

Gary Grigsby's

WAR IN THE WEST

Manuel

V1.01 / 25/05/2016 / Version WitW : v1.01.37 - 25 mai 2016



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE CET AVIS AVANT DE JOUER À CE JEU OU AVANT DE PERMETTRE À VOS ENFANTS DE JOUER.

Certaines personnes peuvent subir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience lorsqu'elles sont soumises à de fortes lumières clignotantes pendant de longues périodes. Ces personnes peuvent donc subir une crise en utilisant un ordinateur ou des jeux vidéo. Cela peut également affecter les personnes qui n'ont aucun dossier médical d'épilepsie ou qui n'ont jamais subi de crise auparavant.

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà ressenti des symptômes d'épilepsie (convulsions ou perte de conscience) après une exposition à des lumières clignotantes, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à ce jeu.

La surveillance parentale est toujours suggérée lorsque les enfants utilisent un ordinateur et des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez des étourdissements, une mauvaise vue, des contractions oculaires ou musculaires, une perte de conscience, une sensation de désorientation ou tout type de déplacements ou de crampes involontaires pendant que vous jouez à ce jeu, éteignez-le immédiatement et consultez votre médecin avant de jouer à nouveau.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION :

- Ne vous asseyez pas trop près de l'écran.
- Asseyez-vous aussi loin que possible
- Utilisez un moniteur aussi petit que possible.
- Ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou à court de sommeil.
- Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'éclairage dans la pièce.
- Assurez-vous de faire une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

L'UTILISATION DE CE PRODUIT EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL À USAGE UNIQUE

PARTIE

2

SOMMAIRE

9. MORAL, UNITÉS D'ÉLITE, EXPÉRIENCE, FATIGUE, ATTRITION ET FIABILITÉ	2
9.1. LE MORAL DE L'UNITÉ	2
9.1.1. Les CHANGEMENTS DE MORAL DES UNITÉS TERRESTRE	2
9.1.2. Changements De Moral Des Unités Du Groupe Aérien	3
9.1.3. Niveaux De Base Du Moral National	3
9.1.4. Moral Des Nouvelles Unités	3
9.2. UNITÉS D'ÉLITE	3
9.2.1. Modificateurs Pour Les Types D'unités Élite Et Spéciales	3
9.3. EXPERIENCE	3
9.3.1. Expérience Des Éléments Terrestres	3
9.3.2. Expérience D'unité Du Groupe Aérien	4
9.4. FATIGUE	4
9.4.1. Fatigue Des Éléments Terrestres	4
9.4.2. La FATIGUE DES UNITÉS DU GROUPE AÉRIEN	4
9.4.2.1. La Fatigue et Les dommages aux aéronefs	4
9.5. L'ATTRITION	5
9.5.1. L'attrition Des Éléments Terrestres	5
9.5.2. L'attrition Au Front	5
9.5.3. L'attrition Des Déplacements De Véhicules	5
9.5.4. L'attrition Des Unités Aériennes	5
9.6. LA FIABILITÉ DES AÉRONEFS ET DES VÉHICULES DE COMBAT/AFV	5
9.6.1. Les DOMMAGES BASÉS SUR LA FIABILITÉ AFV	6
10. LES UNITES GELEES, STATIQUES ET DISSOUTES	6
10.1. LES UNITES GELEES	6
10.1.1. Restrictions Pour Les Unités Gelées	6
10.2. UNITES DE COMBAT STATIQUES	6
10.2.1. Réglage Des Unités De Combat En Mode Statique	6
10.2.2. Réactivation Des Unités De Combat Statiques	7
10.3. UNITES DISSOUTES	7
10.3.1. Exigences Et Restrictions De Dissolution	7
11. LEADERS	7
11.1. GRADES, DESIGNATIONS ET RESTRICTIONS DU LEADER	8
11.1.1. Désignation De Leader	8
11.1.2. Restrictions De Commandement De Leader	8
11.1.3. désignation des leaders et résumé des restrictions de commandement	8
11.2. LES VALEURS DES LEADERS	8
11.2.1. LA VALEUR POLITIQUE	9
11.2.2. LA VALEUR DU MORAL	9
11.2.3. LA VALEUR D'INITIATIVE	9
11.2.4. LA VALEUR ADMINISTRATIVE (ADMIN)	9
11.2.5. LA VALEUR DE COMBAT	9
11.2.6. Augmentation Des Valeurs Des Leader	9
11.3. LES TESTS DE VALEUR DE LEADER	9
11.3.1. LA PROCÉDURE DE TEST DE LEADER RATING	9
11.3.1.1. Les Tests de la chaîne de commandement	10
11.3.2. MODIFICATEUR LA PORTÉE DU COMMANDEMENT	10
11.4. PROMOTION ET LIMOGEAGE DE LEADER	10
11.4.1. Crédit De Combat Gagnée Et Perdue	11
11.4.2. Promotion De Leader	11

11.4.3. Limogeage ET REMPLACEMENT DU LEADER	11
11.4.3.1. limogeage automatique du leader	11
11.4.3.2. limogeage manuel du leader	11
11.4.3.3. Unités spéciales britanniques / américaines du QG	11
11.4.3.4. Commander le rang optimal	11
11.4.3.5. Coûts administratifs de limogeage et de remplacement	11
11.4.3.6. promotion du leader évaluation de la compétence test de réduction.....	12
11.5. MORT D'UN LEADER	12
12. POINTS ADMINISTRATIFS	12
12.1. GAGNER DES POINTS ADMINISTRATIFS	12
12.2. DÉPENSER DES POINTS ADMINISTRATIFS	12
12.2.1. Résumé Des Coûts administratif	12
13. NIVEAU DE DÉTECTION DES UNITÉS ENNEMIES (DL) ET BROUILLARD DE GUERRE (FOW)	13
13.1. LE NIVEAU DE DÉTECTION (DL)	14
13.1.1. RECONNAISSANCE AÉRIENNE ET NIVEAU DE DÉTECTION	14
13.1.2. PATROUILLE AÉRIENNE NAVALE ET NIVEAU DE DÉTECTION	14
13.2. BROUILLARD DE GUERRE (FOW)	14
13.2.1. INFORMATIONS FOW ET DL	15
13.2.1.1. Dommages d'usine et FOW	15
13.2.2. BROUILLARD DE GUERRE Et DÉPLACEMENT (FOW)	15
14. DÉPLACEMENT TERRESTRE DES UNITÉS TERRESTRES	16
14.1. DÉPLACEMENT TACTIQUE.....	16
14.1.1. POINTS DE DÉPLACEMENT MAXIMUM ET MINIMUM.....	16
14.1.2. DÉTERMINATION DES ALLOCATIONS DE POINTS DE DÉPLACEMENT	16
14.1.2.1. Impact des attaques ennemies sur la capacité de déplacement de l'unité.....	17
14.1.3. MOTORISATION TEMPORAIRE DES UNITÉS NON MOTORISÉES	17
14.1.4. DÉPLACEMENT DES UNITÉS DE COMBAT AÉRIENS	18
14.1.5. COÛTS DE DÉPLACEMENT DE RETARD DE COMBAT.....	18
14.1.6. TABLEAU DES COÛTS DES POINTS DE DÉPLACEMENT TACTIQUE.....	18
14.2. TRANSPORT FERROVIAIRE STRATÉGIQUE	21
14.2.1. RÈGLES DE BASE DU TRANSPORT FERROVIAIRE STRATÉGIQUE.....	21
14.2.2. POINTS DE DÉPLACEMENT STRATÉGIQUE	21
14.2.3. CAPACITÉ DE LA GARE FERROVIAIRE	21
14.2.4. UTILISATION DES LIGNES FERROVIAIRES ET PÉNALITÉS SMP	22
14.2.5. COÛTS DU TRANSPORT FERROVIAIRE SMP.....	22
14.2.6. IMPACT DE LA PUISSANCE AÉRIENNE SUR LE TRANSPORT FERROVIAIRE STRATÉGIQUE.....	23
14.2.7. RÉPARATION DE LIGNES FERROVIAIRES.....	23
14.2.7.1. Réparation automatique de la voie ferrée	23
14.2.7.2. Réparation manuelle des voies ferrées	23
14.2.7.3. Admissibilité des réparations et RRV	23
15. LE COMBAT TERRESTRE	24
15.1. LA SÉQUENCE DE COMBAT.....	24
15.2. LES TYPES D'ATTAQUES	24
15.2.1. LES ATTAQUES Brusquées	24
15.2.1.1. Reconnaissance en force.....	25
15.2.2. LES ATTAQUES DÉLIBÉRÉES	25
15.3. MODIFICATEUR DÉFENSIF DE FORTIFICATION	25
15.3.1. TERRAIN.....	25
15.3.2. NIVEAUX DE FORTIFICATIONS	26
15.3.2.1. Construction Du Niveau Du Fort Par L'unité De Combat	26
15.3.2.2. Les limites des niveaux de fortification	27
15.3.2.3. Détérioration des fortifications	27
15.3.2.4. Aide de l'unité de soutien à la construction du niveau de fortification.....	27
15.3.2.5. Assistance de la population civile à la construction du niveau de fortification (Axe uniquement)	28
15.3.2.6. Réduction du niveau de fortification au combat	28
15.3.2.7. Niveau de Fort et Dégâts AFV	29
15.3.2.8. Niveaux d'artillerie et de fort	29
15.4. UNITES DE SOUTIEN AU COMBAT	29

