINTS DES TYPES DE PAYSAGES	
Type de paysage	Masquer les points
Forêt légère	34
Forêt lourde	44
Village rural	34
Urbain léger	34
Urbain lourd	44
le marais	14
Tous les autres paysages	4

Ces points de cachette (le cas échéant) obtiendront alors un bonus allant jusqu'à +40 % si l'unité a plus d'expérience (XP) que 30 points. Elle subira jusqu'à -40% de malus sur ses points de cachette si l'XP de l'unité est inférieure à 30.

Après cela, jusqu'à +40 % de bonus aux points de cache peuvent être ajoutés si le total des points de pile dans l'hexagone est inférieur à un tiers (33 %) de la pile maximale dans l'hexagone. Cela simule que les troupes sont plus difficiles à repérer en raison de leur faible quantité présente.

Une pénalité allant jusqu'à -100% sur les points de cache peut être ajoutée si le total des points de pile dans l'hexagone est supérieur au maximum de points de pile. Lorsque trois fois le maximum de points de pile d'hexagones sont présents, les points de masquage sont complètement réduits à zéro. Lorsque le nombre maximum de points de pile d'hexagones est présent deux fois, le point de dissimulation reçoit une pénalité de -50 %.

Si une unité est repérée, les points de cachette de l'unité seront réduits de moitié et si l'observateur a au moins 1 point de reconnaissance efficace sur l'hexagone, il verra toujours, au minimum, l'unité comme un pion avec un « ? ».

Une unité également identifiée verra ses points de dissimulation réduits de moitié. Ainsi une unité repérée + identifiée perd les trois quarts de ses points de cache.

4.3.5. UNITÉS REPÉRÉES ET IDENTIFIÉES

Une fois qu'une unité est repérée ou identifiée et qu'elle ne bouge pas, elle restera repérée ou identifiée.

Une fois que vous avez obtenu au moins des informations minimales sur une unité ennemie, elle sera considérée comme repérée. Cela signifie que ses points de masquage seront divisés par deux.

Une unité sera également repérée si vous tombez dans une embuscade ou voyez au moins un de ses individus pendant le combat.

Une fois que vous aurez obtenu des informations partielles sur une unité ennemie, celle-ci sera considérée comme identifiée. Cela signifie que ses points de masquage seront divisés par deux. C'est en plus de la division par deux pour qu'il soit également repéré.

Si vous avez au moins 1 point de reconnaissance sur un hex avec un point repéré ou identifié unité, il vous sera toujours montré.

Une unité qui est repérée mais non identifiée et qui, sans l'état repéré, ne s'afficherait pas en mode information partielle restera en mode information minimale.

Cependant une unité perdra son statut identifié et/ou repéré en sortant de son hex pendant son tour.

Le statut de repéré et identifié est mis à jour au début et à la fin de votre tour.

4.3.6. NIVEAU DE DÉTAIL DE L'UNITÉ

Plus vous avez de points de reconnaissance sur une unité ennemie, plus vous en saurez sur elle.

Les points de reconnaissance effectifs dont vous disposez sur un hex moins les points de dissimulation de l'unité observée déterminent le niveau de détail de l'unité.

Si les points de reconnaissance effectifs moins les points de masquage sont nuls ou inférieurs vous ne saurez pas que l'unité est présente dans l'hex.

Si les points de reconnaissance effectifs moins les points de masquage sont supérieurs à zéro mais inférieurs à 20, vous aurez un minimum d'informations sur l'unité.

Fondamentalement, vous saurez simplement qu'il existe une unité mais n'aurez aucune idée de son nom ou de sa composition.

Si les points de reconnaissance effectifs moins les points de dissimulation sont de 20 ou plus, mais inférieurs à 80, vous aurez des informations partielles sur l'unité. Cela signifie que vous connaîtrez le nom et aurez une bonne idée des troupes et des statistiques dont elles disposent. Plus le score est élevé, plus votre estimation sera précise.

Si les points de reconnaissance effectifs moins les points de dissimulation sont de 80 points ou plus, vous aurez des informations parfaites sur l'unité.

4.4. RÉSEAU LOGISTIQUE

Pour que les unités soient ravitaillées, vous avez besoin d'un chemin convivial entre l'unité et une source de ravitaillement.

L'approvisionnement et le carburant arrivent de hors carte dans ce qu'on appelle des sources d'approvisionnement. Depuis ces sources de ravitaillement, il est expédié vers vos unités et éventuellement vers vos bases de ravitaillement.

Vos unités et bases de ravitaillement font des demandes qui peuvent être inférieures au ravitaillement et au carburant qui leur manquent. Cela est dû à un ordre permanent d'approvisionnement ou à une différence entre l'apport maximum et l'utilisation des types de troupes. La source d'approvisionnement essaie ensuite de satisfaire autant de demandes d'approvisionnement et de carburant.

Le coût du point d'action logistique entre votre source d'approvisionnement et l'entité demandeuse est déterminé par la distance, le réseau routier, les embouteillages et peut être amélioré en disposant de bases d'approvisionnement le long de l'itinéraire. Si le coût des points d'action dépasse 100 points d'action (PA), seul un

RÉSERVOIR IVH



Le Panzer IV était le char allemand le plus fabriqué et le deuxième véhicule blindé de combat allemand le plus fabriqué de la Seconde Guerre mondiale, avec quelque 8 500 exemplaires

construits. Le châssis du Panzer IV a servi de base à de nombreux autres véhicules de combat, notamment le canon d'assaut Sturmgeschütz IV, le chasseur de chars Jagdpanzer IV, le canon antiaérien automoteur Wirbelwind et le canon automoteur Brummbar. Le Panzer IV fut utilisé sur tous les théâtres de combat allemands et fut le seul char allemand à rester en production continue tout au long de la guerre.

Il a reçu diverses mises à niveau et modifications de conception, destinées à contrer les nouvelles menaces, prolongeant ainsi sa durée de vie. Généralement, il s'agissait d'augmenter la protection blindée du Panzer IV ou d'améliorer ses armes, bien qu'au cours des derniers mois de la guerre, avec le besoin pressant de l'Allemagne de remplacer rapidement les pertes, les modifications de conception comprenaient également des simplifications pour accélérer le processus de fabrication.

pourcentage de la demande peut être livré. Au-dessus de 250 PA, rien ne sera livré car l'hex cible est considéré comme hors de portée du ravitaillement.
source.

Remarque : les sources de ravitaillement utilisent le type de mouvement logistique pour déterminer les coûts en points d'action pour acheminer du ravitaillement ou du carburant vers un hex cible.

Les bases de ravitaillement jouent un rôle particulier car elles peuvent être utilisées soit comme une sorte de mini-sources de ravitaillement (consommant du ravitaillement et du carburant en leur sein), soit pour augmenter la portée de vos sources de ravitaillement en fournissant jusqu'à 80 AP gratuits.

4.4.1. DEMANDES D'UNITÉS

Les unités demandent des fournitures et du carburant aux sources d'approvisionnement.

Les types de troupes ont une quantité maximale de stockage pour le ravitaillement et le carburant. Si leurs stocks actuels au début du tour sont inférieurs au maximum

quantité de stockage, l'unité demandera tout au plus la différence et celle-ci sera limitée à son taux de réapprovisionnement maximum.

Remarque : En pratique, seule l'artillerie présente une différence sérieuse entre les fournitures (munitions) qu'elle dépensera en utilisation offensive et son taux de reconstitution maximum. Ceci est fait pour simuler le fait que vous ne pouvez pas donner un impact maximal aux barrages d'artillerie à chaque tour.

Les unités peuvent également voir leur ordre permanent de pourcentage de demande d'approvisionnement modifié. Vous pouvez choisir entre 100 %, 75 % et 50 %. Ce pourcentage est appliqué aux demandes finales d'approvisionnement et de carburant d'une unité.

Notez que l'ordre permanent de pourcentage de demande d'approvisionnement peut être défini pour chaque QG. Si vous définissez un QG plus élevé à, par exemple, 50 %, cela signifiera que toutes les unités en dessous de ce QG ne demanderont également que 50 %. Si, par exemple, vous définissez le QG de votre corps à 50 % et le QG d'une division subordonnée également à 50 %, cela signifie que cette division ne demandera effectivement que 25 %.

4.4.2. BASES D'APPROVISIONNEMENT ET DEMANDES

Les bases de ravitaillement peuvent également demander du ravitaillement et du carburant lorsqu'elles sont en mode construction.

Les bases de ravitaillement existent en plusieurs tailles. Plus la taille est grande, plus ils peuvent fournir de points d'action logistiques gratuits et plus ils auront stocké de ravitaillement et de carburant pour une consommation facultative par unités.

STATISTIQUES DES BASES D'APPROVISIONNEMENT				
	Mineure	Moyen	Majeur	Stratégique
AP logistique gratuit	20	40	60	80
Stock d'approvisionnement	1000	4000	15000	50000
Stock de carburant	1000	4000	15000	50000
Évacuation maximale par tour 50 %		25%	15%	dix%
Max détruire par tour 100%		50%	30%	20%
Gamme logistique épuisée	20 PA	40 PA	60 PA	80 PA
Ville minimale requise	Ville mineure II	le mineure III	Ville majeure I	Ville majeure III

Le pourcentage structurel d'une base d'approvisionnement est le pourcentage des stocks nécessaires à la base d'approvisionnement. S'il est inférieur à 100 %, cela réduira les AP logistiques gratuits fournis par la base de ravitaillement. Le pourcentage utilisé est la moyenne des pourcentages pour le carburant et l'approvisionnement.

Une base d'approvisionnement peut être configurée selon cinq modes différents.

Le premier mode est le mode régulier. Dans ce mode, la base d'approvisionnement se concentrera sur la fourniture de PA logistiques gratuits pour approvisionner la logistique source et étendre leur gamme. Dans ce mode, toute rupture de stock ne sera pas reconstituée et restera à son niveau actuel.

Le deuxième mode est le mode accumulation. Ce mode est le même que le mode normal, à l'exception du fait que tout approvisionnement ou stock de carburant manquant sera demandé à la ou aux sources d'approvisionnement.