15.4.1. ENGAGEMENT DE L'UNITÉ DE SOUTIEN	29
15.4.2. COORDINATION DE L'ARTILLERIE ALLIÉE	29
15.4.3. ENGAGEMENT SPÉCIAL DE L'ARTILLERIE DU DÉFENSEUR	30
15.5. UNITES DE COMBAT DE RESERVE	30
15.5.1. ENGAGEMENT D'UNITÉ DE RÉSERVE	30
15.5.1.1. Limitations d'engagement de réserve en raison de la taille de l'unité	30
15.5.1.2. Exigence de MP d'engagement de réserve	30
15.5.2. RÈGLES SPÉCIALES DE L'UNITÉ DE RÉSERVE DÉFENSIVE	31
15.5.2.1. Engagement des unités défensives de réserve dans les hexagones de ville et urbains	31
15.6. RÈGLES GÉNÉRALES DE COMBAT TERRESTRE	31
15.6.1. DESCRIPTION DU COMBAT TERRESTRE	31
15.6.1.1. Pénalité de feu de la taille de la force de l'attaquant	32
15.6.2. VALEUR DE COMBAT (CV) ET COMBAT TERRESTRE	32
15.6.2.1. Modificateur de CV en cas de pénurie de véhicules	32
15.6.2.2. Modificateur de CV de combat de commandement	32
15.6.2.3. Modificateur CV du terrain	33
15.6.2.4. Modificateur CV météo	33
15.6.2.5. Impact des munitions et du carburant sur les valeurs CV	33
15.6.2.6. Valeurs de Combat (CV) initiales	33
15.6.3. RESTRICTIONS D'ATTAQUE DES UNITÉS DE COMBAT NON PRÊTES	34
15.6.4. attaque à travers la rivière	34
15.7. ATTRITION ET COMBAT PAR LARGAGE AÉROPORTÉ	34
15.7.1. ATTRITION PAR largage aérien	34
15.7.2. combat aéroporté	35
15.7.3. Interdiction aérienne spéciale parachutage	35
15.8. RÉSULTATS DES COMBATS ET PERTES AU COMBAT	35
15.8.1. EFFETS DES RÉSULTATS DE COMBAT	35
15.8.2. Les PERTES DE COMBAT	35
15.9. DÉTERMINER LE VAINQUEUR EN COMBAT TERRESTRE	36
15.9.1. Les FACTEURS INFLUENÇANT LA VALEUR DE COMBAT MODIFIÉE	36
15.10. LES EFFETS DE LA RETRAITE DU DÉFENSEUR	37
15.10.1. PRIORITÉS DU CHEMIN DE RETRAITE DU DÉFENSEUR	37
15.10.1.1. Résultats du Recul des Unités Isolées	37
15.10.2. EFFETS DE La Dispersion	38
15.10.3. EFFETS DE LA reddition	38
15.10.4. EFFET de la Déroute	38
15.10.4.1. Ralliement des unités en déroute	38
15.11. LES DÉPLACEMENTS INVOLONTAIRES	38
15.11.1. PROCÉDURE DE DÉPLACEMENT Involontaire	38
15.11.2. Le DÉPLACEMENT Involontaire d'UNITÉ ISOLÉ	39
15.12. L'ATTRITION DE REcul	39
15.13. LES UNITES ISOLÉES ET HEXS	39
15.13.1. Les PÉNALITÉS DE VALEUR DE COMBAT D'UNITÉ ISOLÉE	40
15.14. VILLES, DÉPÔTS ET BASES AÉRIENNES CAPTURÉS	40
15.15. RÉDUCTION DES MP'S DÉFENSEURS	40
16. OPÉRATIONS NAVALES ET AMPHIBIES	40
16.1. NAVIRES DE TRANSPORT	41
16.2. LES PORTS ET LES DÉPÔTS	41
16.2.1. Les PORTS INTÉRIEURS	42
16.3.1. Les POINTS DE DÉPLACEMENT STRATÉGIQUES ET COÛTS DE TRANSPORT NAVAL	43
16.3.1.1. port Les Coûts de chargement/déchargement	43
16.3.2. INTERACTION DES UNITÉS « SUR LES NAVIRES » AVEC LES UNITÉS ENNEMISES	43
16.3.3. TRANSPORT NAVAL INTER-THEATRE	44
16.4. TRANSPORT DE FRET PAR CARGO	44
16.5. ATTRITION ET INTERDICTION DES NAVIRES DE TRANSPORT	44
16.5.1. PHASE LOGISTIQUE ATTRITION DU MATÉRIEL DES NAVIRES	44
16.5.2. L'interdiction navale aérienne et maritime	44
16.6. TRANSPORT NAVAL AMPHIBIE	45
16.6.1. INVASIONS AMPHIBIES	45
16.6.2. UNITÉS DE QG AMPHIBIES	46

16.6.2.1. Nombre de navires rattachés à un QG amphibie	46
16.6.2.2. QG amphibie en mer Attrition et dommages aux QG amphibies.....	47
16.6.3. PRÉPARATION AMPHIBIE	47
16.7. INVASION ET ASSAUT AMPHIBIE	48
16.7.1. ATTRITION D'INVASION AMPHIBIE.....	48
16.7.2. DÉBARQUEMENTS AMPHIBIES de COMMANDOs.....	49
16.7.3. DÉBARQUEMENT AMPHIBIE ET ASSAUT.....	49
16.7.4. PORTS ET AÉRODROMES TEMPORAIRES ET ATTENTE À TOUT PRIX DÉFENSE	49
16.7.4.1. Attrition temporaire du fret portuaire	50
16.7.5. Assaut Amphibie Dans L'hexagone Du Ferry	50
16.8. PORTS DE MULBERRY (PORTS ARTIFICIELS).....	50
17. PUISSANCE AÉRIENNE	51
17.1. LES RÈGLES GÉNÉRALES DES MISSIONS AÉRIENNES	51
17.1.1. La distance parcourus par l'unité du groupe aérien	52
17.1.2. Les Pertes opérationnelles et interruptions individuelles de vol des avions.....	52
17.1.3. BASES DE Rassemblement DES MISSIONS AERIENNES	52
17.1.4. REPRÉSENTATION GRAPHIQUE DES MISSIONS AÉRIENNES	53
17.1.5. MISSIONS AÉRIENNES ET IMPACT MÉTÉO	53
17.1.6. MISSIONS DE JOUR ET DE NUIT	53
17.1.7. REPOS ET ENTRAÎNEMENT	54
17.1.8. Les CHASSEURS BOMBARDIERS	54
17.1.9. CHARGEMENTS DES AVIONS.....	54
17.1.10. PERTES D'ÉQUIPAGE	55
17.2. SÉQUENCE DE MISSION AÉRIENNE	55
17.2.1. COMBAT AIR-AIR.....	55
17.2.2. DÉFENSE ANTI-AÉRIENNE	56
17.2.3. COMBAT AIR-SOL	57
17.3. MISSIONS AERIENNES.....	57
17.3.1. RECONNAISSANCE AERIENNE	57
17.3.1.1. Priorité aux cibles et reconnaissance aérienne.....	57
17.3.1.2. Priorité aux cibles de reconnaissance stratégique	57
17.3.1.3. Altitude et reconnaissance aérienne	57
17.3.2. Le Soutien AU SOL.....	58
17.3.3. ATTAQUE AU SOL ET INTERDICTION.....	58
17.3.3.1. Valeurs d'interdiction	59
17.3.4. BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE (BOMB CITY)	59
17.3.4.1. Système de ciblage radar OBOE.....	60
17.3.5. PATROUILLE NAVALE ET INTERDICTION NAVALE.....	60
17.3.5.1. Valeurs d'interdiction navale.....	60
17.3.5.2. Interceptions de chasseurs et patrouilles navales du QG amphibie	61
17.3.5.3. Interdiction navale du Skagerrak/Kattegat.....	61
17.3.6. SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE	61
17.3.7. TRANSPORT AÉRIEN DE FRET.....	62
17.3.8. Le TRANSPORT AÉRIEN D'UNITÉS	62
17.3.9. Le Largage Des Unités De Combat Aéroportées	63
17.3.9.1. points de préparation pour les largages aériens.....	64
17.3.10. TRANSFERT D'UNITÉ DU GROUPE AIR	64
17.3.11. BOUTON IA DÉPLACER/GÉRER.....	64
17.3.12. SYNERGIES DES DIFFÉRENTES MISSIONS AÉRIENNES	65
17.4. DOCTRINE AÉRIENNE.....	65
17.5. DÉTERMINATION DU GAIN/PERTE POUR LES MISSIONS AÉRIENNES	65

9. MORAL, UNITÉS D'ÉLITE, EXPÉRIENCE, FATIGUE, ATTRITION ET FIABILITÉ

Il existe de nombreuses interrelations entre le moral, l'expérience, la fatigue et l'attrition. Le moral figure dans la plupart d'entre eux et est l'attribut d'unité le plus important. Le moral détermine le niveau d'expérience et le gain de fatigue. L'attrition est basée sur le moral et l'expérience. La valeur de combat (CV) est affectée par le moral et la fatigue. L'allocation de déplacement dépend du moral, de la fatigue et de l'expérience. Dans tous les cas, un moral et une expérience élevés sont bons, tandis qu'une fatigue élevée est mauvaise. L'attrition due au fait d'être adjacent à des unités ennemies est moindre pour les unités plus expérimentées. La fatigue elle-même peut endommager des unités et peut détruire des unités déjà endommagées. Cet impact de fatigue est bien pire lorsque les unités sont adjacentes à des unités ennemies, ce qui signifie que lorsqu'elles sont adjacentes à des unités ennemies, non seulement elles subissent des pertes d'attrition, mais elles récupèrent également moins de fatigue et subiront plus de pertes dues à la fatigue. Les unités avec des niveaux d'expérience élevés seront moins affectées par la fatigue.

9.1. LE MORAL DE L'UNITÉ

Le moral est un facteur critique pour toutes les unités de Gary Grigsby's's War in the West. Le moral est calculé au niveau de l'unité et plus le moral est élevé, meilleure sera l'unité et moins elle subira d'effets indésirables. Chaque nationalité dans le jeu a un niveau de base de moral national. Le moral réel de l'unité peut être supérieur ou inférieur au moral national, mais le moral de l'unité aura tendance à graviter vers le moral national. Les unités d'élite ont leur moral fixé à un niveau supérieur.

Le moral d'une unité a un impact sur sa valeur de combat et donc sur sa capacité à gagner au combat. Il détermine également l'attrition subie par les éléments terrestres si l'unité est forcée de reculer, ainsi que la déroute, la destruction ou la reddition de l'unité forcée de reculer (15.10). Le moral d'une unité en déroute sera déterminant dans sa capacité à se rallier.

Le moral de l'unité est utilisé pour déterminer le coût de déplacement pour entrer dans les hexagones contrôlés par l'ennemi et les hexagones sous l'influence des zones de contrôle ennemies (EZOC). Pour les unités du groupe aérien, le moral d'une unité a un impact sur le nombre de miles qu'elle peut parcourir en un tour (16.1.1) et la valeur d'expérience des pilotes entraînés et nouveaux est basée sur le moral national.

Le moral est également important en ce sens qu'il limite la capacité des éléments terrestres d'une unité à s'entraîner à un niveau d'expérience plus élevé, car ils ne peuvent s'entraîner que jusqu'au niveau de moral de leur unité mère. De la même manière, une unité d'un groupe aérien ne peut s'entraîner qu'en fonction de son niveau de moral.

La valeur de moral du leader est utilisée pour déterminer la valeur de combat de l'unité au cours du combat, déterminer les victoires et

les défaites, ajouter ou récupérer la fatigue des éléments terrestres de l'unité, et rallier les unités en déroute.

Si l'option Front de l'Est est activée, le transfert d'unités vers et depuis le Front de l'Est peut entraîner respectivement des gains ou des pertes de moral des unités du front de l'Est (23.1.4).

9.1.1. LES CHANGEMENTS DE MORAL DES UNITÉS TERRESTRE

Le moral d'une unité peut augmenter en cas de succès au combat (tenir en défense ou faire reculer le défenseur lors d'une attaque). Les unités dont le moral est supérieur au moral national peuvent gagner du moral après un combat réussi, surtout si l'unité a moins de 10 points de plus que son moral national et qu'elle ne dépasse pas 90 points de moral. Les unités ne gagnent pas de moral lorsqu'elles sont en déroute. Les unités ne peuvent gagner du moral en dehors du combat que si leur moral est inférieur à 10 points au-dessus de leur moral national, ou inférieur à 50, selon le plus élevé. Les unités dont le Max TOE est inférieur à 50 ne recevront pas d'augmentation de moral lors de la phase logistique (cela inclut les unités regroupées avec un Max TOE réglé sur 0).

Le moral d'une unité peut augmenter pendant la phase de logistique amie en raison de l'une ou l'autre des circonstances suivantes :

- Le moral de l'unité est inférieur à son moral national, ou 50 (selon le plus bas), et elle est en mode rééquipement (refi) et elle est à plus de 10 hexagones de l'unité ennemie la plus proche. Peut gagner 0-2 points de moral.
- Le moral de l'unité est inférieur à son moral national, ou 50 (selon le plus bas), et elle est à plus de 10 hexagones de l'unité ennemie la plus proche. Peut gagner 0-2 points de moral.
- Le moral de l'unité est inférieur à son moral national. Dans ce cas, il peut récupérer jusqu'à 10 % du moral national, mais pas plus que le moral national du pays (exemple : le moral national allemand est de 60 en 1944, donc une unité peut en récupérer 6 par tour, sans dépasser 60 pour une non- unité d'élite).
- L'unité est dans une très bonne situation de ravitaillement et de soutien et son moral est inférieur à 75. Si le dé (75) est supérieur au moral de l'unité, un gain est possible pour cette situation.
- Les unités dont le moral est inférieur à 40 gagnent automatiquement un point de moral lors de la phase de logistique.

Le moral des unités terrestres peut diminuer en raison de combats perdus, d'une interdiction aérienne ou d'un état d'isolement. Plus le moral d'une unité est supérieur à son moral national, plus il y a de chances que le moral soit réduit lorsqu'elle perd un combat.

- Les unités en recule peuvent perdre un point de moral, qui sera augmenté à une perte de deux points de moral si le test de moral du leader échoue.
- Les unités en déroute perdent un point de moral supplémentaire.
- Les unités isolées peuvent perdre un ou plusieurs points de moral en fonction des pénuries de ravitaillement existantes.
- Les unités qui ratent les jets de moral et de fatigue peuvent perdre du moral pendant la phase logistique.
- Si à la fin de la phase de logistique une unité dispose de moins de 20 % des approvisionnement nécessaires, elle a une chance de perdre 1 point de moral. Si la valeur est inférieure à 10 %, il y a une chance de perdre 2 points de moral.

peuvent être trouvées dans NATION MORALE de l'onglet Nat/Weather de War in the West Editor. Notez que le moral national peut également être modifié par le modificateur de niveau de moral du niveau de difficulté dans l'écran des options de jeu (3.3.3).

9.1.4. MORAL DES NOUVELLES UNITÉS

Les unités nouvellement créées ont leur moral initial basé sur le niveau de moral national de base actuel dans tous les cas (9.1.3).

9.2. UNITÉS D'ÉLITE

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DtHq	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SPri	Elit
1st BR Airbn Div	Bri	74,177	Airb	I Airbn BR Crps	-4	12199	138	0	-	90	90	2	14	100	100	3	-	Rdy	-	AE
2/4th BR Commando Bd	Bri	80,177	Inf	SHAEF	-	1334	2	0	-	85	85	2	2	96	100	-	-	Rdy	-	AE
1/4th BR Commando Bd	Bri	80,177	Inf	SHAEF	-	1378	4	0	-	85	85	2	2	102	100	-	-	Rdy	-	AE
5th US Ranger Bn	USA	76,192	Inf	1st US Army	-	520	6	0	-	80	80	6	1	100	100	-	-	Rdy	-	AE

- A chaque phase de logistique, il y a une chance qu'une unité perde un point de moral à cause de la fatigue. Plus la fatigue est élevée et plus le moral de l'unité est bas, plus il y a de chances que l'unité doive faire un test de moral du leader pour éviter une perte de moral.
- A chaque tour, il y a une chance que le moral d'une unité soit abaissé de 1 ou 2 points si son moral dépasse son moral national de 30 points ou plus.

Les unités d'élite reçoivent un bonus par rapport au moral national actuel. Toutes les unités d'élite sont pré-désignées, ce qui est reflété dans le rapport des commandants pour ces unités par la lettre E dans la colonne E/G (26.2.2).

9.2.1. MODIFICATEURS POUR LES TYPES D'UNITÉS ÉLITE ET SPÉCIALES

Toutes les unités d'élite reçoivent un bonus de quinze points à leur moral national. En plus de tout bonus d'élite, certaines unités reçoivent des bonus supplémentaires à leur moral national en fonction du type d'unité. Toutes les unités de cavalerie, de montagne, aéroportées et de débarquement aérien, les unités motorisées alliées et les unités motorisées alliées de l'Axe reçoivent un bonus de cinq points. Les unités motorisées allemandes (en permanence) reçoivent un bonus de dix points. Les unités QG et les unités non motorisées qui sont temporairement motorisées (14.1.3) ne reçoivent pas le bonus motorisé au moral national.

9.1.2. CHANGEMENTS DE MORAL DES UNITÉS DU GROUPE AÉRIEN

Le moral des unités du groupe aérien peut augmenter en raison de la destruction d'avions ennemis en combat air-air ainsi que lorsque l'unité du groupe aérien reçoit des approvisionnements. Le moral des unités du groupe aérien diminuera en raison des aéronefs endommagés ou détruits au combat.

Dans la phase d'exécution aérienne, les unités du groupe aérien peuvent récupérer le moral pendant chaque segment de maintenance aérienne si elles n'ont pas effectué de mission au cours de cette journée. Les unités du groupe aérien assignées à la mission de repos récupéreront le moral au double du taux normal.

9.1.3. NIVEAUX DE BASE DU MORAL NATIONAL

Nation/Type d'unité	ANNEE/TRIMESTRE				
	1943/ Q3-4	1944/ Q1-2	1944/ Q3-4	1945/ Q1-2	1945/ Q3
Allemand/sol	70	65	60	55	50
Allemand/Aérien	75	70	65	60	55
Axe Italie/Terre	30	40	40	40	35
Axe Italie/Aérien	35	45	45	40	35
États-Unis/Terre	55	60	60	65	65
États-Unis/Aérien	75	80	80	80	80
Bretagne/Terre	65	65	65	65	65
Grande-Bretagne/Aérien	80	80	80	80	80
Français libre/Terrain	60	60	55	60	60
Français libre/Aérien	80	80	80	80	80

Le tableau ci-dessous résume le niveau de moral national de base des unités terrestres et aériennes pour les principales nations de Gary Grigsby's's War in the West. Les données pour toutes les nations

9.3. EXPERIENCE

9.3.1. EXPÉRIENCE DES ÉLÉMENTS TERRESTRES

L'expérience représente à la fois la qualité de l'entraînement d'un élément terrestre et sa capacité à maintenir la cohésion de l'unité dans les situations de combat. Dans une unité, chaque type d'élément terrestre (c'est-à-dire escouade d'infanterie, mortier 50 mm, Panzer IIc) a un niveau d'expérience qui est une moyenne de l'expérience individuelle de tous les éléments terrestres du même type. Comme pour le moral, plus le niveau d'expérience de l'élément terrestre est élevé, mieux c'est. L'expérience a principalement un impact sur le combat, affectant la valeur de combat, la quantité d'attrition de recul et la probabilité de tirer et de toucher des éléments terrestres ennemis.

Les éléments terrestres augmentent automatiquement leur niveau d'expérience pendant la partie ravitaillement et remplacement de la phase logistique grâce à l'entraînement. Bien que ce soit la seule fois où les éléments terrestres acquièrent de l'expérience, la quantité de combats auxquels l'élément terrestre a participé au tour précédent affecte positivement la capacité de l'élément terrestre à augmenter les nombres de points d'expérience gagnés. Les éléments terrestres peuvent s'entraîner jusqu'au niveau de moral de leur unité mère (9.1). Les éléments terrestres qui ont un niveau d'expérience

inférieur au moral de leur unité augmenteront leur expérience d'au moins un point par tour, mais auront une chance de gagner jusqu'à un total de cinq points d'expérience. Le gain d'expérience normal est de deux à trois points par tour. Si l'expérience d'un élément est inférieure à la moitié du moral de l'unité, alors le gain d'un point d'expérience à chaque tour devient un gain de trois points. Les éléments terrestres des unités bien ravitaillées, surtout si elles sont situées dans un dépôt (20.1.1) pourront acquérir plus d'expérience lors de l'entraînement, tout comme les éléments terrestres qui ont participé au combat au tour précédent. Les éléments terrestres avec un niveau d'expérience égal au moral de leur unité ne pourront pas augmenter leur expérience tant que le moral de leur unité n'aura pas augmenté. Les éléments terrestres ne perdront pas d'expérience simplement parce que le moral de leur unité est tombé en dessous de leur niveau d'expérience actuel.

Les éléments terrestres de remplacement entrant dans les unités auront tendance à réduire l'expérience moyenne, mais pas de manière significative. Les unités nouvellement créées apparaîtront sur la carte avec un faible niveau d'expérience pour représenter le besoin de plusieurs tours de formation initiale et le renforcement de la cohésion de l'unité. L'expérience des éléments terrestres nouvellement introduits dans une unité en raison d'une modification de la TOE sera basée sur la moyenne des éléments terrestres similaires de l'unité. Si de tels éléments n'existent pas, le moral national sera utilisé pour construire les nouveaux éléments.

9.3.2. EXPÉRIENCE D'UNITÉ DU GROUPE AÉRIEN

L'expérience des unités du groupe aérien a un impact significatif sur l'efficacité au combat lors des missions aériennes. Les unités du groupe aérien acquièrent de l'expérience en fonction du nombre de missions qu'elles effectuent. Les unités de groupe aérien ou les pilotes individuels peuvent effectuer des missions d'entraînement chaque jour pendant leur phase d'exécution aérienne du joueur afin d'acquérir une expérience supplémentaire (8.2.1). Ces missions d'entraînement augmenteront les risques de pertes opérationnelles, entraînant des avions supplémentaires endommagés ou détruits par les unités du groupe aérien effectuant l'entraînement.

L'expérience des unités du groupe aérien diminuera en raison de l'ajout de pilotes d'avions de remplacement. En outre, les pilotes des unités de groupe aérien qui changent automatiquement (échange swap) (modifier change out) de modèle d'avion perdront une unité de leur valeur d'expérience actuel, tandis que les pilotes des unités de groupe aérien qui changent manuellement de modèle d'avion perdront trois unités de leur valeur d'expérience actuel.

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Seuls les changements d'avions (mise à niveau/échange) vers un avion d'un type différent ou d'un nombre différent de moteurs entraîneront une réduction de l'expérience du pilote (-2 dans chaque cas, maximum de -4).

9.4. FATIGUE

9.4.1. FATIGUE DES ÉLÉMENTS TERRESTRES

La fatigue a un impact sur la valeur de combat (CV) d'un élément au sol et cela se reflète dans la valeur de Combat (CV) indiquée pour une unité dans le jeu. La CV d'un élément au sol est réduite de 1/3 du niveau de fatigue. Ainsi, un élément qui a une fatigue de 60 verra sa CV de base réduite de 20 % lors du calcul de la CV de l'unité. La fatigue

a également un impact sur l'allocation de points de déplacement (14.1.2).

Pendant la phase logistique, les éléments terrestres des unités gagnent en fatigue supplémentaire en fonction du moral de l'unité. Suite à cela, les éléments terrestres peuvent subir des dommages en fonction de la fatigue de l'élément terrestre. Les tests sur la valeur de moral des leaders contribuent à ce processus en aidant les unités à retrouver plus rapidement leur moral lorsqu'elles sont fatiguées. Les unités adjacentes à une unité ennemie pendant leur phase de logistique gagnent 4 fois plus de fatigue et il y a 16 fois plus de probabilité que des éléments terrestres endommagés soient détruits pendant cette phase par rapport aux unités non adjacentes à une unité ennemie. Cela représente le stress et la tension supplémentaires d'être en première ligne.

Pendant la phase logistique, les éléments terrestres des unités réduisent leur fatigue en fonction de leur situation de ravitaillement et du soutien disponible (nombre d'escouades de soutien disponibles par rapport aux besoins de l'unité). Ensuite, les éléments endommagés tentent de se réparer, et les chances de réparation dépendent du ravitaillement et du soutien de l'unité, ainsi que de l'expérience de l'élément. Le nombre d'éléments terrestres d'escouade de soutien dans une unité (et dans les unités QG de la chaîne de commandement de l'unité) influencera la récupération de la fatigue (7.7.4).

La perturbation du combat est convertie en fatigue avant tout nouveau combat, et est également convertie au tout début de la phase de logistique, de sorte que les unités commenceront toujours un tour sans perturbation.