Le troisième mode est le mode d'épuisement. Dans ce mode, la base de ravitaillement ne fournira aucun AP logistique gratuit pour approvisionner la logistique de la source, mais agira elle-même comme une mini source de ravitaillement distribuant ses stocks aux unités proches. Cela se fait avant que les sources d'approvisionnement ne distribuent les fournitures et le carburant. La portée est limitée, mais suffisante pour les unités proches.

Le quatrième mode est le mode d'évacuation. Dans ce mode, la base d'approvisionnement tentera de renvoyer ses stocks à la ou aux sources d'approvisionnement. Il est relativement lent d'évacuer complètement une importante base d'approvisionnement.

Le cinquième mode est le mode destruction. Dans ce mode, la base d'approvisionnement détruira ses stocks. Pour les grandes bases de ravitaillement, cela prend du temps, mais c'est deux fois plus rapide que l'évacuation. Cela pourrait être un moyen crucial pour le joueur américain d'éviter que le carburant ne tombe entre les mains des Allemands.

Remarque : Le joueur allemand voudra vraiment utiliser le mode d'épuisement sur les bases de ravitaillement américaines capturées pour fournir à ses panzers le carburant supplémentaire dont il a tant besoin.

Lorsqu'une base de ravitaillement est capturée, 100 % du carburant est capturé, mais seulement 25 % des fournitures, car les Américains et les Allemands utilisent pour la plupart des munitions et des pièces de rechange non compatibles.

Il est possible qu'une base de ravitaillement au début du scénario soit en mode fixe. Fixe régulier, fixe épuisé, etc... Lorsqu'il est en mode fixe, cela signifie que le joueur ne peut pas changer le mode de la base de ravitaillement. Le mode fixe est supprimé lors de la capture de la base de ravitaillement.

Sachez également que les bases d'approvisionnement sans stocks (ou extrêmement faibles) sera supprimé de la carte.

4.4.3. SOURCES D'APPROVISIONNEMENT RÉPONDANT AUX DEMANDES

Plus le chemin entre la source de ravitaillement et l'unité est coûteux en AP, moins elle en recevra.

Les sources de ravitaillement tentent de répondre à toutes les demandes (unités et bases de ravitaillement) à leur portée. S'il n'y a pas suffisamment de stocks à la source d'approvisionnement pour servir tout le monde, alors tout le monde recevra un peu moins que ce qui a été demandé.

Mais le plus important est la portée. Car si les unités ou bases de ravitaillement demandeuses (mode construction) ne se situent pas dans la plage optimale de type de mouvement logistique de 100 points d'action, elles ne pourront pas être pleinement servies. Entre 100 et 150 points d'action, seulement 75% de la demande

seront livrés, entre 150 et 200 points d'action seulement 50% de la demande sera livré et entre 200 et 250 points d'action seulement 25% seront livrés.

Les bases de ravitaillement peuvent cependant donner des AP gratuits aux sources de ravitaillement. Cela peut étendre considérablement leur portée. La source de ravitaillement tentera de trouver un chemin qui optimise l'utilisation des bases de ravitaillement (sans emprunter des itinéraires ridicules).

Illustration : coût en PA pour une source de ravitaillement pour atteindre un certain hex et effet d'une base de ravitaillement

Dans l'illustration ci-dessus, vous pouvez voir qu'en raison de l'itinéraire passant par une base de ravitaillement, le coût en AP n'augmentera pas tant que les AP gratuits donnés par la base de ravitaillement ne seront pas épuisés.

Dans le cas où la route passe par plusieurs bases de ravitaillement, les AP gratuits ne sont pas additionnés. Au lieu de cela, le maximum du nouveau bonus de ravitaillement AP et des AP gratuits actuels avant d'entrer dans l'hexagone de la base de ravitaillement est pris. Ainsi par exemple si la route passe d'abord par une base de ravitaillement majeure (donne 60 AP gratuits) puis 10 AP plus tard elle passe par une base de ravitaillement moyenne (donne 40 AP gratuits) l'effet est nul puisqu'il reste encore 50 AP gratuits.

Cependant, si plus tard, avec seulement 30 AP gratuits, il passe par une autre base de ravitaillement moyenne, les AP gratuits seront augmentés à 40.

Gardez à l'esprit que les livraisons de ravitaillement et de carburant à partir de la source de ravitaillement placent les points de trafic sur les trajectoires utilisées pour la livraison. Oui, cela signifie que votre logistique peut effectivement obstruer les routes et empêcher les unités de les utiliser à une vitesse optimale.

Tourbillon SDKFZ161-4



Le Wirbelwind était un développement du Panzer IV conçu pour fournir un véhicule offrant un appui-feu AA, armé du support quadruple de canon AA standard de 20 mm.

Notez que pour la livraison de carburant, la règle de livraison de carburant binaire est utilisée si la distance depuis la source ou la base d'approvisionnement est supérieure à 100 points d'action. Alors que l'approvisionnement n'est souvent livré que partiellement, le carburant est soit entièrement livré, soit pas du tout. La chance d'une livraison complète est égale au pourcentage de fournitures normales hors carburant qui seront livrées.

Remarques:

Toutes les règles de mouvement du chapitre précédent s'appliquent au type de mouvement logistique de source d'approvisionnement. Cela inclut notamment les éventuels embouteillages routiers.

Une unité peut être ravitaillée sur plusieurs trajectoires différentes. Cela se produit lorsqu'après qu'une partie de l'approvisionnement et du carburant demandés aient été livrés, une route est devenue tellement encombrée qu'une autre route devient l'itinéraire le plus rapide.

4.4.4. MARQUEURS DE PRÉSENCE ENNEMI

Puisque vous n'êtes pas sûr de la propriété de la plupart des hexs, il est possible que vous pensiez qu'une certaine route est entre des mains amies, alors qu'elle est en réalité entre les mains de l'ennemi. En mode d'affichage de la propriété assumée, vous ne le saurez jamais avec certitude, mais dans la phase logistique, votre logistique le peut.



Si une source de ravitaillement choisit une route de livraison qu'elle pensait être entre des mains amies, mais qui est en réalité bloquée par une unité ennemie, un marqueur de présence ennemie sera placé et une route différente sera choisie, si possible. Vous pouvez voir ces marqueurs pendant votre tour pour voir où votre logistique s'est retrouvée sous la propriété inattendue de l'ennemi. Cela signifie qu'une unité ennemie est plus proche de l'hex en question qu'une unité amie. Il peut se trouver au-dessus de l'hex de l'unité ennemie ou à plusieurs hexs de celle-ci.

Remarque : Une fois que vous passez sur un marqueur de présence ennemi coloré, il deviendra gris pour indiquer qu'aucune unité ennemie n'était (ou n'est plus) présente sur cet hex.

Les marqueurs de présence colorés et gris ont également un effet différent sur les calculs de propriété présumée des hexs.

4.4.5. AUTRES OPÉRATIONS LOGISTIQUE

Outre les sources de ravitaillement qui envoient du ravitaillement et du carburant aux unités et aux bases de ravitaillement, quelques autres opérations logistiques peuvent avoir lieu.

Les fournitures et le carburant des bases de ravitaillement (mode évacuation) peuvent être renvoyés vers les sources de ravitaillement. Cela fonctionne de la même manière que la livraison de ravitaillement/carburant et la distance entre la source d'approvisionnement et la base d'approvisionnement peut réduire les quantités renvoyées. Cela utilise également les AP gratuits des bases de ravitaillement sur une route et génère des points de trafic.

Des troupes de remplacement peuvent être envoyées depuis des QG supérieurs vers n'importe quelle unité/QG subordonné. Cela fonctionne presque de la même manière que la livraison de ravitaillement/carburant, sauf qu'ici, l'hex du QG supérieur est utilisé pour calculer la portée jusqu'à l'unité demandant les troupes de remplacement. Cela utilise également les AP gratuits des bases de ravitaillement sur une route et génère des points de trafic.

<note>Notez que les troupes excédentaires (par rapport à la TOE d'une unité) peuvent également être renvoyées vers un QG supérieur. Mais cela ne devrait arriver que très rarement dans ce jeu. Vous n'êtes pas autorisé, en raison de l'ampleur de ce jeu, à modifier l'OOB des unités et ainsi à créer une unité surdimensionnée.</note>

4.5. MICRO GESTION DES TROUPES

Il y a trois choses que vous pouvez faire concernant la microgestion.

Vous pouvez transférer des troupes d'une unité à une autre, vous pouvez former des kampgruppen/ groupements tactiques et vous pouvez mettre au rebut du matériel.

4.5.1. TRANSFERT DE TROUPES

Si des unités sont dans le même hex, vous pouvez transférer des troupes d'une unité à une autre. Cependant la TOE de l'unité cible doit être respectée et vous ne pouvez pas la dépasser, ni forcer, par exemple Fallschirmjaeger, dans une unité SS.

Vous ne pouvez pas réduire l'unité source en dessous de 50 points de puissance de troupes (équivalent à 10 chars ou 100 hommes). L'exception est si vous transférez tout hors de l'unité source.

Si vous transférez tout hors d'une unité, celle-ci disparaîtra de la carte. L'unité recevant les troupes sera réduite à 0 point d'action et ne pourra plus se déplacer à ce tour.

Remarque : Un kampfgroupe ou un groupement tactique n'a pas de TOE et il y a donc moins de restrictions sur ce que vous pouvez y transférer.

4.5.2. CRÉER UN GROUPE DE COMBAT

Si vous ne voulez pas être dérangé par les limitations de la TOE, vous pouvez créer un kampfgroupe ou un groupement tactique (pour les Américains) vers lequel transférer des troupes. Le kampfgroupe nouvellement formé aura 0 PA.

Pour former un kampfgroupe, il doit recevoir au moins 50 points de puissance de troupes (équivalent à 10 chars ou 100 hommes).

Créer un kampfgroupe coûte des points politiques (PP).

4.5.3. TROUPES DE DÉCHIRAGE

Dans certains cas, vous souhaitez mettre au rebut (ou démolir si vous le souhaitez) des équipements tels que des canons et des chars. Par exemple : lorsque vous êtes à court de carburant et que vous souhaitez que l'infanterie puisse toujours se déplacer. Ou un autre exemple : si vous devez faire passer une unité à travers une forêt dense ou au-dessus d'une rivière pour échapper à la destruction.