9.4.2. LA FATIGUE DES UNITÉS DU GROUPE AÉRIEN

La fatigue des unités du groupe aérien a un impact sur l'efficacité au combat, le nombre de pertes opérationnelles d'avions et le nombre d'avions de cette unité du groupe aérien qui effectueront une mission aérienne particulière. Les unités du groupe aérien gagnent en fatigue à la suite d'un combat aérien et la quantité gagnée dépend du nombre d'attaques aériennes effectuées et de la distance totale parcourue. Les unités du groupe aérien peuvent récupérer de la fatigue pendant le segment de ravitaillement de la phase logistique. Comme pour les éléments terrestres, le niveau de réduction de la fatigue sera déterminé par la situation du ravitaillement et les éléments terrestres de l'escouade de soutien aérien disponibles à l'unité de la base aérienne à laquelle l'unité du groupe aérien est rattachée.

V1.01.12 – 6 novembre 2015

Ajout d'une fatigue supplémentaire du pilote lors du vol à plus de 25K.

9.4.2.1. LA FATIGUE ET LES DOMMAGES AUX AVIONS

La fatigue peut entraîner une augmentation des pertes d'avions de tous types. Les avions avec des pilotes très fatigués qui subissent des dommages au cours d'une mission peuvent subir des dommages supplémentaires lors de l'atterrissage au point où l'avion s'écrase et est perdu. S'il y a eu une quantité suffisante de dommages, l'avion perdu sera répertorié comme une perte par rapport aux dommages initiaux. Par exemple, un avion qui subit des dommages anti-aériens puis s'écrase à l'atterrissage en raison de dommages supplémentaires causés par une fatigue élevée serait répertorié comme perdu par la flak.

9.5. L'ATTRITION

L'attrition représente l'effet de l'usure sur les unités, à la fois l'équipement non combattant et les pertes de main-d'œuvre ainsi que les pertes constantes subies par les unités de première ligne en raison des opérations de combat de faible intensité. L'attrition normale se produit pendant la phase logistique des joueurs en phase. De plus, les unités peuvent subir une attrition de recul suite à la perte d'un combat (15.12). Pour les pertes de main-d'œuvre dues à l'attrition, environ trente pour cent seront tués et soixante-dix pour cent hors combat. Voir les sections applicables pour les pertes de type attrition associées au débarquement des unités aéroportées (15.7) et aux opérations navales et amphibies (16).

9.5.1. L'ATTRITION DES ÉLÉMENTS TERRESTRES

Dans le segment d'attrition de la phase logistique, des éléments terrestres prêts peuvent être endommagés. Ceci est suivi par la réduction de la fatigue et la réparation des éléments terrestres, lorsque les éléments terrestres endommagés peuvent être réparés, détruits ou cannibalisés, ce qui signifie que deux éléments au sol endommagés deviennent un élément prêt et un élément détruit. La moitié des éléments terrestres endommagés est renvoyée dans le pool de production si l'unité dont ils font partie est ravitaillée (20.5). Les éléments terrestres endommagés ont une chance de réparation qui est affectée par leur statut de ravitaillement et le nombre d'éléments terrestres de l'escouade de soutien dans l'unité (7.2.2). Notez que si des unités avancent à la limite de leur ravitaillement et/ou au-delà de leur réseau de soutien (7.7.4), leurs éléments terrestres peuvent être épuisés par le seul déplacement, sans tenir compte des pertes au combat. Notez que lorsque les unités manquent d'approvisionnement, elles utilisent moins d'approvisionnement. Cela augmente les chances que les éléments soient endommagés et détruits pendant la phase logistique.

9.5.2. L'ATTRITION AU FRONT

Les unités qui commencent leur tour adjacentes à des unités ennemies pendant leur phase logistique subiront des pertes d'attrition supplémentaires représentant un combat de faible intensité, avec environ un quart à sept dixièmes de 1% des éléments terrestres d'une unité détruits (30% de la main d'œuvre est tuée et le reste est mis hors de combat). Les pertes dues à l'attrition au combat dépendent du moral de l'unité, du nombre d'éléments terrestres d'un certain type dans une unité et du niveau d'expérience de chaque type d'élément terrestre. Plus le moral de l'unité et le niveau d'expérience des éléments terrestres sont élevés, moins les pertes d'attrition au combat sont importantes. Les unités isolées et celles qui manquent de ravitaillement subissent des pertes d'attrition plus importantes sur la ligne de front. Cette attrition s'ajoute aux effets de fatigue supplémentaires dus au fait d'être adjacent à des unités ennemies (9.4.1).

V1.01.59 - 7 avril 2017

Errata de règle - Les unités subissent des effets similaires à l'« attrition de la ligne de front » simplement parce qu'elles se trouvent dans un hexagone avec du mauvais temps pendant la phase logistique. Cela permet de prendre en compte une combinaison de maladies et de pannes d'armes dues au mauvais temps.

9.5.3. L'ATTRITION DES DÉPLACEMENTS DE VÉHICULES

Un certain pourcentage des véhicules organiques d'une unité sera détruit et endommagé pendant la phase de logistique de son camp en fonction du nombre de points de déplacement que l'unité a dépensés pendant le tour précédent. Si une unité a dépensé 100% de ses points de déplacement autorisés (différent du potentiel de base), 2% des véhicules de l'unité seront détruits et 18% seront endommagés. La réduction des dépenses se traduira par une réduction proportionnelle des destructions et des dommages. Par exemple, si une unité ne dépensait que trente pour cent de ses PMs, 0,6 pour cent de ses véhicules seraient détruits et 5,4 pour cent seraient endommagés. L'attrition de déplacement pour les véhicules organiques d'une unité de soutien sera basée sur la dépense en points de déplacement de l'unité à laquelle elle est rattachée.

V1.00.37 - 7 mai 2015

Ajustement de la formule - Réduction de l'attrition AFV pour les unités effectuant des déplacements sur de très longues distances.

V1.01.44 - 15 septembre 2016

Clarification du manuel - Il a été noté qu'une unité motorisée peut avoir un pourcentage de ses MP max supérieur à son pourcentage de besoin en carburant. Il ne s'agit pas d'un bug. Puisque les unités peuvent être ravitaillées pendant le déplacement, cela est possible. L'unité recevra un ravitaillement d'urgence en carburant si elle n'en a plus pendant son déplacement. Le manque de carburant (et de véhicules) peut avoir un impact sur les MP de départ de l'unité, mais si elle a des MP, elle recevra le ravitaillement d'urgence si nécessaire.

9.5.4. L'ATTRITION DES UNITÉS AÉRIENNES

Les groupes aériens verront leurs aéronefs endommagés si l'unité de base aérienne à laquelle ils sont rattachés n'a pas suffisamment de ravitaillement et/ou d'éléments terrestres de l'escouade de soutien aérien. Les éléments terrestres de l'unité de base aérienne subissent les pertes normales dues à l'attrition et à la fatigue.

CONSEIL DE JEU

Faites attention à ne pas laisser la fatigue de votre unité devenir trop élevée, en particulier pour les unités adjacentes à l'ennemi. Faites déplacer les unités très fatiguées vers l'arrière si possible. Les unités dont l'expérience est bien inférieure au moral de l'unité peuvent bénéficier d'être à l'arrière loin des unités ennemies. Mettez-les en mode refit sur un dépôt et ils devraient rapidement gagner de l'expérience jusqu'à leur niveau de moral.

9.6. LA FIABILITÉ DES AÉRONEFS ET DES VÉHICULES DE COMBAT/AFV

Tous les aéronefs et les véhicules de combat ont une valeur de fiabilité qui va de « très bonne » (nombre le plus bas) à « très mauvaise » (nombre le plus élevé). Par exemple, une valeur de 5 correspond à un véhicule blindé et une valeur de 45 à un véhicule blindé de combat Panther D. Ces valeurs de fiabilité sont vérifiées lorsque les aéronefs effectuent une mission ou que les véhicules blindés de combat sont déplacés, et ceux qui échouent au test de fiabilité sont endommagés.

Pour tenir compte des problèmes de démarrage de la production initiale, la fiabilité des avions et des véhicules blindés de combat sera augmentée de cinq lors de leur entrée en production, puis diminuée d'un point chaque mois jusqu'à ce qu'ils atteignent leur valeur de fiabilité standard. La valeur de fiabilité des avions obsolètes (hors production) est considérée comme plus élevée que leur valeur de fiabilité normale, ce qui les rend plus sensibles à l'attrition.

V1.00.07 - 19 décembre 2014

Correction de la règle - La fiabilité de l'avion fonctionne comme décrit dans le manuel, mais la fiabilité de l'AFV fonctionne différemment. La valeur de fiabilité d'un AFV est en fait deux éléments différents. Le premier chiffre représente la fiabilité de l'AFV lors du déplacement (si un seul chiffre est affiché, le 1er chiffre est supposé être 0). Plus le

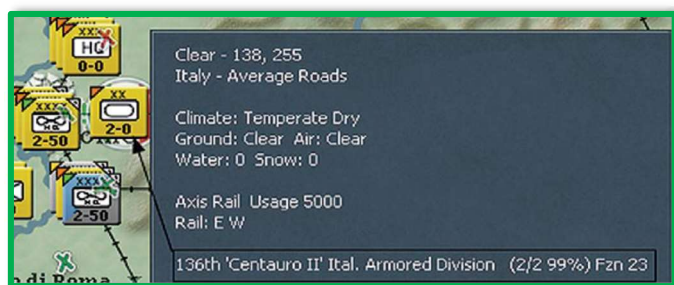
nombre est élevé, moins l'AFV risque d'être endommagé pendant le déplacement. Le deuxième chiffre est la capacité de survie, et plus la capacité de survie est élevée, moins il est probable que l'AFV soit détruit au combat lors d'un test de survie spécial au lieu d'être simplement endommagé.

9.6.1. LES DOMMAGES BASÉS SUR LA FIABILITÉ AFV

La fiabilité est un facteur dans plusieurs cas où les éléments terrestres AFV peuvent être endommagés en raison de pannes. Il en résulte une petite chance qu'un AFV attaquant ou en défense tombe en panne au combat et soit endommagé.

10. LES UNITÉS GELÉES STATIQUES ET DISSOUTES

10.1. LES UNITES GELEES



Certaines unités commencent un scénario gelé (frozen) sur leur position avec zéro point de déplacement pour un nombre déterminé de tours. Le nombre de tours est indiqué dans l'infobulle de l'hexagone, mais uniquement pour le joueur qui possède l'unité (Fzn 2 indique qu'elle est gelée pour deux tours supplémentaires). D'autres unités peuvent être gelées par des règles spécifiques au scénario. Ces unités n'indiquent pas le nombre de tours restants dans l'infobulle de l'hexagone et se dégèlent dans des conditions spéciales indiquées dans les règles du scénario. Lors de chaque phase de logistique amie, le compteur de tours gelés de l'unité est réduit de un, et lorsqu'il atteint 0, l'unité n'est plus gelée et reçoit des MP pour ce tour. Une unité gelée de cette manière peut également être non gelée si elle est attaquée ou si elle se trouve à moins de 3 hexagones d'une unité ennemie non isolée et non gelée pendant la phase logistique ou après la phase amphibie.

10.1.1. RESTRICTIONS POUR LES UNITÉS GELÉES

Les unités gelées ne peuvent pas se déplacer en utilisant un déplacement tactique ou stratégique. Les unités gelées ne peuvent pas construire de forts, bien que les unités de construction puissent construire des forts dans les hexagones qu'elles occupent. Les unités gelées ne peuvent pas se dissoudre, fusionner ou se regrouper avec d'autres unités ou se fractionner en unités plus petites. Les unités gelées peuvent modifier leur réglage de TOE maximal. Les unités du groupe aérien rattachées aux unités de la base aérienne gelée peuvent effectuer des missions d'interception automatisées.



10.2. UNITES DE COMBAT STATIQUES

Tout au long de la guerre, l'armée allemande a dépouillé de nombreuses unités des fronts calmes de leurs véhicules et leur a demandé de se retrancher et de réduire leur consommation de carburant afin de concentrer les ressources dans les zones où des offensives étaient planifiées. Pour simuler cette pratique, le joueur a la possibilité de placer les unités de combat en mode statique pendant le jeu, en remettant leurs véhicules organiques à d'autres unités ou au pool de ravitaillement. Le mode statique retire les véhicules d'une unité et réduit l'unité à deux points de déplacement. Les unités motorisées qui sont en mode statique paient des coûts de déplacement non motorisés lorsqu'elles se déplacent. Il arrive que les forces au début de certains scénarios, peuvent avoir des unités déjà en mode statique.

10.2.1. RÉGLAGE DES UNITÉS DE COMBAT EN MODE STATIQUE

Toute unité de combat non isolée et non gelée sur la carte peut être placée en mode statique si elle n'a pas bougé pendant le tour et si elle se trouve dans un hexagone dont le niveau de fortification construit par l'homme est supérieur ou égal à deux (les joueurs informatiques ne sont pas tenus de respecter le niveau de fortification). Les unités de combat sont placées en mode statique en sélectionnant l'hex dans lequel elles se trouvent, puis en sélectionnant le bouton "STATIC" sur le compteur souhaité dans la barre latérale d'unité. Notez que le

bouton "STATIC" ne s'affichera pas si l'unité de combat n'est pas éligible pour être placée en mode statique. L'unité sera immédiatement réduite à deux PMs pour ce tour et tous les véhicules de cette unité seront immédiatement remis dans le pool automobile (gardez à l'esprit qu'il y a de nombreux véhicules dans les unités du QG et dans le système de ravitaillement qui sont encore utilisés par l'unité, mais on suppose que l'unité a renoncé à tous ses véhicules organiques). Le joueur en phase recevra immédiatement un bonus de points administratifs basé sur le nombre de véhicules organiques retournés au pool automobile qui est égal à $1 + ((\text{camions dans l'unité} + \text{Aléatoire (100)})/100)$ (tronqué). Lors de l'affichage du nombre de points qui seront gagnés, le montant affiché est $1 + (\text{camions dans l'unité}/100)$ (c'est-à-dire le gain le plus bas possible). Le nombre de véhicules et le gain de points administratifs seront affichés au joueur avant la confirmation du mode statique. Les unités statiques n'ont que deux points de déplacement par tour jusqu'à ce qu'elles soient réactivées, mais peuvent utiliser le transport stratégique ferroviaire, naval ou amphibie. Les unités statiques peuvent se regrouper (se recombinaisonner) tant que toutes les unités effectuant le regroupement sont statiques. Les unités statiques peuvent se fractionner lorsqu'elles sont statiques. Les unités statiques ne peuvent pas fusionner ou se combiner avec des unités non statiques. Les unités statiques ne peuvent pas se dissoudre (18.5). Les unités en mode statique apparaîtront bordées de blanc lorsque le bouton Afficher les modes d'unité de l'onglet Écrans d'Informations (touche raccourci Maj-r) a été activé (5.1.2.1). Les unités statiques qui reculent ou déroutent à la suite d'un combat restent dans un état statique.

Les unités italiennes ne peuvent pas être converties en mode statique. Ceux qui commencent un scénario déjà statique peuvent rester statiques, mais une fois mobilisés, ils ne peuvent pas être remis en mode statique.

10.2.2. RÉACTIVATION DES UNITÉS DE COMBAT STATIQUES

Les unités statiques non isolées qui n'ont pas encore bougé peuvent être réactivées à tout moment pendant la phase de déplacement en dépensant des points administratifs. Pour mobiliser une unité STATIQUE, des véhicules sont retirés du pool automobile s'il y a suffisamment de fret dans les dépôts proches pour les convertir en véhicules, mais il doit y avoir suffisamment de véhicules dans le pool, sinon l'unité statique ne peut pas être réactivée.

Les unités de combat sont réactivées en sélectionnant l'hexagone dans lequel elles se trouvent, puis en sélectionnant le bouton « REACTIVATE » sur le compteur souhaité dans la barre d'unités. Les unités statiques ne peuvent pas être réactivées le même tour où elles sont rendues statiques. Les unités de combat ne peuvent pas attaquer au tour où elles sont réactivées depuis le mode statique.

Les unités activées recevront immédiatement 50% de leurs besoins en véhicules du pool et 50% de leurs points de déplacement

maximum (25 pour les types motorisés, 11 pour la cavalerie et 8 pour les types d'infanterie). Le coût administratif pour les activations est égal à $1 + ((\text{besoin de camion d'unité lorsqu'il est mobilisé} + \text{Aléatoire (50)})/50)$. Lorsque vous indiquez combien de points cela coûtera, l'écran affiche le gain AP comme $1 + (\text{besoin de camion d'unité lorsqu'il est mobilisé} + 50) / 50$. C'est (le plus qui pourrait être chargé, cela pourrait être un de moins que cela).

Par exemple, une 17e Panzer Division statique qui nécessite 1318 véhicules pourrait coûter jusqu'à 27 points administratifs pour être réactivée ($1318 + 50/50 = 27,36$, arrondi à 27).

10.3. UNITES DISSOUTES

La plupart des unités terrestres et aériennes peuvent être définitivement dissoutes et retirées du jeu. Les exceptions sont les unités de quartier général de haut commandement (type 1), tous les types d'unités de quartier général aérien et les unités de tout type qui doivent être retirées. Pour dissoudre une unité, sélectionnez DISBAND dans la fenêtre de détail de l'unité. Cela renverra les avions et les pilotes et le personnel navigant des unités du groupe aérien ou le personnel et l'équipement de tous les éléments terrestres des unités terrestres vers leurs pools de production respectifs. Toutes les unités de soutien assignées à une unité dissoute sont automatiquement réassignées à l'unité de QG immédiatement supérieure de l'unité dissoute.

10.3.1. EXIGENCES ET RESTRICTIONS DE DISSOLUTION

Les unités ne peuvent se dissoudre que s'il leur reste suffisamment de points de déplacement pour se déplacer vers un hexagone de rail connecté au réseau de ravitaillement, et si elles ne sont pas à moins de trois hexagones d'une unité ennemie. Les unités gelées ou statiques ne peuvent pas être dissoutes. Une unité doit avoir au moins un point de déplacement restant pour se dissoudre. Les zones fortifiées sont une exception car elles peuvent se dissoudre même si elles n'ont aucun point de déplacement et qu'elles ne sont pas tenues d'être à trois hexagones d'une unité ennemie ; la seule exigence est qu'elles ne soient pas gelées. L'option Disband Unit n'apparaîtra pas dans la fenêtre de détail de l'unité si les conditions ci-dessus ne sont pas remplies. La dissolution nécessite et dépense un point administratif, à l'exception des unités épuisées dans la case du front est lorsque l'option de contrôle du front est activée, qui peuvent être dissoutes sans coût administratif (23.3). Notez que les pilotes des unités du groupe aérien dissous restent spécialisés pour ce type d'avion et ne seront pas disponibles pour combler les postes vacants pour d'autres types d'avions (8.2.2).

V1.00.44 – 9 juin 2015

Un groupe aérien sur une base aérienne isolée ne peut pas se dissoudre.

11. LEADERS

Les leaders jouent un rôle important dans War in the West de Gary Grigsby's. Chaque unité de quartier général (à l'exception des bases aériennes et des unités de réparation ferroviaire) a un leader qui commande et influence toutes les unités rattachées à ce QG, y compris les QG rattachés et leurs unités rattachées. Chaque leader a un rang et des désignations qui, ensemble, déterminent le niveau et

le type d'unité de QG qu'il peut commander. Ils ont également des valeurs de commandement qui affectent un grand nombre de fonctions du jeu, depuis leur capacité à être promus ou à éviter la destitution et un éventuel peloton d'exécution, jusqu'à leur capacité à influencer le moral, la fatigue, les points de déplacement, les coûts de

rattachement, la valeur de combat et la performance au combat des unités rattachées sous leur commandement.

11.1. GRADES, DESIGNATIONS ET RESTRICTIONS DU LEADER

Normalement, un QG est commandé par un leader de la même nationalité, sauf pour certaines unités de QG des Alliés occidentaux dans la zone méditerranéenne (11.4.3.2).

Vous trouverez ci-dessous une liste de noms de grades et d'abréviations pour différentes nationalités (du rang le plus bas au rang le plus élevé). Notez que les leaders italiens des Alliés occidentaux utilisent les rangs américains et que la plupart sinon tous les autres leaders alliés utilisent les rangs du Commonwealth. Si aucun grade spécial n'est attribué à l'armée de l'air ou à la marine d'une nationalité, ce sont les grades de l'armée de terre qui sont utilisés.

Armée allemande

- Generalmajor GENM
- Generalleutnant GENL
- General GEN
- Generaloberst GENO
- Feldmarschall FM

Armée de l'air allemande

- Generalmajor GENM
- Generalleutnant GENL
- General der Flieger GENF
- Generaloberst GENO
- Generalfeldmarschall GFM

SS allemands

- Brigadeführer BGF
- Gruppenführer GRF
- Obergruppenführer OBGF
- Oberstgruppenführer OBSF
- Reichsführer-SS RFSS

Armée italienne

- Brigade General BGEN
- Division General DGEN
- Corps General CGEN
- Army General AGEN
- Marshall MAR

US Army et US Army Air Force

- Brigadier General BGEN
- Major General MGEN
- Lieutenant General LGEN
- General FGEN
- General of the Army AGEN

Armée du Commonwealth britannique (CW)

- Brigadier BRIG
- Général de division MGEN
- Lieutenant-général LGEN
- Général FGEN
- Maréchal FM

Force aérienne du Commonwealth britannique (CW)

- Air Commodore ACOM
- Air Vice Marshal AVM
- Air Marshal AM
- Air Chief Marshal ACM
- Marshal of the RAF MRAF

Armée française

- General de brigade GENB
- General de division GEND
- General de corps GENC
- General d'armée GENA
- Marechal de France MARF

Armée polonaise

- General Polski
- General armii général broni
- General broni
- General dywizji
- General brygady

11.1.1. DÉSIGNATION DE LEADER

Les leaders reçoivent une désignation qui détermine le niveau maximum de quartier général qu'ils peuvent commander (7.7.1). Certains ne pourront commander que des quartiers généraux de Corps/Air Corps et Army/Air Army (unités de QG de type 3 et 4). D'autres peuvent commander des quartiers généraux de Corps / Air Corps, Army / Air Army et Army Group (unités de QG de type 2, 3 et 4). Au plus haut niveau, les leaders peuvent commander des quartiers généraux de corps/air corps, armée/armée de l'air, groupe d'armées et haut commandement (unités de QG de type 1, 2, 3 et 4).

Un leader ne peut pas être placé au commandement d'une unité de quartier général qui est à un niveau supérieur à son niveau de commandement maximum. Ce niveau de commandement maximal ne peut pas être modifié par une promotion à un grade supérieur.

11.1.2. RESTRICTIONS DE COMMANDEMENT DE LEADER

Les leaders peuvent être limités quant au type d'unité de quartier général qu'ils peuvent commander. Les restrictions incluent les unités terrestres uniquement, les SS uniquement, les unités aériennes et terrestres, et les unités aériennes uniquement. Les unités de quartier général SS allemandes ne peuvent être commandées que par un leader SS. De plus, un leader SS ne peut pas commander une unité de quartier général non SS.