Après avoir effectué cette action, l'équipement sera retiré du jeu, mais la main-d'œuvre, comme les équipages de chars ou de canons, sera restituée sous forme d'infanterie de bas niveau.

La mise au rebut peut ainsi changer le type de mouvement d'une unité d'artillerie/à roues/chenillés vers l'infanterie.

Toute mise au rebut réduit les AP de l'unité de 25 points.

4.6. UNITÉS DE TRANSPORT

Les unités dont au moins 80 % de leurs types de troupes sont constitués de types de troupes capables de transporter (motorisées/mécanisées et avec points de transport) sont considérées comme une unité de transport.

Une unité de transport peut sélectionner d'autres unités à transporter. Un L'unité de transport peut transporter une ou plusieurs unités transportables.

Pour les calculs de déplacement, l'unité de transport et le véhicule transporté les unités agissent toutes comme si toutes leurs troupes étaient dans une seule unité.

Il n'y a aucune pénalité de combat pour les unités transportées (sauf, bien sûr, si elles utilisent le mode de mouvement de marche). Cela dit, les unités peuvent être déchargées des unités de transport s'il y a un manque de transports après la bataille.

4.7. QG ET OFFICIERS

Chaque QG aura des membres du personnel et un commandant. Ensemble, ils apportent un bonus, notamment au combat, mais aussi à la récupération du moral.

En plus de cela, les officiers disposeront de cartes d'officier disponibles pour donner un bonus supplémentaire aux unités dans les moments cruciaux.

L'idée de conception est que l'officier commande l'état-major et l'état-major commande les troupes de première ligne.

Chaque officier dispose d'un certain nombre de points d'état-major qu'il peut commander. Certains officiers peuvent commander plus d'état-major que d'autres. Si l'agent a plus personnel qu'il ne peut gérer de manière optimale, son bonus au personnel pour le combat et le moral diminuera.

Le personnel peut commander un certain nombre de points de puissance (troupes de première ligne) et si trop peu de personnel est disponible, le bonus de combat et de moral diminuera.

4.7.1. COMBATTEZ BIEN

Si le ratio personnel/troupes est supérieur à 1, le personnel fournira un bonus de combat de base de 25 % aux troupes. Cependant, les points d'expérience du personnel s'ajouteront à cela. Si le commandant a un ratio officier/état-major supérieur à 1, le pourcentage des points d'expérience de l'état-major sera augmenté avec la prime des officiers.

Par exemple : le QG divisionnaire a de bons ratios avec le personnel régulier. Le commandant a un bonus de combat de 20% et l'état-major en a 40.

Points d'expérience. Cela signifie que le bonus de combat pour les troupes de première ligne sera de $25 \% + (40 \% + 8 \%) = 73 \%$. Ces 8 % représentent 20 % des 40 de la prime supplémentaire du commandant.

Le bonus de combat des unités de première ligne sera réduit si leur

La puissance du QG est inférieure à 100 %. A 0%, il n'y aura pas de bonus.

Si le ratio effectif/effectif est inférieur à 1 ou si le ratio officiers/état-major est inférieur à 1, leurs effets respectifs seront diminués de manière linéaire. Il n'y a aucun autre avantage à avoir un ratio supérieur à 1.

-Remarque : le personnel politique ne donne que la moitié du bonus de combat.

4.7.2. PRIME DE MORAL

Si le moral doit être augmenté, il retrouvera lentement le moral de base du type de troupe en question. Cela augmentera de 5 % le moral de base des troupes. Cela peut être encore amélioré si l'unité se trouve dans la plage de puissance d'un QG avec des pourcentages d'effectif adéquats. Le commandant du QG avec des pourcentages d'état-major adéquats peut contribuer davantage à remonter le moral.

Il suit les mêmes calculs que pour le bonus de combat. Si la

Le ratio personnel/troupes est supérieur à 1, le personnel fournira un bonus de moral de base de 25 % aux troupes. De plus, les points d'expérience du personnel seront ajoutés en plus. Si le commandant a un ratio officier/état-major supérieur à 1, alors ce pourcentage des points d'expérience de l'état-major sera augmenté du bonus de l'officier.

Remarque : le personnel politique donne le double du bonus de moral.

4.7.3. POURCENTAGE DE PUISSANCE DU QG

Chaque QG dispose d'une certaine portée dans laquelle il peut commander de manière optimale ses unités subordonnées. Une fois cette plage dépassée, la puissance du QG sur ses unités diminuera. Cela entraînera une réduction du bonus de combat et de moral accordé. Cela réduira également l'effet des cartes d'officier qui pourraient être jouées.

4.7.4. STATISTIQUES DES OFFICIERS ET JEU DE CARTES

La statistique clé des officiers pour l'utilisation de la carte est le niveau de commandement. Plus le niveau de commandement de l'officier est élevé, plus il gagnera de points de commandement à chaque tour.

Pour jouer une carte, un officier doit disposer de suffisamment de points de commandement pour payer le coût en points de commandement de sa carte.

Les cartes sont disponibles en cinq couleurs. Chacun a un effet basé sur une statistique différente des officiers.

Les cartons rouges donneront de meilleurs effets avec une grande audace. Généralement lié à une action offensive.

Les cartes vertes donneront de meilleurs effets avec une haute détermination. Généralement lié à une action défensive.

Les cartes bleues donneront de meilleurs effets avec un charisme élevé. Généralement lié au moral.

Les cartes brunes donneront de meilleurs effets avec une grande intuition. Généralement lié à la reconnaissance.

Les cartes violettes donneront de meilleurs effets avec une organisation élevée. Généralement liés aux cartes de commandants de QG de niveau supérieur.

4.8. COMBAT

Comme le savent les vétérans de la série DC, les calculs de combat sont particulièrement compliqués. Nous allons donc commencer cette section avec les différents modes de

SDKFZ251



Le SdKfz 251 Mittlerer MG était un semi-chenillé blindé allemand ce qui pourrait amener une escouade de 10 soldats au combat aux côtés des chars. Il offrait une protection blindée raisonnable contre les petits

des tirs d'armes ou des obus, mais il était vulnérable aux chars, aux armes antichar et aux frappes aériennes car il avait un toit ouvert. Il était armé d'une MG 34 ou MG 42 à l'avant et d'une MG supplémentaire à l'arrière. Plus de 15 000 exemplaires furent construits.

combat et les modificateurs les plus importants avant d'entrer dans les détails de la résolution réelle du combat.

4.8.1. ATTAQUES RÉGULIÈRES

Une attaque régulière est une attaque où vos unités pénètrent dans l'hexagone cible dans le but de retirer les unités en défense et de prendre l'hexagone.

Après avoir réussi une attaque régulière, toutes les unités attaquantes qui n'ont pas reculé au moment de la victoire seront autorisées à se déplacer dans l'hexagone conquis au prix de zéro point d'action.

Parfois, il n'est pas possible que l'ensemble d'une unité participe à une attaque régulière. Par exemple : parce que certaines de ses troupes n'ont pas les points d'action nécessaires pour se déplacer sur des terrains difficiles. Le jeu permet des attaques partielles. Les troupes qui peuvent se joindre à l'attaque le feront et les autres l'attendront dans leur hex d'origine ou fourniront des tirs à distance pour soutenir l'attaque. Un exemple de ceci est une unité motorisée repérant des retardataires ennemis sur une colline boisée à côté de la route et envoyant l'infanterie à l'attaque, pendant que les camions attendent sur la route.

4.8.2. ATTAQUES À DISTANCE

Il est également possible d'attaquer un hex à distance sans y déplacer vos troupes. Cela peut être fait par des types de troupes possédant soit une capacité de tir direct, soit une capacité de tir indirect. La différence entre les deux est que les types de troupes ayant une capacité de tir direct auront besoin d'une ligne de vue (LOS) sur l'hex cible. Les unités capables de tir indirect n'en ont pas besoin, mais bénéficient grandement de la reconnaissance sur l'hex cible, soit depuis leur propre LOS, soit depuis une reconnaissance effectuée par d'autres unités et qui leur est communiquée par radio.

4.8.3. INTERCEPTION DU FEU

Lorsque vos unités bougent, l'ennemi peut les engager avec des tirs d'interception. De même, lorsque l'ennemi bouge, vos unités peuvent l'engager avec des tirs d'interception. Le tir d'interception aide à lisser les artefacts de conception

d'un système de tour igo-ugo et cela procure également de l'excitation, aide le côté défensif à obtenir des résultats plus historiques et donne de nombreuses opportunités tactiques. Une chance de tir d'interception se produit chaque fois qu'une unité se déplace d'un hex à un autre (ou lorsqu'une unité exécute une attaque régulière ; auquel cas son soutien défensif interceptera le tir).

Remarque : Au cours de l'offensive des Ardennes, de nombreuses attaques allemandes ont été contrecarrées par des tirs d'artillerie américains rapides et précis sur les zones de rassemblement et les lignes d'avancée de l'attaquant. Ceci est simulé dans le jeu par des tirs d'interception de soutien défensif.

Notez qu'il existe une exception : les unités se déplaçant dans un hex pour un coût de 0 point d'action (en raison d'un combat régulier antérieur) ne pourront pas être ciblées par des tirs d'interception.

Afin d'être éligible pour effectuer des tirs d'interception, une unité doit disposer d'au moins 40 points d'action. De plus, elle doit avoir un pourcentage de ligne de vue supérieur à 10% sur l'hex cible (pour le tir à distance direct) et le régime de l'unité doit avoir au moins 26 points de reconnaissance sur l'hex cible (pour le tir à distance direct et indirect).

Intercepter un tir n'est jamais une chose sûre. Cela nécessite des réactions et des communications rapides. Il y a un facteur de difficulté à repérer correctement l'ennemi en mouvement, ainsi qu'un facteur humain à savoir être prêt à tirer lorsque cela est réellement nécessaire. La chance qu'une unité soit réellement éligible au tir d'interception sur un mouvement ennemi spécifique est : le modificateur de combat d'interception que l'unité a sur l'hexagone * (expérience/30) * (préparation/100).

Le modificateur de combat d'interception mentionné ci-dessus est soit le LOS% ou si inférieur (points de reconnaissance-20)/0,6.

Les signaux et les communications américains sont presque parfaits, avec de nombreuses radios disponibles et d'excellentes procédures. Cependant, les Allemands manquaient souvent de matériel radio et devaient utiliser des coureurs et des lignes fixes. Il y a donc une difficulté supplémentaire pour les Allemands. Pour les tirs indirects (artillerie), ils ont une chance générique de -50 % de mener un tir d'interception et de -15 % supplémentaires par hex dont l'unité d'artillerie est éloignée.

sa cible. Un calcul composé est utilisé afin qu'il y ait toujours une chance, par exemple, d'une distance de 10 hexs. Sachez que si l'unité d'artillerie a une ligne de vue directe (LOS), ces pénalités de communication ne s'appliquent pas !

Le nombre d'unités éligibles participantes qui interceptent réellement le tir dépend du nombre d'unités éligibles qui le peuvent. Chaque unité se voit attribuer un score. Ce score est de (points d'action intercepter la chance de tir / 100). Les unités ayant obtenu les scores les plus élevés seront sélectionnées en premier. Les unités disposant d'un bon tir et de beaucoup de points d'action auront donc tendance à tirer en premier. Au moins une unité sera sélectionnée pour le tir d'interception, et les unités seront ajoutées jusqu'à ce que le score de la pile d'interception dépasse le (score total de toutes les unités éligibles / (6-(moyenne AP/20))). Ainsi par exemple : Lorsque 3 unités éligibles au tir d'interception (chacune 80PA+) ont toutes la capacité de mener des tirs d'interception, elles tireront dans l'ordre suivant : Les 3 unités pendant le premier mouvement ennemi, puis seulement 2 unités pendant le deuxième mouvement ennemi et pendant Au troisième mouvement ennemi, la dernière unité restante avec plus de 40 AP restants tirera.

Remarque : Le fait que toutes les unités n'interceptent pas les tirs en masse rend impossible l'utilisation de tactiques de jeu où vous sacrifiez une unité pour épuiser les opportunités de tir d'interception de l'ennemi.

Lorsque les tirs d'interception commencent, l'unité ciblée ne bénéficiera pas de points de retranchement car elle est en mouvement. De plus, l'unité ciblée perdra des points d'action si elle perd sa préparation pendant ce combat. Notez que les tirs d'interception ne durent que 2 rounds de combat. Court et surprenant. L'unité ciblée n'a aucune chance de riposter en raison de l'effet perturbateur.

Remarques:

Les unités dotées de types de troupes capables de distance et ayant des portées mixtes auront des chances réduites d'intercepter le tir lorsqu'elles excluent une résolution de tir pour une partie de leurs troupes.

Il peut arriver que vous soyez intercepté par une unité sur un hex sur lequel vous n'avez pas (ou pas assez) de reconnaissance. Vous devriez toujours avoir une indication sur le type de bombardement... comme des tirs d'artillerie lourde ou de mortier dans ce cas.

4.8.4. RÉOLUTION DE LA BATAILLE

Au moment où la bataille commence, toutes les troupes sont divisées en individus (escouades de 10 hommes ou chars individuels). Ces individus s'affrontent ensuite pendant plusieurs rounds de combat, chaque round de combat coûtant 10 points d'action (PA). Dès qu'une unité attaquante n'a plus de PA, elle cesse sa participation au combat.

Lorsque le combat commence, la boucle de combat démarre. La boucle de combat joue essentiellement des rounds de combat jusqu'à ce que l'attaquant soit à court de points d'action, se retire, soit anéanti ou victorieux.

Les choses suivantes se produisent dans l'ordre suivant à chaque round de combat :

Définir les points de couverture

Lorsque le combat commence, chaque individu reçoit un nombre aléatoire de points de couverture. Ce nombre est de $20 + 1d30$ + points de cache (le type de paysage, l'expérience, les règles repérées et identifiées comme discutées dans la section reconnaissance sont calculées). Les points de couverture supérieurs à 65 sont divisés par 1,5. Les points de couverture au-delà de 75 sont divisés par 2. Les points de couverture au-dessus de 85 sont divisés par 2,5. Les points de couverture ne peuvent pas être supérieurs à 90.

Détermination de l'initiative

Au premier tour uniquement. Chaque individu reçoit une initiative aléatoire comprise entre 0 et son score d'initiative. L'individu ayant la plus grande initiative attaquera en premier pendant la boucle des étapes de combat.

Vérifier la capitulation

Seuls les défenseurs ont une chance de capituler. Et seulement s'ils reculent ou ont reculé. Si le moral d'un individu est inférieur à 33 et son état de préparation inférieur à 50, il y a une chance qu'il capitule.

Définir un bonus d'attaque concentrique

À chaque tour, ce chiffre est recalculé car les unités pourraient avoir reculé lors des premiers tours de combat, ce qui pourrait réduire considérablement le bonus restant accordé par une attaque concentrique initiale. Le bonus concentrique sera réduit de moitié si des unités de différents QG sont impliquées.

Boucle d'étapes du tour de combat

Cette boucle concerne l'essentiel des calculs et exécute les attaques proprement dites pour chaque individu impliqué dans le combat pour ce combat.

rond. Tous les individus s'attaquent. Voir la section plus bas

pour une analyse détaillée de la boucle des étapes du round de combat.

Vérifier les points d'action

Si une unité attaquante n'a plus assez de points d'action (PA) pour payer le prochain round de combat (10 PA), elle bat en retraite.

Vérifier la percée

Si un individu n'est pas touché pendant 2 rounds de combat consécutifs et a

a réussi au moins une attaque jusqu'à présent (n'importe quel type de coup), alors il percera. De plus, si l'attaquant individuel n'a même pas été ciblé (et encore moins touché) au cours des 2 derniers rounds de combat, il percera.

Il y a une chance que la percée échoue si l'attaque est surchargée. S'il ne reste au défenseur que des individus « d'arrière-ban », la percée réussit toujours.

Vérifiez la retraite en toute sécurité

Si un individu a commencé à battre en retraite lors du round de combat X, il aura reculé en toute sécurité lors du round de combat X+2. Subissant en effet 2 rounds de combat de tirs ennemis possibles sans pouvoir riposter.

Vérifiez la retraite de panique

Si le pourcentage d'individus perdus au combat tombe en dessous du moral d'une unité, il y a une chance que les individus restant paniquent et que l'unité entame une retraite de panique.

Des unités qui paniquent et

qui n'ont aucune possibilité de retraite voient leur moral doublé pour cela calcul. Si l'unité effectue une retraite de panique, mais qu'il n'y a aucun moyen de retraiter l'unité, tous les individus de l'unité capituleront.

Si aucun jet de panique n'est effectué, parce que le pourcentage d'individus perdus est inférieur au moral de base, nous effectuerons également un jet de retraite de panique à chance réduite. Ce jet se produira plus souvent mais a moins de chances de réussir que le jet de retraite de panique habituel.

Aucune retraite de panique n'est possible en cas d'attaque à distance stricte ou de tir d'interception.

Remarque : ce jet de panique à chance réduite a été ajouté aux règles pour que le « moral de base » et le « moral » soient un facteur dans le test de panique. Le « moral de base » représente pour moi la constitution mentale et idéologique, tandis que le « moral » représente l'état d'esprit actuel. Il est possible, par exemple, qu'une unité Volkssturm qui monte jusqu'à 100 de moral défende plus longtemps sans paniquer, mais le simple fait d'avoir 100 de moral n'en fera pas une unité SS fanatique qui défend une position jusqu'au dernier homme.

Vérifier la retraite ordonnée

Si le pourcentage d'individus tués + retraités subis par une unité déclenche le pourcentage d'ordre de retraite permanent d'une unité, alors elle commencera par une retraite dite ordonnée. Les unités qui n'ont aucune possibilité de retraite ne seront pas en mesure d'obéir à leur ordre permanent et finiront probablement par subir une retraite de panique entraînant une capitulation.

Vérifiez la fin de la bataille

Ici, on vérifie si la bataille est terminée. D'abord le nombre de les individus encore au combat sont comptés des deux côtés. S'il ne reste plus d'individus en défense et qu'il reste encore des attaquants et qu'il s'agit d'une attaque à distance, l'attaque continue jusqu'à ce que les attaquants soient à court de points d'action ou de rounds de combat maximum (tir d'interception).

S'il ne reste plus d'individus attaquants et que les individus défendent toujours sont laissés, le défenseur aura tenu son hex.

S'il ne reste aucun individu en défense et qu'il continue d'attaquer des individus sont laissés, l'attaquant aura réussi à capturer l'hex.

S'il ne reste aucun individu d'un côté ou de l'autre, cela sera considéré comme un stand. hors, où l'attaquant n'a pas réussi à capturer l'hex, mais le défenseur aura reculé.

Effets sur le moral des résultats de bataille

A la fin de la bataille, pour chaque unité, un comparatif est effectué entre les individus qu'elle a perdus et les ennemis qu'elle a tués. Ce ratio est pondéré en points de pouvoir et chaque ratio correspond à un nombre de dés à six faces qui détermineront le changement de moral de l'unité.

RATIO DE PERTE À LA CONVERSION DES DÉS DE MORAL	
Ratio pertes : tués	La morale dit
0,25 ou moins	+ 4d6
0,25-0,33	+3d6
0,33-0,5	+2d6
0,5-0,66	+ 1d6
1,5-2	- 1d6
2-3	-2d6
3-4	-3d6
4 ou plus	- 4d6

Les dés de moral sont lancés et leur valeur sera le pourcentage changement dans le moral de l'unité.

Toutefois, cette évolution ne peut être plus négative que la réalité pourcentage de troupes perdues par l'unité.

Un moral élevé peut protéger les unités de la perte de moral. Si un jet de 1d100 est en dessous du moral actuel, le changement de moral est réduit de moitié.

De plus, s'il s'agit d'une attaque à distance ou d'un tir d'interception, l'effet est réduit de moitié.

Épuisement des stocks de carburant et de munitions

Pour chaque round de combat effectué par un individu et pour toute attaque contre

Pour d'autres individus, les stocks de carburant et de munitions de son unité seront épuisés et les modificateurs d'approvisionnement offensifs et défensifs seront mis à jour.

Les individus effectuant des tirs d'interception ne consomment qu'un quart des munitions qu'ils auraient produites lors d'une attaque offensive régulière, ce qui rend leur taux de consommation comparable à celui d'un combat défensif lors d'une attaque régulière.