11.1.3. DÉSIGNATION DES LEADERS ET RÉSUMÉ DES RESTRICTIONS DE COMMANDEMENT

Max Command Level	Corps/Army	Army Group	High Command	
Command Restrictions	Ground Only	Air and Ground	Air Only	SS

11.2. LES VALEURS DES LEADERS

Il existe huit valeurs de leader : Politique, Moral, Initiative, Administratif (Admin), Mécanisé (Mech), Infanterie, Aérien et Naval,

les quatre dernières étant collectivement appelées valeurs de combat. Les valeurs de leader s'échelonnent de 1 à 9.

11.2.1. LA VALEUR POLITIQUE

La valeur politique influe sur le coût du remplacement d'un leader, ainsi que sur la probabilité qu'il soit promu en cas de victoire ou limogé en cas de défaite. Bien que le coût administratif réel dépende de la différence entre la note politique du leader et la valeur politique du leader qui lui est supérieur dans le quartier général, en règle générale, plus la valeur politique est élevée, plus le coût administratif du remplacement du leader est élevé. Une valeur politique élevée réduit également le risque que le leader soit limogé de ses fonctions et éventuellement exécuté en raison d'un mauvais ratio victoires/défaites. En outre, un leader dont la valeur politique est élevée a plus de chances d'être promu, toutes choses étant égales par ailleurs. Une faible valeur politique aura l'effet inverse sur le coût du remplacement et les chances de destitution ou de promotion.

11.2.2. LA VALEUR DU MORAL

La valeur du leader Moral est utilisée pour déterminer la valeur de combat de l'unité lors du combat, déterminer le crédit de victoire/défaite, ajouter ou récupérer la fatigue des éléments terrestres de l'unité, et rallier les unités en déroute.

11.2.3. LA VALEUR D'INITIATIVE

La valeur de leader d'initiative est utilisée pour déterminer le nombre réel de points de déplacement qu'une unité aura pendant le tour, la capacité des éléments terrestres à tirer et à toucher pendant le combat, la capacité des unités de soutien et des unités de combat en réserve à s'engager dans un combat, et la capacité de réduire les pertes en transformant une attaque brusquée à faible probabilité en une reconnaissance en force.

11.2.4. LA VALEUR ADMINISTRATIVE (ADMIN)

La valeur du leader administratif est utilisée pour déterminer le nombre réel de points de déplacement d'une unité pendant son tour, pour vérifier la réparation des avions et des éléments terrestres endommagés, pour déterminer le coût du rattachement des unités à l'unité de quartier général du leader, pour déterminer le nombre de directives aériennes qu'une unité de QG aérien peut se voir attribuer et pour déterminer le gaspillage de carburant et de ravitaillement résultant des missions aériennes. Lorsqu'une unité motorisée effectue un test de leader administratif, les leaders des unités de l'armée Panzer ou du QG de Panzer Corps impliqués dans le test de leader administratif reçoivent +1 à leur valeur administrative pendant le test. Les tests administratifs sont spécifiquement affectés par le nombre réel d'éléments terrestres de l'escouade de soutien dans l'unité du QG du leader par rapport à la TOE de l'unité du QG (11.3).

11.2.5. LA VALEUR DE COMBAT

Les valeurs des unités mécanisées (Mech) et d'infanterie : Ces valeurs pour les leaders assignés à une unité de quartier général avec des unités de combat rattachées font partie du système de combat terrestre et sont utilisées pour déterminer la valeur de combat globale ainsi que la capacité des éléments terrestres des unités sous leur commandement à pouvoir tirer et à toucher les éléments terrestres adverses. La réussite des tests de valeur augmente la

valeur de combat et améliore les chances des éléments terrestres de tirer et de toucher.

Valeur aérienne : Pour les leaders aériens, un test de compétence de combat aérien réussi se traduira par un plus grand nombre d'avions prêts d'une unité de groupe aérien participant à une mission aérienne particulière (17). Le nombre maximum de directives aériennes qu'un leader d'une unité de QG aérien éligible peut se voir attribuer est déterminé en additionnant la valeur aérienne et la valeur administrative et en divisant le résultat par deux, le nombre minimum étant de quatre.

Valeur navale : Les QG amphibies n'ayant pas de leader, la valeur navale n'est pas utilisée dans Gary Grigsby's's War in the West, mais cette référence est incluse pour être utilisée dans les futurs jeux de la série.

11.2.6. AUGMENTATION DES VALEURS DES LEADER

En fonction du nombre de victoires par rapport au nombre de défaites (11.4.1), les leaders peuvent voir certaines de leurs compétences augmenter. Les valeurs administratives, d'initiative, de méca, d'infanterie et aériennes ne peuvent être augmentées que si elles sont actuellement inférieures à six. Seuls les leaders aériens qui commandent des unités du quartier général aérien peuvent augmenter leur valeur aérienne. Les valeurs de méca et d'infanterie ne peuvent être augmentées que pour les leaders qui commandent des unités qui ne sont pas des quartiers généraux de l'armée de l'air. Les valeurs politiques et de moral ne peuvent être augmentées que si elles sont actuellement inférieures à huit. La valeur de compétence navale ne peut pas être augmentée. La possibilité d'augmenter une valeur de compétence devient plus difficile à mesure que le nombre de type d'unité de quartier général que le leader commande diminue. Par exemple, un leader dans un commandement de Haut Commandement (Type 1) aura beaucoup plus de mal à augmenter sa valeur de compétence qu'un leader dans un commandement de Corps (Type 4). Les leaders vérifient si l'une de leurs valeurs augmente une fois par tour pendant la phase logistique de leur camp.

11.3. LES TESTS DE VALEUR DE LEADER

Les valeurs des leaders peuvent avoir un impact sur pratiquement toutes les actions entreprises par les unités, ce qui inclut à la fois les phases de logistique et d'action du tour. Les leaders effectueront littéralement des milliers de tests en utilisant une ou plusieurs de leurs valeurs pour tout, de la détermination de la valeur de combat (CV) au nombre de points administratifs dépensés pour rattacher une unité. Les tests d'initiative, administratifs et de moral sont les plus omniprésents, mais les tests d'infanterie ou de méchas occupent une place importante dans les combats terrestres, les tests aériens sont effectués pour chaque mission aérienne, et les tests navals ont lieu pendant les transports amphibies. Il n'y a pas de test de valeur politique, bien que la valeur politique soit utilisée pour déterminer la promotion et le limogeage des leaders ainsi que les coûts administratifs pour le rattachement d'unités (11.4).

11.3.1. LA PROCÉDURE DE TEST DE LEADER RATING

Chaque test de valeur de leader est essentiellement généré par l'ordinateur avec une valeur aléatoire (x) où si le résultat est inférieur à la valeur de leader, le test est réussi, mais si le résultat est supérieur

à la valeur, le test est raté. Les leaders des unités de quartier général dont le nombre d'unités rattachées dépasse la capacité de commandement (7.7.2) verront leurs chances de réussir le test de valeur de leader réduites : plus il y a d'unités en surnombre, moins il y a de chances que le test soit réussi. De plus, les tests administratifs des leaders sont modifiés par la quantité d'éléments terrestres de l'escouade de soutien dans l'unité de QG du leader effectuant le test (7.7.1.1). Environ un point administratif est soustrait de la valeur administrative du leader pour chaque tranche de 10% où l'unité de QG est en dessous de sa force d'escouade de soutien de la TOE, avec une réduction maximale de cinq points.

11.3.1.1. LES TESTS DE LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Si un leader échoue à son test de commandement, le leader de l'unité de quartier général immédiatement supérieure dans la chaîne de commandement effectuera alors le test, mais avec la valeur de base du test doublée. Chaque test raté entraînera à son tour le leader du quartier général supérieur suivant dans la chaîne de commandement effectuant un test avec la valeur de base doublée à chaque fois jusqu'à ce que le leader de l'unité du quartier général du haut commandement dans la chaîne de commandement réussisse ou échoue le test. En plus du doublement de la valeur de base pour les unités de quartier général supérieures, un modificateur basé sur le niveau de l'unité de quartier général et la portée de l'unité de combat à cette unité de quartier général est également inclus dans la plupart des tests (11.3.2). Notez que le nombre de tests possibles et le nombre de fois où la valeur de base est doublée dépendent de l'endroit où l'unité est rattachée. Par exemple, une unité allemande rattachée directement à l'OKW (unité du quartier général du haut commandement) aura un test de leader à la valeur de base. La même unité rattachée à un Corps peut avoir jusqu'à quatre leaders qui effectuent le test au niveau du Corps (10), de l'Armée (20), du Groupe d'Armées (40) et de l'OKW (80), bien que la valeur de base soit doublée pour chaque test raté, comme indiqué entre parenthèses après chaque QG d'unité. La valeur de base utilisée pour les tests de leaders (10, 20, 40 ou 80) est modifiée pour les unités qui ne dépendent pas d'un QG de corps d'armée. Dans ce cas, la valeur utilisée pour le premier QG de la chaîne est augmentée de 2 (12), celle du deuxième QG de la chaîne est augmentée de 4 (24) et celle du troisième QG de la chaîne est augmentée de 6 (46).

11.3.2. MODIFICATEUR LA PORTÉE DU COMMANDEMENT

Un modificateur de portée de commandement est appliqué aux tests d'évaluation des leaders effectués par les leaders de toutes les unités de quartier général auxquelles l'unité concernée est rattachée dans la chaîne de commandement, y compris l'unité de quartier général à laquelle l'unité est directement rattachée. Les tests d'évaluation des leaders navals et de moral ne sont pas soumis au modificateur de portée de commandement. Chaque niveau d'unité de quartier général a un nombre désigné par lequel la portée de l'unité est divisée pour obtenir le modificateur, après avoir soustrait cinq de la portée des unités de QG, la valeur n'étant jamais inférieure à zéro. Cela signifie que tracer cinq hexagones ou moins vers n'importe quel QG ou moins de 91 hexagones si c'est vers un QG de commandement aérien (7.7.4) n'entraîne aucune pénalité de portée.

Les modificateurs sont les suivants :

NIVEAU DU QUARTIER GENERAL	MODIFICATEUR DIVISEUR DE LA PORTEE
Corps (Type 4)	1
Armée (Type 3)	2
Groupe d'armées (Type 2)	3
Haut Commandement (Type 1)	4

Par exemple, si le leader d'une unité de QG de groupe d'armées située à 15 hexagones d'une unité effectuant un test d'initiative, 3,33 (15-5/3) serait ajouté à la valeur du nombre aléatoire.

11.4. PROMOTION ET LIMOGEAGE DE LEADER

Les leaders peuvent être automatiquement promus ou limoger en fonction de leurs performances mesurées en victoires par rapport aux défaites ainsi qu'en fonction de leur valeur politique. Dans certains cas, le leader limogé peut être exécuté et définitivement retiré du jeu. Les joueurs peuvent également limoger manuellement les leaders et sélectionner un autre leader en remplacement. Un leader peut être limité ou restreint dans le type de quartier général qu'il peut commander, pour inclure le niveau (corps/armée, groupe d'armées, haut commandement) et le type (SS, aérien ou terrestre) (11.1).

INFORMATIONS SUR LE JEU

Exemple de test de leader : supposons qu'une unité de combat allemande est rattachée à une unité de QG de corps avec une valeur d'initiative de leader de 6 et que l'unité de QG de corps a 11 points de commandement (PC) d'unités qui lui sont rattachées et en tant qu'unité de QG de corps elle a une capacité de commandement de 8 CP. Ainsi, le premier test pour l'unité effectuant un test de valeur d'initiative est de voir si aléatoire (10+ (11- 8)) <6. Si aléatoire 13) <6, le test de commandement de leader de l'unité de combat réussit. Si le leader échoue au test, alors le leader de l'unité QG suivante dans la chaîne de commandement effectue un test de valeur d'initiative. Disons qu'il s'agit d'une unité de QG d'armée qui se trouve à 10 hexes de l'unité de combat, a 22 points de commandement d'unités rattachées et en tant qu'unité de QG d'armée, elle a une capacité de commandement de 24 PC et un leader avec une initiative de 7. Le test serait de voir si aléatoire (20 + 0 {en raison du non-dépassement de la capacité de commandement} + (10-5/2) {parce que les unités du QG de l'armée ont une valeur de modificateur de portée de 2}) < 7. Ou aléatoire (22) <7. (Les valeurs sont arrondies). Au fur et à mesure que vous montez dans la chaîne de commandement, la valeur de base de 10 double à chaque fois que vous montez d'un niveau de QG. Si le test de la valeur du leader d'unité du QG d'armée échouait, le leader d'unité du QG du groupe d'armées essaierait et la base serait de 40, bien que, comme il s'agit d'un QG de niveau supérieur, le diviseur d'effet de portée sera de 3 au lieu de 2. Si le test de groupe d'armées échoue, alors OKW effectue un test. Au fur et à mesure que vous montez dans la chaîne, la chance de faire le chèque diminue beaucoup en raison du doublement. Notez également que si l'unité se rapportait à une armée au lieu d'un corps, alors le premier test serait toujours effectué en utilisant une base de 10 et aucune modification de portée. S'il échouait, alors le groupe d'armées vérifierait avec une base de 20 (10 doublé). De toute évidence, avec chaque QG en haut de la chaîne, les chances que le QG réussisse le test diminuent. L'avantage d'avoir une unité rattachée au niveau le plus bas est que l'unité a plus d'unités de QG dans la chaîne, dont un seul doit passer le test.

11.4.1. CRÉDIT DE COMBAT GAGNÉE ET PERDUE

Un leader peut être crédité d'une victoire ou d'une défaite chaque fois qu'une unité de combat de sa chaîne de commandement participe à un combat. Pour les leaders aériens, une situation de victoire/perse se produit si un groupe aérien rattaché à une unité de base aérienne dans leur chaîne de commandement participe à une mission aérienne qui se traduit par un différentiel de pertes déterminé (17.5). Dans chaque cas, cela inclut tous les quartiers généraux supérieurs jusqu'au quartier général du haut commandement de l'unité de combat. Par exemple, si la 9e SS Panzer Division allemande participe à un combat remporté par l'Axe, la 9e et les leaders de ses unités de quartier général supérieur, dans ce cas II SS Panzer Corps, 6th SS Panzer Army, Army Group B, OB West, et OKW, seraient tous crédités d'une victoire. Les victoires et les défaites sont enregistrées dans les fenêtres de détail des leaders individuels ainsi que dans la liste des unités dans le rapport du commandant (raccourci c). Les termes victoires et défaites sont interchangeables avec victoires et défaites.

Lorsqu'un leader remporte une victoire ou une défaite, il y a une chance que cela ne compte pas pour la promotion ou l'augmentation de la valeur de compétence. Bien que le total des gains et des pertes soit affiché pour le leader comme décrit ci-dessus, le total réel utilisé par le système de promotion est suivi séparément et sera dans la plupart des cas inférieur au total des gains et des pertes affichés. Chaque fois qu'un leader gagne ou perd un combat, il y a une chance que la victoire ou la perte ne soit pas prise en compte lors du calcul si le leader est promu ou augmente une valeur de compétence.

11.4.2. PROMOTION DE LEADER

Les leaders subissent un test de promotion une fois par tour pendant la phase logistique de leur camp. Un leader est promu au rang suivant s'il réussit le test, qui est basé sur sa valeur politique et son nombre de victoires et de défaites au combat. La promotion entraînera la remise à zéro du nombre de victoires et de défaites de ce leader. Un leader avec un commandement maximum de haut commandement peut être promu au rang le plus élevé s'il est sélectionné pour commander un QG de haut commandement.

11.4.3. LIMOGÉAGE ET REMPLACEMENT DU LEADER

11.4.3.1. LIMOGÉAGE AUTOMATIQUE DU LEADER

Les leaders peuvent être limogé automatiquement par l'ordinateur (représentant la direction politique et militaire nationale) en raison d'un faible ratio victoires/pertes ou lorsqu'une unité de QG est déplacée de la zone du front est (23.1.3) vers le front occidental si le front oriental option est activée. Dans certains cas de renvoi avec un mauvais record de victoires / défaites, le leader sera exécuté et définitivement retiré du jeu plutôt que d'être renvoyé dans le pool de leaders. Les leaders tués par exécution seront notés dans le journal des événements de la phase logistique de ce camp (5.4.12) au début de la phase d'action. Dans tous les cas de renvoi automatique du leader, l'ordinateur sélectionnera automatiquement un remplaçant et l'événement sera reflété dans le journal des événements de la phase logistique. Il n'y a pas de coût en points administratifs associé aux licenciements automatiques.

11.4.3.2. LIMOGÉAGE MANUEL DU LEADER

Le joueur peut manuellement limoger un leader et le remplacer en sélectionnant d'abord le leader dans la fenêtre de détail de l'unité d'état-major (26.3.13), puis en sélectionnant le lien de coût de limogage dans la fenêtre de détail du leader. Cela fera apparaître la

fenêtre de sélection d'un nouveau leader (26.3.23), qui permet au joueur de choisir parmi une liste de tous les candidats éligibles comme leaders de remplacement. La liste est classée par l'ordinateur en fonction des compétences et du rang actuel des candidats leaders de remplacement. Pour être éligibles, les leaders doivent avoir le niveau approprié et les désignations de restriction de commandement (11.1). Les leaders peuvent servir un niveau au-dessus et deux niveaux en dessous du grade optimal pour le niveau du QG.

11.4.3.3. UNITÉS SPÉCIALES BRITANNIQUES / AMÉRICAINES DU QG

Pour les Alliés de l'Ouest, toute unité de groupe d'armées, de haut commandement ou de QG de commandement aérien actuellement située dans un hex où Y>226 peut voir son leader remplacé par n'importe quel leader allié, quelle que soit sa nationalité. C'est pour permettre au joueur allié de placer des leaders dans des unités QG de la zone méditerranéenne de nationalités autres que celle de l'unité QG.

11.4.3.4. COMMANDER LE RANG OPTIMAL

Le classement optimal pour chaque commande est résumé dans le

TYPE D'UNITÉ QG	CLASSEMENT OPTIMAL DE WA (Western Allies)	CLASSEMENT OPTIMAL DE L'AXE
Corps (Type 4)	MGEN	GENL
Armée (Type 3)	LGEN	GEN
Groupe d'armées (type 2)	FGEN	GENO
Haut commandement (Type 1)	AGEN	FM

tableau ci-dessous. Une exception est que pour les unités de QG aériens, le rang requis pour commander le QG est un inférieur à celui des autres QG.

11.4.3.5. COÛTS ADMINISTRATIFS DE LIMOGÉAGE ET DE REMPLACEMENT

Des coûts administratifs variables sont associés au limogage des leaders. La fenêtre de sélection d'un nouveau leader (26.3.23), qui permet au joueur de choisir parmi une liste de tous les leaders éligibles comme remplaçants, indique le coût de l'AP dans un format x + x, le premier chiffre étant le coût pour amener le nouveau leader au poste et le second étant le coût de limogage du leader limogé. Un leader avec un rang supérieur d'une unité au rang optimal peut occuper un poste au QG sans coût administratif supplémentaire, mais les leaders avec un rang inférieur d'une unité au rang optimal qui occupent un poste au QG nécessiteront normalement de dépenser des points administratifs supplémentaires. Lorsqu'un leader est limogé, certains leaders disponibles comme remplaçants auront un rang inférieur au rang optimal pour occuper le nouveau poste. Ces leaders ont un P dans la fenêtre Choisir un nouveau leader à côté du nombre de points administratifs qu'il faudra pour nommer le leader, qui sera généralement beaucoup plus élevé que les points administratifs requis pour un leader avec le rang optimal pour le poste. Pour les unités du quartier général du groupe d'armées et du haut commandement, les leaders avec un P peuvent être sélectionnés, cependant, ils resteront à leur grade actuel jusqu'à ce qu'ils soient promus via le processus de promotion normal.

11.4.3.6. PROMOTION DU LEADER ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE TEST DE RÉDUCTION

Pour les unités de quartier général de corps et d'armée, le leader sera automatiquement promu s'il est sélectionné. S'il est promu de cette façon, le leader doit faire un test pour chaque compétence afin de voir si elle baisse d'un point. Il y a moins de chances qu'une compétence particulière baisse si elle a déjà été réduite auparavant. Si un leader est tué et que l'ordinateur remplace le leader mort par un leader qui a besoin d'une promotion, un test similaire est effectué pour voir si les compétences diminuent. Les leaders qui sont promus par le biais du processus normal de test de promotion ne vérifient pas la baisse de leur valeur de compétence.

11.5. MORT D'UN LEADER

Les leaders peuvent être tués et définitivement retirés du jeu en raison d'un renvoi, d'un déplacement de quartier général, d'une attaque aérienne et d'autres actions ennemies. Les leaders qui sont

automatiquement limogés en raison de leurs mauvaises performances (perte de combats) peuvent être exécutés. Une faible valeur politique augmente les chances d'exécution d'un leader limogé. Il y a 15% de chances que lorsqu'une unité du quartier général est déplacée ou forcée d'exécuter un déplacement involontaire, le leader assigné soit tué ou capturé. Dans les deux cas, si le QG est isolé, les chances que le leader soit tué augmentent à 50 %. Il y a aussi une très faible chance qu'un leader soit tué si son quartier général subit des pertes suite à une attaque aérienne ennemie, y compris des missions d'attaque au sol, d'interdiction aérienne et de soutien au sol. Enfin, il y a une petite chance que les leaders soient tués en raison d'autres actions ennemies. La probabilité que cela se produise est influencée par la distance entre l'unité du quartier général du leader et les unités ennemies, les unités du quartier général plus proches des unités ennemies ayant une chance accrue de voir leur leader tué. Tout leader dans un QG situé à plus de 10 hexagones de l'ennemi verra ses chances d'être tué réduites des deux tiers.

12. POINTS ADMINISTRATIFS

Les points administratifs (admin) représentent la capacité d'un camp à modifier sa structure de commandement et de contrôle et de ravitaillement, pour inclure des unités, des leaders et des dépôts de ravitaillement. Les points administratifs peuvent être utilisés pour créer de nouvelles unités de bases aériennes, des unités de zones fortifiées et des dépôts.

12.1. GAGNER DES POINTS ADMINISTRATIFS

Chaque joueur commence avec un nombre de points administratifs qui varie selon le scénario. Chaque joueur reçoit des points administratifs supplémentaires lors de sa phase logistique respective, également en fonction du scénario. Les informations sur le nombre de points administratifs que chaque camp recevra dans un scénario se trouvent dans la description du scénario sur l'écran Charger le scénario (3.3.6). De plus, les AP allemands par tour sont doublés une fois qu'il y a un hex contrôlé par les Alliés dans l'Europe occupée par les Allemands au nord de la ligne 215. Placer une unité de combat en mode statique entraînera le gain d'un certain nombre de points administratifs (10.2.1). Chaque joueur peut avoir un maximum de 500 points administratifs. Tous les points administratifs supplémentaires sont perdus pendant leur phase logistique. Le nombre de points administratifs ne tombera jamais en dessous de zéro, mais un joueur ne peut pas dépenser de points administratifs si cela ramènerait ses points disponibles en dessous de zéro.).