Le taux de consommation élevé pour les attaques n'est utilisé que pour le minimum de PA pour attaquer dans l'hexagone (mais le minimum est de 25 PA). Les AP restants dépensés au combat sont facturés aléatoirement entre le coût de consommation de carburant défensif et offensif.

Remarques:

Aucun carburant n'est consommé s'il s'agit d'une attaque à distance ou d'un tir d'interception.

Les attaques de chars régulières qui nécessitent de nombreux rounds de combat entraîneront des dépenses de carburant élevées. Ceci simule le fait que de nombreuses manœuvres tactiques, à l'intérieur de l'hex, ont été effectuées. Comme les retraites temporaires, les tentatives de flanc, les contre-attaques, etc.

Dommages ponctuels structurels

Lorsque la fin de la bataille est atteinte, des dégâts structurels sont infligés à toutes les fortifications de l'hexagone.

Effet de suppression

Lors d'un tir à distance et d'un tir d'interception, le camp en défense perdra 10 PA tous les 5 points de préparation perdus.

Vous pouvez ainsi utiliser le tir à distance pour épuiser les points d'action (PA) du défenseur et lui retirer sa chance d'intercepter le tir plus tard. Le combat régulier coûte 10 PA par round de combat, également pour le défenseur. Une unité en défense qui est obligée de battre en retraite lors d'un combat régulier perd tous ses PA.

Retraites réelles

À ce stade, une unité qui a reculé pendant 2 rounds de combat quittera le champ de bataille. Les attaquants retournent d'où ils sont venus

depuis. Seules les unités en défense stationnées dans l'hexagone perdu retraiteront vers un hexagone différent. L'hexagone dans lequel ils choisiront de retraiter sera celui dans la direction la plus opposée à l'angle d'attaque, qui leur est également accessible avec 100 PA. Donc si une unité est attaquée depuis le nord

il se retirera généralement vers le sud.

Si une unité n'a aucune possibilité de retraite à 100 PA ou moins, elle vérifiera si elle peut trouver une telle avenue s'il met au rebut des véhicules et/ou des armes et, si c'est le cas, il le fera afin de rendre la retraite possible.

4.8.5. BOUCLE À PAS ROND DE COMBAT

Dans la boucle des étapes du tour de combat, nous parcourons tous les individus (le jet d'initiative le plus élevé en premier), puis testons pour chacun s'il peut attaquer. Un individu peut attaquer s'il a effectué moins d'attaques lors de ce round de combat. alors ses statistiques le permettent. De plus, l'individu ne doit pas être en train de reculer, ni avoir déjà reculé. Les individus ayant plusieurs attaques par round de combat peuvent être appelés plusieurs fois au cours de cette boucle. Chaque étape de cette boucle est le test et l'exécution d'une attaque pour un individu différent. À chaque étape, les événements suivants se produiront :

Trouver une cible

De manière semi-aléatoire, un adversaire du côté ennemi est choisi. C'est semi-aléatoire car le caractère aléatoire dépend du nombre d'essais effectués.

BOUT IIIG



Le canon d'assaut
Sturmgeschütz III était
le véhicule blindé de
combat le plus produit
en Allemagne pendant
la Seconde Guerre mondiale. C'était

construit sur le châssis du char Panzer III. Initialement conçu comme un canon léger blindé mobile pour le soutien de l'infanterie, le StuG a été continuellement modifié et a été largement utilisé comme chasseur de chars dans les versions 75 mm.

les statistiques individuelles le permettent. S'il ne dispose que d'un seul essai pour trouver sa cible favorite, c'est purement aléatoire. Mais s'il fait plus d'essais, il choisira la cible qu'il privilégie.

Un individu peut toujours attaquer un individu ennemi « d'arrière-ban » si l'attaquant a réussi une percée ou s'il possède une capacité d'attaque à distance. De plus, les individus dotés d'une capacité d'attaque indirecte à distance ne peuvent pas tirer sur les individus ennemis qui ont percé.

Les tirs indirects (d'artillerie) peuvent toujours toucher des individus « d'arrière-ban », mais le tir direct est différent.

Les tirs directs ont moins de chances que ces individus « d'arrière-ban » se présentent comme une cible s'ils pouvaient l'éviter.

Avec le tir direct à distance, la sélection de cibles candidates « d'arrière-ban » est autorisée pour un individu s'il lance un 1d100 au-dessus ($LOS\% * (100 - ((\text{paysage caché} + 10) * (\text{données de niveau de hauteur de 3 attaquants})))$).

En combat régulier, il doit lancer 1d100 au-dessus de $(100 - ((\text{masque du paysage} + 10) * (\text{delta du niveau de hauteur de l'attaquant à 3})))$. Ces formules simulent que la couverture aide à protéger les types de troupes « d'arrière-ban », mais cela depuis un point de vue plus élevé. À ce moment-là, l'effet de la couverture dans l'hexagone devient moins important.

Lors d'un tir d'interception, la cible est en mouvement et
Les individus « d'arrière-ban » sont entièrement ciblables.

Normalement, un individu considère au hasard 3 adversaires et choisit celui qui est le plus favorable à l'attaque. Toutes les cibles cachées (points de couverture > reconnaissance actuelle) auront trois fois moins de chances d'être choisies. C'est pour le mode d'attaque régulier. S'il s'agit d'un tir à distance, un jet de chance doit être effectué pour que la cible cachée ait une chance d'être choisie. Le jet de réussite réussit si 1d400 est inférieur aux points de pile actuels de l'ennemi dans l'hexagone.

Notez que normalement le défenseur a initialement un avantage car il a initialement une meilleure reconnaissance sur l'hexagone dans lequel se déroule la bataille que l'attaquant.

Trouver un préventif

Il est possible que l'individu cible soit d'un type qu'un autre individu du même camp souhaite défendre. Cela peut conduire au « préventeur »

être attaqué à la place de la cible d'origine. Les halftracks sont généralement des « préventeurs ».

Attaque individuelle

L'attaque proprement dite est exécutée. Consultez la section ci-dessous pour connaître les détails complexes de la résolution d'une attaque individuelle.

Contre-attaque individuelle

L'individu attaqué va désormais contre-attaquer son attaquant. Si la

L'individu attaqué est déjà attaqué plus souvent que son score « maximum attaqué », alors la contre-attaque n'est pas possible. Une contre-attaque est la même qu'une attaque individuelle sauf qu'elle est plus faible et entraîne des modificateurs négatifs. Voir la section suivante pour plus de détails.

Si l'individu attaqué est en train de battre en retraite, la contre-attaque n'est pas possible. Notez que les individus qui se retirent régulièrement ont des modificateurs positifs pour augmenter leurs chances de survie.

Aucune contre-attaque n'est possible si l'individu attaqué ne peut pas voir son attaquant. Aucune contre-attaque n'est possible si l'attaquant est hors de portée des armes de l'individu ou s'il s'agit d'un tir d'interception.

4.8.6. ATTAQUE INDIVIDUELLE

Une véritable attaque d'un individu contre un autre a lieu soit sous forme d'attaque régulière, soit sous forme de contre-attaque. Les contre-attaques ont un effet plus léger.

Déterminer si le coup a été marqué

Les points d'attaque de l'attaquant sont calculés tout comme les points de vie du défenseur.

Le score d'attaque est basé soit sur l'attaque douce, soit sur la défense douce. statistique du type de troupe de l'attaquant.

Le score de points de vie est basé sur les points de vie du type de troupe en défense (il peut changer selon que l'attaquant est de type infanterie ou non).

Une multitude de modificateurs sont ensuite appliqués aux deux scores. Voir la section suivante pour tous les modificateurs pouvant être appliqués.

Le score d'attaque et le score de points de vie sont finalement tous deux aléatoires et donneront tous deux une valeur comprise entre 0 et leur valeur calculée. Si la

le score d'attaque est plus élevé qu'un coup est marqué, sinon c'est un « raté » et inefficace.

Coup marqué

Si un coup est marqué sur la base des statistiques du type de troupe attaquant, il est déterminé s'il s'agit d'un coup de retraite, d'un coup mortel ou d'un coup coincé.

Gain d'expérience

L'expérience peut être acquise si un coup sûr est marqué. Cela est vrai pour l'individu en question, mais aussi pour l'état-major de son QG (loin) qui le commande.

Plus les troupes sont vertes, plus elles ont de chances d'acquérir de l'expérience.

L'apprentissage est une loi des rendements décroissants...

Tuer le coup

L'individu ciblé est détruit. Un coup fatal donne à l'individu qui le marque 25 points d'expérience. La cible est tuée et considérée comme KIA/MIA.

Coup de retraite

Un coup de retraite donne à l'individu qui le marque 10 points d'expérience. La cible touchée part immédiatement en retraite et perd 50 % de sa préparation et 10 % de son moral. Normalement, il perd également -100 points de retranchement, mais s'il s'agit de tirs à distance, le retranchement d'origine d'avant-combat ne peut être détruit qu'à hauteur d'1/3.

Coup épinglé

Un coup épinglé donne à l'individu qui le marque 5 points d'expérience. La cible touchée perd 50 % de sa préparation, 50 % de son retranchement et 5 % de son moral. Normalement aussi -50 points de retranchement, mais s'il s'agit de tirs à distance, les retranchements d'origine d'avant-combat ne peuvent être détruits que d'1/3.

Perte de moral supplémentaire en raison du manque de munitions

Si un individu reçoit un coup quelconque et manque de ravitaillement (et non de carburant), son moral est réduit. Cet effet est plus grave s'il affecte les troupes envoyées en action offensive sans munitions adéquates.

EFFETS D'UN FAIBLE APPROVISIONNEMENT SUR LE MORAL PENDANT LA BATAILLE		
Munitions (approvisionnement) allouées pendant la bataille	Perte de moral supplémentaire quand vous êtes touché tout en défendant un hex	Perte de moral supplémentaire lorsque vous attaquez un hex
100%	aucun	aucun
75%	-5%	-dix%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

Remarque : chaque fois qu'il est fait référence aux munitions, cela concerne en fait les points de ravitaillement, mais cela est fait pour clarifier que les fournitures sont utilisées comme munitions. Dans d'autres cas, les fournitures peuvent être utilisées pour des pièces de rechange et de la nourriture, car il s'agit d'un concept générique fortement axé sur la modélisation des munitions, mais pas exclusivement.

Perdre des points de couverture

Si un individu est touché lors d'une attaque régulière ou d'un tir direct à distance, ses points de couverture tomberont à 0.

Si un individu est touché lors d'une attaque à distance/tir d'interception avec tir indirect et a $1d80 < \text{reconnaissance effective actuelle sur l'hexagone}$, alors les points de couverture tomberont à 0.

Si un individu est visé mais n'est pas réellement touché, il y a toujours une chance qu'il bouge et soit repéré et l'individu perdra certains points de couverture.

L'individu qui tire s'exposera également et perdra certains points de couverture.

4.8.7. MODIFICATEURS APPLIQUÉS PENDANT UNE ATTAQUE INDIVIDUELLE

Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer au score d'attaque de l'individu attaquant et/ou au score de points de vie de l'individu défenseur.

Modificateur de munitions et de carburant [score d'attaque]

L'individu peut recevoir des pénalités si son unité manque de munitions ou de carburant. Si une unité manque de ravitaillement et/ou de munitions, elle commencera à rationner son stock. Cela réduit l'efficacité du combat.

Notez que le tir à distance (attaque à distance ou tir d'interception) ne consomme pas de carburant et donc aucun modificateur de carburant négatif ne peut être subi dans ces modes d'attaque.

EFFETS DE FAIBLES MUNITIONS OU CARBURANT SUR LE SCORE D'ATTAQUE		
Munitions ou carburant alloués pendant la bataille	Modificateur de score d'attaque pour le camp attaquant l'hex	Modificateur de score d'attaque pour le camp défendant l'hex
100%	aucun	aucun
75%	-25%	-16%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

Modificateur de démarrage d'attaque [score d'attaque]

La plupart des fantassins ont une efficacité limitée lors des deux premiers rounds de combat lorsqu'ils sont les initiateurs de l'attaque. Pour le premier tour, il s'agit d'un modificateur de -50 % sur le score d'attaque et pour le deuxième tour, d'un modificateur de -25 %. Pour les réservoirs

et les véhicules blindés, cela ne représente que la moitié de ce que cela représente pour l'infanterie, donc les chars subissent -25 % au premier round de combat et -12,5 % au deuxième round de combat. Ce modèle la nécessité pour l'attaquant de réduire la distance avec l'ennemi et de « traverser le no mans land » tout en étant soumis aux tirs ennemis. Les chars sont plus efficaces pour réduire rapidement la distance...

Notez que les tirs à distance et les tirs d'interception ne nécessitent pas de réduire la distance avec l'ennemi et qu'aucun modificateur de démarrage d'attaque n'est donc appliqué avec ces modes d'attaque.

Modificateur de ligne de vue de tir direct [score d'attaque]

Le score d'attaque est modifié par le % de LOS de l'unité sur l'hex cible. Donc si la LOS est de 50 %, le score d'attaque sera réduit de moitié.

Modificateur de portée des armes à tir direct [score d'attaque]

La plupart des armes directes ont une efficacité réduite lorsqu'elles tirent à plus grande distance. Les scores d'attaque seront réduits en fonction du tableau des modificateurs de portée du type de troupe qui tire.



Modificateur de ligne de vue de tir indirect [score d'attaque]

Le score d'attaque est augmenté avec le % de LOS de l'unité sur l'hex cible.

Si une unité est inférieure d'un niveau de hauteur, un bonus de 50 % est accordé. Deux niveaux de hauteur plus bas, un bonus de 100 % est accordé et trois niveaux de hauteur plus bas, un bonus de 150 % est accordé.



Bien que les jeux et les films donnent souvent l'impression que les forces blindées allemandes contenaient principalement des chars Tigre, elles étaient en fait principalement composées de Panthers, de Panzer IV et de StuG. Ce dernier modèle est présenté dans l'illustration. Bien que le StuG ait été principalement conçu pour être utilisé dans un rôle défensif, il s'est souvent vu, en raison du manque de véritables panzers de la Wehrmacht, lancé dans des actions offensives et des contre-attaques défensives.

À BELWAGEN



Réponse allemande à la Jeep, le Kubelwagen était un véhicule militaire léger conçu par Ferdinand Porsche et construit par Volkswagen. dans plus de 50.000 unités pendant

LA SECONDE GUERRE MONDIALE. Ce type de véhicule est particulièrement utile pour les missions de reconnaissance.

Remarque : Rien ne rend les tirs d'artillerie plus meurtriers que le fait que les équipes d'artillerie aient une ligne de vue directe sur leurs cibles. Cependant, gardez à l'esprit que si vos équipes d'artillerie voient l'ennemi, celui-ci les voit probablement aussi...

Pénalité de tour de nuit [score d'attaque]

Le score d'attaque est modifié à la baisse en fonction des points d'expérience de l'individu en question. Les unités plus expérimentées sont meilleures lors des combats de nuit. Notez que cette pénalité s'applique uniquement aux embuscades/combats réguliers et non aux combats à distance ou aux tirs d'interception.

Remarque : les tours de nuit voient d'énormes réductions de points de reconnaissance par rapport aux tours de jour. Cela en soi rend le combat de nuit parfois inefficace (car les deux camps ne se repèrent pas), parfois sanglant (car un camp a une bonne reconnaissance et l'autre pas).

PÉNALTÉ DE COMBAT DE NUIT	
Points d'expérience	Peine
0	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

Mode Marche [score d'attaque + points de vie]

Si l'unité entre en combat en mode marche, elle subira les modificateurs suivants au cours des quatre premiers rounds de combat :

MODIFICATEURS DE COMBAT EN MODE MARCHE		
Round de combat	Score d'attaque	Points de dommage
Combat 1	-90%	-95%
Round de combat 2	-70%	-85%
Round de combat 3	-50%	-70%
Round de combat 4	-30%	-50%
Round de combat 5	-dix%	-25%

Notez que cela ne se produit que si l'unité en mode marche est attaquée pendant le tour de l'ennemi ou une erreur dans un tir d'opportunité ou une embuscade.

Remarque : Une unité en mode marche doit être représentée comme une unité dans une longue colonne, avec des soldats marchant proprement en formation, le fusil au-dessus du soldat. Des chars avec leurs écoutilles ouvertes et leurs canons remorqués derrière des camions. Personne n'est prêt au combat en mode marche.

Modificateur de contre-attaque [score d'attaque]

Si cette attaque est une contre-attaque alors un malus de -50% est appliqué sur le score d'attaque.

Modificateur maximum attaqué [score d'attaque]

Le score d'attaque est modifié si son individu ciblé a déjà été attaqué plus que le nombre maximum de fois où il peut effectivement être attaqué, au cours de ce round de combat. La plupart des types de troupes ont une valeur d'attaque maximale de 3. L'attaquer avec le double de la statistique d'attaque maximale (6) entraîne un modificateur de -50 % sur le score d'attaque.

Tripler le montant (9) dans un modificateur de -33%, etc...

Cette règle modélise l'effet qui, à un moment donné, dépasse en nombre le l'ennemi donne des rendements décroissants.

Le modificateur d'attaque maximale ne s'applique pas aux tirs à distance indirects ou tir d'interception indirect.

Modificateur de paysage [score d'attaque]

Le paysage d'un hex peut modifier le score d'attaque. Gardez à l'esprit que les défenseurs de l'hexagone reçoivent des modificateurs différents de ceux du côté offensif.

MODIFICATEURS DE PAYSAGE SUR		
Type de paysage	Modificateur de score d'attaque pour le camp attaquant l'hex	Modificateur de score d'attaque pour le camp défendant l'hex
le marais	Réservoir -50%	Réservoir -50%
Neige des marais	Réservoir -25%	Réservoir -25%
Plaines	-	-
Des champs	-	-
Forêt Lumineuse	Canons -40%, chars -30%	Canons -20%, chars -20%
Forêt lourde	Canon -60%, char -50%	Canons -40%, chars -32%
Village rural	Canons -40%, chars -20%	Canons -20%, chars -12%
Urbain léger	Canons -60%, chars -60%	Canons -30%, chars -40%
Urbain lourd	Canons -80%, chars -70%	Canons -40%, chars -46%

Sachez également qu'en combat régulier, les deux camps utilisent le paysage de l'hexagone attaqué, mais en combat à distance ou en tir d'interception, chaque camp utilise le paysage de l'hexagone dans lequel il est présent.

Modificateur de préparation [score d'attaque + points de vie]

L'effet du modificateur de préparation sur le score d'attaque de l'offensive

Le côté est énorme et le pourcentage de préparation est utilisé comme modificateur complet. Une préparation de 25 signifie une pénalité de -75 %, une préparation de 50 signifie une pénalité de -50 %. Pour le camp en défense, seuls les 2/3 de son score d'attaque sont modifiés par l'état de préparation. Pour un score de préparation de 25, cela signifie une pénalité de -50 % pour les défenseurs.

Pour les deux côtés, le score en points de vie est modifié à 50 % en fonction de la préparation. Donc, avec une préparation de 75, cela signifie un modificateur de -12,5% sur les points de vie pour l'attaquant et des 2/3 pour le défenseur.

Règle spéciale si sous le feu de l'artillerie

Si un individu est ciblé par l'artillerie, le score de points de vie ne compte que pour 16 % du score de préparation. Donc, avec l'état de préparation 75, cela signifie un modificateur de -4% sur les points de vie.

Modificateur de consommation de ravitaillement [score d'attaque + points de vie]

Le score d'attaque et les points de vie sont modifiés de 75% pour le pourcentage de consommation de ravitaillement. Cela modélise le fait que les unités qui n'ont plus ou peu de stocks de ravitaillement, après plusieurs séries de problèmes de ravitaillement, deviennent très faciles à détruire car elles n'auront plus de munitions et auront également développé des problèmes de moral.

Remarque : Il peut sembler que le modificateur de consommation de ravitaillement soit un double du modificateur de munitions et c'est le cas à bien des égards. Cette règle souligne que l'efficacité du combat cesse de chuter de manière linéaire et chute lorsque le rationnement n'est plus une option et que les dernières balles ont été tirées. De plus, le score de consommation de ravitaillement d'une unité prend du temps à récupérer (jusqu'à une journée complète dans le pire des cas) et le modificateur de consommation de ravitaillement garantit que vous permettrez à l'unité de récupérer avant de l'engager à nouveau dans le combat.

Modificateur d'expérience [score d'attaque + points de vie]

Le score d'attaque et les points de vie sont modifiés en fonction de l'expérience. Chaque point d'expérience est un modificateur positif de 1%.

Modificateur concentrique [score d'attaque]

Plus vous attaquez depuis de nombreux côtés, plus le modificateur du côté offensif sur son score d'attaque sera positif. Le modificateur varie de +10 % pour attaquer depuis 2 côtés d'hexagone voisins, à +200 % pour attaquer depuis les six côtés d'hexagone.

Modificateur de combat surprise/embuscade [score d'attaque]

Si le camp offensif tombe dans une embuscade, le score d'attaque du camp défensif est doublé. C'est quelque chose que vous pouvez vous attendre à voir se produire souvent si

vous avancez sur le terrain ennemi pendant les tours de nuit. Se lancer dans une embuscade dans l'obscurité pourrait très bien être une affaire très sanglante.

Modificateur de cible en retraite ordonnée [score d'attaque]

Si la cible fait partie du camp offensif et est en retraite ordonnée, le score d'attaque sera divisé par 4. Si la cible fait partie du camp défensif et est en retraite ordonnée, le score d'attaque ne sera divisé que par 2.

Modificateur de cible paniquée [score d'attaque]

Si l'individu ciblé est du côté défensif et qu'il recule en panique, le score d'attaque sera doublé. Si la cible est du côté offensif, il n'y aura pas de modificateur, mais il lui manquera son modificateur de division par 4 pour une retraite ordonnée. Les unités en panique et leurs individus en retraite seront ainsi soumis à 2 tours de tirs ennemis continus, sans protection de retranchement.

Modificateur de retranchement [points de vie]

La cible bénéficie d'un bonus de 1% sur ses points de vie pour chaque point de retranchement. Seul le camp en défense reçoit ce modificateur. S'il s'agit de tirs d'interception, l'unité interceptée ne bénéficie d'aucun retranchement, même en défense.

! En combat régulier, l'attaquant ne dispose d'aucun retranchement.

! Avec les tirs d'interception, le défenseur n'a aucun retranchement.

! Avec le tir à distance, les deux camps disposent de retranchements.

Modificateur de rivière [points de vie]

Les attaques à travers les rivières diminuent les points de vie de l'attaquant.

MODIFICATEURS DE RIVIÈRE SUR LES POINTS DE VIE INDIVIDUELS DU CÔTÉ ATTAQUANT		
Type de rivière	Réservoirs / motorisés	Infanterie / canons
Rivière mineure	-50%	-30%
Rivière moyenne	-60%	-45%
Rivière majeure	-70%	-60%
Rivière XL	-80%	-75%

Le modificateur de rivière n'est plus appliqué une fois qu'un individu a atteint un état de « percée ».

Modificateur de surempilement [points de vie]

Le surempilement se produit lorsqu'un des deux camps a plus de points de pile en bataille que le maximum de points de pile. Si vous surepilez, vos troupes seront plus vulnérables (car trop proches les unes des autres) et combattront donc moins bien. Vous pouvez surempiler en défense comme en attaque.

Le surempilement rend l'attaque et la défense plus fortes si l'on considère les totaux, mais au niveau individuel, les points de vie seront inférieurs.

POINTS DE PILE MAXIMUM POUR L'ATTAQUANT	
Attaquer depuis combien de côtés d'hex 1 côté	Points de pile
d'hex	100
2 côtés d'hexagone	200
3 côtés d'hexagone	300
4 côtés d'hexagone	400
5 côtés d'hexagone	500
6 côtés d'hexagone	600

Le maximum de points de stack pour le défenseur est toujours de 200.

Notez que tout cumul de bataille causé par des attaques précédentes sur l'hexagone sera ajouté aux points de cumul de l'attaquant.

Terrain élevé [points de vie]

Vos troupes ont un avantage si elles regardent l'ennemi de haut et si elles peuvent tirer en descente.

DEMI-PISTE M3



15 000 M3 standards et plus de 38 000 variantes fabriquées.

Le M3 Half-track est le célèbre véhicule blindé de transport de troupes utilisé par les Alliés pendant la Seconde Guerre mondiale. A été produit en masse comme plate-forme pour de nombreuses armes, avec

MODIFICATEUR DE HITPOINTS POUR LA DIFFÉRENCE DE HAUTEUR	
Différence de hauteur	Modificateur de HP pour les unités en défense
Cible 3 niveaux plus bas	-75%
Cible 2 niveaux plus bas	-50%
Cible 1 niveau plus bas	-25%
Cible 1 niveau plus haut	+25%
Cible 2 niveaux plus haut	+100%
Cible 3 niveaux plus haut	+150%

Ce modificateur de points de vie s'applique uniquement aux tirs directs à distance et aux tirs non tactiques.

Tir à distance. Cela n'affecte pas le tir indirect.

Modificateur du défenseur caché [points de vie]

Si votre reconnaissance est faible sur l'hex que vous attaquez, les points de vie de certains individus défendant l'hex peuvent être augmentés jusqu'à 200 %. Gardez à l'esprit que pendant la bataille, vous gagnerez rapidement plus de points de reconnaissance et ce modificateur de points de vie pourrait s'évaporer rapidement. La combinaison d'un bon retranchement et de faibles points de reconnaissance pour l'attaquant peut vraiment aider le défenseur.

Modificateur de combat rapproché [points de vie]

Le score en points de vie d'une troupe de type tir indirect à distance (comme l'artillerie) sera modifié de -66% si elle est attaquée par un individu ayant franchi les lignes. Si l'attaque a lieu sans que l'individu attaquant ait l'état « percé », le modificateur sur le score de points de vie n'est que de -33 %. Cette règle souligne que certains types de troupes ne sont pas vraiment destinés au combat rapproché.

Modificateur de groupement tactique/groupement tactique

S'il reste moins de 50 points de puissance à un groupement tactique ou à une unité de kampgruppe, il subira une pénalité sur ses points de vie. Lorsqu'elle atteint 25 points de puissance, cette pénalité sera de -50 %. Lorsqu'elle descendra à 12 points de puissance, cette pénalité sera de -75 %.

De plus, les scores d'attaque des individus du groupement tactique subiront une pénalité de -15 %, pour refléter leur niveau d'organisation inférieur (et leur niveau d'improvisation plus élevé,

ce qui est cool, mais pas nécessairement plus efficace qu'une planification minutieuse).

Les groupements tactiques qui paniquent pendant la retraite se briseront toujours.

Modificateur de bâton[score d'attaque]

Le modificateur de combat du QG de l'unité sera appliqué. Notez que ce modificateur sera réduit si la puissance du QG de l'unité est inférieure à 100%. De plus, les unités QG elles-mêmes ne bénéficieront jamais du modificateur d'état-major.

4.9. DES PONTS

Les ponts sont cruciaux car ils permettent les déplacements routiers normaux sur les rivières. Si un pont est détruit, le coût de traversée de la rivière sera appliqué et ces coûts supplémentaires en AP peuvent être énormes, notamment pour les canons et les véhicules.

Les rivières Big et XL sont les meilleures lignes de défense et votre meilleur pari pour arrêter une offensive dans son élan.

4.9.1. Faire sauter les ponts

N'importe quelle unité peut tenter de faire sauter un pont dans son hex. Cependant, les ingénieurs sont particulièrement doués dans ce domaine (3 fois mieux que les troupes régulières). Tenter de faire sauter un pont coûte 50 points d'action. Les chances de succès dépendent de la taille de la rivière (et donc du pont).

POINTS STRUCTURELS DES PONTS	
Type de rivière	Points structurels du pont
Rivière mineure	1000
Rivière moyenne	2000
Grande rivière	3000
Rivière XL	4000

Ces points de « coup » représentent environ 3 points par soldat ou environ 10 points par ingénieur.

Dans le cas des ingénieurs, les points de soufflage sont modifiés positivement avec les points ingénieurs (EP) économisés.

Lorsqu'une tentative de « coup » est effectuée, un nombre aléatoire compris entre 0 et les points de souffle de l'unité est choisi. Un nombre aléatoire compris entre 0 et les points structurels du pont est également choisi. Si le jet de coup est plus élevé que le jet de point structurel du pont, la tentative de « coup » est réussie.

Remarque : lors de la conduite d'opérations rétrogrades, un pont est un cornichon. Faites-vous sauter le pont tôt, laissant certaines de vos unités du mauvais côté de la rivière... sans ravitaillement ni moyen de faire passer du matériel lourd sur la rivière... ou le faites-vous faire sauter tard ? Risquer un jet raté et donner à l'ennemi la chance de capturer le pont intact...

4.9.2. RÉPARATION DES PONTS

Pour réparer un pont, l'unité doit disposer de suffisamment de points d'ingénieur (EP).

Type de rivière	EP requis pour réparer
Rivière mineure	100
Rivière moyenne	200
Grande rivière	300
Rivière XL	400

Les unités du génie gagnent 0,5 point du génie (PE) par tour et par ingénieur, mais elles perdent leur PE lorsqu'elles se déplacent.

Remarque : certains scénarios ardennais proposent également des cartes permettant de réparer des ponts. Ces cartes modélisent non pas les ingénieurs de combat (présents dans les unités sur la carte) mais les équipes de construction plus banales dans la zone arrière.

4.10. TROUPES DE REMPLACEMENT

Il est possible que des troupes de remplacement arrivent hors carte. Soit par des événements, soit par des cartes jouées par vous. Lorsque cela se produit, les troupes de remplacement seront ajoutées aux troupes de votre (vos) QG le plus élevé.

Puis au tour suivant, lors des calculs logistiques, ils seront envoyés aux unités demandant des troupes de remplacement.

Grâce à l'ordre permanent de remplacement, vous pouvez donner la priorité à un unité pour recevoir ses demandes de remplacement avant toutes les autres.

A noter qu'un maximum de 10% (ou minimum 1 individu) de la table d'organisation et d'équipement (TOE) peut être livré à une unité par tour.

En théorie, il est également possible que des troupes soient renvoyées au QG supérieur si elles ne correspondent plus à la TOE de l'unité dans laquelle elles sont présentes. Le même % y est appliqué.

4.11. PROPRIÉTÉ HEXALE ET FLUZZI

Il est important de comprendre qu'il existe une différence entre la propriété supposée d'un hex et la propriété réelle d'un hex. Les seuls hexs dont vous pouvez être sûr à 100% sont les hexs de propriété assurée.

La propriété assurée d'un hex n'est possible que pour les hexs qui ont soit :

! points de victoire (VP) sur eux

! unités amies sur eux

! ville mineure de niveau II ou supérieur

Pour les autres hexs non garantis, vous présumerez à qui ils appartiennent en fonction de la reconnaissance dont vous disposez sur les unités ennemies. Cela supposait

M4 SHERMAN



Le Sherman était le plus char moyen largement utilisé par les États-Unis. Il était fiable, relativement peu coûteux à produire et disponible en grande quantité. Cependant, il ne pouvait pas résister dans un combat face à face avec les

panzers allemands avec son canon court. Sa version améliorée, dotée d'un canon de 76 mm à canon plus long, était bien plus performante.

la propriété peut être différente de la propriété réelle. Cela peut entraîner de mauvaises surprises lors des déplacements, des retraites et de la logistique d'approvisionnement.

Durant la retraite d'une unité, elle cherchera un hex de retraite. Cet hex doit être inoccupé par les unités ennemies et l'unité en retraite doit avoir 25% de points de ZOC en plus sur cet hex que l'ennemi.

Au cours de la logistique, la propriété réelle d'un hex est déterminée en élargissant la distance maximale depuis les hexs de propriété assurés, d'abord sur les hexs de route, puis sur les hexs sans route.

C'est le résultat du calcul de la logistique d'approvisionnement, mais effectué pour une propriété assumée, qui est affiché comme couche de coloration du régime sur la carte pendant votre tour.

Remarque : Afin de vous assurer que les livraisons de ravitaillement arrivent, assurez-vous de garder des unités sur vos routes et particulièrement à vos carrefours. Des unités sur les routes pour patrouiller également sur ces mêmes routes afin d'assurer la sécurité de votre système d'approvisionnement.

4.12. RÈGLES D'INCERTITUDE

Le concepteur, Vic, les adore, mais certaines personnes les détestent car ils font du combat davantage un seul lancer (ou seulement quelques lancers) de dés. Leur utilisation ou non est donc entièrement facultative.

Il y a toujours eu un facteur chance dans les campagnes décisives, mais il a toujours été appliqué au niveau individuel (10 soldats, 1 char, 1 canon dans DC4) pendant le combat. Étant donné qu'il y a de nombreux individus dans un combat typique, son effet aléatoire était insignifiant en raison des lancers équilibrés étant donné le nombre d'individus impliqués.

Par conséquent, les règles d'incertitude ont été ajoutées pour fournir un effet aléatoire à l'échelle de l'unité.

Cela simule le fait que certaines unités sont mieux gérées que d'autres, certaines ont d'excellents cadres, d'autres ont des pousse-crayons. Certains peuvent avoir d'excellents cadres mais subir une période sombre, ou l'inverse.

M5 STUART



Le Stuart était un char léger américain de la Seconde Guerre mondiale. Une version améliorée est entrée en service sous le nom de M5. Elle a été fournie aux forces britanniques et à d'autres forces du Commonwealth dans le cadre d'un prêt-bail avant l'entrée des États-Unis dans la guerre. Par la suite, il a été utilisé

par les forces américaines et alliées jusqu'à la fin de la guerre. Il joua bien son rôle contre l'infanterie ennemie, mais resta une cible facile face aux panzers allemands.

Le fait est que je pense qu'il devrait y avoir des facteurs aléatoires significatifs que vous ne pouvez pas prédire. C'est ce qu'apportent les règles d'incertitude.

Chaque fois que vous lancez une partie, chaque unité se verra attribuer une incertitude d6 (dé à six faces) différente. Au début du jeu, il sera affiché comme « ? » point d'interrogation. Vous ne découvrirez sa valeur réelle qu'après avoir utilisé plusieurs fois un appareil. Cela est dû à un système astucieux qui simule des dés chargés. Certaines unités auront des dés plus chargés que d'autres, certaines seront chargées pour donner des jets élevés, d'autres seront chargées pour donner des jets faibles.

Mais ne désespérez pas... au combat, les règles d'incertitude font que chaque unité lance deux dés à six faces (une seule fois au début du combat et valable pour toute la durée du combat.) Un dé est un dé normal (1d6) et l'autre est un dé. le dé chargé discuté précédemment (1d6).

Si un individu combat un autre individu, la différence entre les lancers de dés de son unité donnera soit au défenseur un modificateur de point de vie positif, soit à l'attaquant un modificateur de valeur d'attaque positif. La différence entre le jet de 2d6 de l'attaquant et le jet de 2d6 du défenseur donne un modificateur positif de 10 % pour chaque point de différence. Le jet minimum étant de 2 et le jet maximum étant de 12 ; ainsi, cela peut entraîner un modificateur maximum de +100 %.

Mais comme il est pris en compte pour les points de vie ainsi que pour les points d'attaque, l'impact effectif peut, dans le cas le plus extrême, quadrupler l'impact.

performance d'une troupe. Bien que rares, des exploits ou des catastrophes remarquables peuvent se produire, et c'est pourquoi jouer avec les règles d'incertitude rend beaucoup plus difficile la prévision de l'issue des batailles.

4.13. AVANTAGES DE L'IA

Ce chapitre est devenu un ajout standard aux manuels de VR Designs. Comme toujours, je préfère divulguer ouvertement les avantages dont bénéficie l'IA.

L'idée initiale était qu'en mode « difficulté normale », l'IA n'aurait aucun avantage. Cependant, au final, j'ai été obligé de donner quelques avantages pour m'assurer que l'IA ne s'effondrerait pas à cause d'erreurs de planification à long terme.

L'IA présente les avantages standards suivants :

- ¡ L'IA dispose de plus de carburant arrivant à ses sources d'approvisionnement que les joueurs humains. Cela évite que l'IA ne se trompe complètement et ne s'immobilise et ne devienne en même temps une cible facile. Il s'est avéré trop difficile de coder correctement le dilemme entre se déplacer vers une meilleure position et économiser du carburant. Il s'agit d'un compromis de conception évident.
- ¡ Les points de trafic IA sont effacés au début du tour au lieu d'être divisés par deux. Cela permet à l'IA de recevoir plus facilement des fournitures via une liaison routière mauvaise et surutilisée. C'est juste un peu

M10 WOLVERINE



Le M10 Wolverine était numériquement le chasseur de chars américain le plus important de la Seconde Guerre mondiale. Il a combiné un blindage mince mais incliné et une arme antichar raisonnablement

puissante montée dans une tourelle à toit ouvert. Malgré l'introduction de modèles de remplacement plus puissants et plus performants, le M10 resta en service jusqu'à la fin de la guerre.

M18 HELLCAT



Contrairement aux chasseurs de chars M10 et M36, qui utilisaient le châssis lourd du M4 Sherman, le M18 Hellcat a été conçu dès le départ pour être un chasseur de chars

rapide. En conséquence, il était plus petit, plus léger et nettement plus rapide, mais transportait le même canon que les modèles Sherman 76 mm.

pour compenser la tendance de l'IA à traiter tous les différents types de routes plus ou moins de la même manière.

- ¡ Les points de vigueur des unités IA, si elles sont récupérées, récupèrent deux fois plus vite que les joueurs humains. Cela nécessite toujours que l'IA arrête et repose ses unités de temps en temps, cela sera simplement fait plus rapidement que pour un joueur humain. Cela compense la tendance de l'IA à trop déplacer ses unités.

L'IA présente les avantages supplémentaires suivants dans la plupart des scénarios (mais ils peuvent être désactivés dans l'éditeur) :

- ¡ L'IA n'a que la moitié de la perte de préparation qu'un humain subit lors du déplacement d'une unité.
- ¡ L'IA obtient le bonus concentrique complet même si elle attaque avec des unités provenant de QG mixtes.

Si vous souhaitez que l'IA ait plus d'avantages, pour ajouter plus de défi à votre jeu, vous devrez augmenter la « difficulté normale » dans la fenêtre de configuration du scénario à quelque chose de plus élevé. Préparez-vous à être rayé de la carte si vous mettez le niveau de difficulté très élevé !

Il est également à noter que l'IA Speed « fast » est nettement moins intelligente que l'IA speed « normale ». Alors que la vitesse de l'IA « lente » ajoute moins d'amélioration par unité de temps passée.

5. CRÉDITS

CONCEPTION VR

Le design du jeu

Victor Reijkersz

Conception de scénarios

Davide Gambina

Musique

Marco Finestra

Oeuvre des troupes

David Bocquelet

Illustration de la carte

Victor Reijkersz, Frédéric Genot

Illustration de l'interface

Victor Reijkersz

Testeurs alpha

Klaus Weichel, Audie Radzickas En

raison du décalage horaire entre la production manuelle et la sortie du jeu, les bêta-testeurs sont inclus dans les crédits du jeu. Néanmoins, notre gratitude à leur égard est grande.

JEUX DE MATRICE

PDG

John McNeil

CFO

JD McNeil

Directeur marketing

Marco A. Minoli

Directeur technique

Philippe Véale

Directeur créatif

Richard Evans

PDG, Matrix Games LLC

Erik Rutins

Producteur principal

David Sharrock

Producteurs

Mark Hardisty, Neil McKenna

Chef de projet

Josh Fan

Producteurs adjoints

Jenny Zsibrita, Anna Sims

Coordonnateur marketing

Francesca Passoni

Chef de marque

Alberto Casulini, Roberta Migliori, Francesco Mantovani

Gestionnaire des médias sociaux

Bruno Bontempo

Relations avec les médias

Paolo Paglianti

Conception de production

Adriana Bienati

Artiste principal

Pat Ward

Artiste

Koen Bekkema

Disposition manuelle

Myriam Bell

Responsable des opérations

Matthieu Ravenwood

Équipe des opérations

Sam O'Neill, Joseph Stephenson

Administration

Doyen Walker

Adjoint administratif

Richard Boulanger

Personnel du service client

Paulo Costa, Joseph Miller

Développement web

Valéry Vidershpan, Andrea Nicola, Fernando Turi