12.2. DÉPENSER DES POINTS ADMINISTRATIFS

Il existe de nombreuses actions qui nécessitent la dépense de points administratifs (AP). La majorité des actions coûtent un AP, mais il y a des coûts en AP fixes plus élevés et des coûts en AP qui varient en fonction de la situation. La construction/l'expansion d'unités de base aérienne et de zone fortifiée, la création de dépôts, la réparation prioritaire d'usine, la dissolution d'une unité et l'affectation d'un

Bombardier en palier à une mission de transport aérien ont toutes un coût en AP fixe. Dans la plupart des cas, le transfert d'unités de soutien anti-aériennes à partir d'hex de localité, de ville et d'urbain entraînera la dépense d'un montant fixe de points administratifs basé sur le type d'unité (7.4.1). Si l'option East Front est activée (23.0), le transfert d'unités vers et depuis la case East Front a un coût fixe en AP basé sur le type d'unité et la direction du transfert. Un nombre variable de AP est dépensé pour changer le leader d'une unité QG (11.4.3) et pour motoriser temporairement une unité non motorisée (14.1.3). Placer une unité en mode statique générera des points administratifs supplémentaires pour le joueur ; cependant, réactiver une unité statique nécessitera la dépense de points administratifs. Les unités statiques retirées seront automatiquement réactivées dans la même phase logistique, entraînant une dépense involontaire de points administratifs. Dans tous les cas, les points administratifs gagnés ou dépensés sont basés sur le nombre de véhicules organiques dans ou nécessaires à l'unité (10.2). À l'exception de certaines circonstances impliquant des unités de soutien antiaériennes (7.4.1), les points administratifs ne sont pas nécessaires pour changer le QG auquel une UC ou une SU se rapporte (cependant, les unités ne peuvent changer leur commandement qu'une fois par tour, indiqué par un astérisque, et ils subiront un - 1 pour les jets d'administration au tour où le changement a été effectué).

12.2.1. RÉSUMÉ DES COÛTS ADMINISTRATIF

Le tableau suivant résume les coûts administratifs.

ACTION	COÛT EN POINTS ADMINISTRATIF	REMARQUES
Dissoudre une unité	1	Section 10.3 (1)
Créer un dépôt de ravitaillement	1	Section 20
Unité de base aérienne de taille 1	1	Section 8.3.2
Unité de base aérienne en expansion	1	Section 8.3.2
Réparation prioritaire	1	Section 21.2.1
Assigner un groupe aérien de bombardiers en palier à une mission de transport aérien (mission unique ou multiple).	1	Section 5.4.5
Réactiver l'unité statique	Varie	Section 10.2.2
Motorisation temporaire	Varie	Section 14.1.3
Changer le leader d'une unité du QG	Varie	Section 11.4.3
Créer une unité de zone fortifiée	4/1 (2)	19.1.2
Transférer le bataillon AA de la ville au QG du haut commandement	3	7.4.1
Transférer le régiment AA de la ville au QG du haut commandement	Dix	7.4.1
Transférer le bataillon LW AA de la ville au QG du haut commandement	15	7.4.1
Transférer le régiment LW AA de la ville au QG du haut commandement	50	7.4.1
Transférer une unité AA éligible d'une ville à une autre	1	7.4.1 (3)
Transférer une unité AA éligible d'une unité QG vers une ville	1	7.4.1
Déplacer une division non motorisée du front Est	2	Section 23.1.3
Déplacer une division motorisée du front Est	3	Section 23.1.3
Déplacer un QG de corps d'armée du front Est	3	23.1.3
Déplacer un groupe d'armées/un QG d'armée du front Est	2	23.1.3
Déplacez une unité non motorisée de la taille d'une brigade ou d'un régiment du front Est	1	Section 23.1.3
Déplacer une unité motorisée de la taille d'une brigade ou d'un régiment du front Est	2	Section 23.1.3
Déplacer une unité du groupe aérien du front Est	1	Section 23.1.3
Déplacer une unité de soutien de l'East Front Box	1	23.1.3
Déplacez n'importe quelle unité vers le front Est	1	23.1.3

Notes

(1) Exception - il n'y a pas de coût administratif pour dissoudre des unités épuisées dans la case du front Est (23.3).

(2) Le coût en AP pour le joueur de l'Axe construisant dans un hexagone de nationalité italienne qui n'est pas adjacent à un hexagone d'eau non lacustre est de 1 AP.

(3) Les unités de Flak RR peuvent se déplacer entre les villes sans coût en AP. Les unités AA statiques, y compris les tours de Flak allemandes, ne peuvent pas être déplacées.

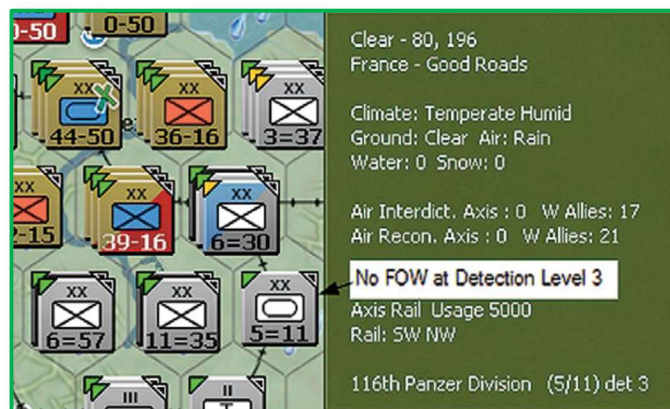
13. NIVEAU DE DÉTECTION DES UNITÉS ENNEMIES (DL) ET BROUILLARD DE GUERRE (FOW)

Le niveau de détection (Detection Level DL) est la détermination de la quantité d'informations recueillies sur les unités ennemies présentes sur la carte. Plus le niveau de détection est élevé, plus les informations sont nombreuses et plus les attaques seront efficaces contre cette unité. L'option de jeu par défaut affiche toutes les unités ennemies sur la carte avec des informations complètes dans la

fenêtre contextuelle de l'hexagone, quel que soit leur niveau de détection actuel. Les joueurs ont la possibilité d'activer le brouillard de guerre (Fog of War FoW), ce qui modifie à la fois les informations disponibles dans la fenêtre contextuelle de l'hexagone et la capacité à voir les unités ennemies sur la carte en fonction de leur niveau de détection.

13.1. LE NIVEAU DE DÉTECTION (DL)

Chaque unité sur la carte ainsi que les unités de soutien rattachées se voient automatiquement attribuer un niveau de détection de 1 à 10, basé sur des facteurs comprenant la distance par rapport aux unités ennemies, la couverture du terrain (6.2.1) et les résultats de la reconnaissance aérienne. Un niveau de détection plus élevé augmentera l'efficacité du combat terrestre et aérien contre cette unité. Le texte contextuel hexagonal affichera les niveaux de détection des unités sur la carte, y compris les unités de soutien à la construction et les unités de soutien anti-aériennes rattachées aux villes. Notez que si FOW est activé, les unités de soutien AA ne seront plus affichées dans l'hexagone.



Les niveaux de détection des unités changent avec le temps et peuvent être influencés par les actions des joueurs. Pendant la phase logistique, la DL d'une unité de base aérienne diminue de un, tandis que celle des unités hors base aérienne diminue un dé (5). Les niveaux de DL des unités de combat ennemies adjacentes peuvent alors augmenter. Les unités de combat ennemies adjacentes comparent les valeurs de repérage (scouting) des différentes unités pour déterminer les changements de DL.

De plus, chaque fois qu'une unité se déplace à côté d'une unité ennemie, le DL de l'ennemi augmentera généralement en raison des attaques automatiques de reconnaissance et de repérage. Les pertes de ces actions de reconnaissance et d'escarmouche sont représentées par des niveaux d'attrition plus élevés pour les unités ennemies adjacentes (9.5.2). Le combat contre les unités ennemies augmentera également leur DL. Le DL des unités qui s'éloignent de l'ennemi diminuera avec le temps.

V1.01.37 - 25 mai 2016

Changement d'affichage - Le nom de l'unité est affiché sur le compteur des unités ennemies avec une détection de 5 ou plus.

13.1.1. RECONNAISSANCE AÉRIENNE ET NIVEAU DE DÉTECTION

Pour les unités de base non aériennes, la reconnaissance aérienne peut augmenter les niveaux de détection jusqu'à un maximum de quatre comme suit :

Niveau de Détection Maximum 1 : Unités de base non aériennes situées en terrain non clair à plus de 3 hexs des unités.

Niveau de Détection Maximum 2 : Unités non aériennes situées en terrain non dégagé et non adjacentes aux unités ennemies.

Niveau de Détection Maximum 4 : Unités de base non aériennes situées en terrain dégagé

La reconnaissance aérienne peut augmenter le DL des unités de la base aérienne jusqu'à un maximum de 10.

Le bouton Afficher les niveaux de reconnaissance aérienne (Touche Maj-t) dans la barre d'outils d'informations cartographiques (5.1.2) affichera graphiquement le niveau de couverture de reconnaissance aérienne avec plus l'ombre dans l'hex est claire, meilleur est le niveau de reconnaissance aérienne. Le niveau numérique de reconnaissance aérienne est indiqué dans l'infobulle de l'hexagone. La reconnaissance stratégique n'a d'impact que sur les usines situées dans les hexagones de ville reconnus. La reconnaissance stratégique ne cible que les hexagones de town, city et urban tandis que la reconnaissance aérienne normale peut cibler n'importe quel hexagone et augmente le niveau de détection des hexagones, ce qui augmente la DL des unités qui s'y trouvent.

13.1.2. PATROUILLE AÉRIENNE NAVALE ET NIVEAU DE DÉTECTION

Les unités utilisant le transport naval et amphibie qui restent en mer peuvent voir leur niveau de détection augmenté par l'interdiction navale ennemie dans leur hex d'eau. Les niveaux de détection des unités dans les hexagones d'eau sont vérifiés à la fin de la phase logistique et à la fin de la phase d'exécution aérienne.

13.2. BROUILLARD DE GUERRE (FOW)

Le réglage de jeu par défaut à toutes les unités ennemies visibles sur la carte avec des informations précises sur le type, le nom, la taille et la valeur de combat incluses dans les infobulles de l'hexagone. Le DL de chaque unité est toujours calculé et a un impact sur l'efficacité au



combat de toute attaque contre ces unités, mais l'emplacement de toutes les unités ennemies est connu du joueur, y compris les unités avec un niveau de détection de zéro. L'activation de l'option de jeu Fog of War (FoW) (3.3.3) ne change pas la façon dont le DL est calculé, cependant, toutes les unités ennemies doivent maintenant être repérées (avoir un niveau de détection supérieur à zéro) pour être vues sur la carte (bases aériennes sont toujours visibles sur la carte). Notez que les joueurs informatiques ne sont pas affectés par FoW, cependant, l'IA a les mêmes restrictions DL que les joueurs humains. De plus, le niveau de détection détermine à la fois la quantité et la précision des informations connues sur une unité. Des valeurs de combat précises (CV) peuvent ne pas être affichées même au niveau

de détection le plus élevé, et la taille potentielle de l'erreur augmente à mesure que le nombre DL diminue.

Pour préserver la FOW, pendant la phase d'invasion amphibie et la phase de planification aérienne d'un tour de joueur IA, les unités ne seront pas affichées sur la carte. De plus, pendant le multijoueur et le PBEM, la carte est noircie pendant la phase amphibie.

13.2.1. INFORMATIONS FOW ET DL

Au fur et à mesure que le niveau de détection augmente, l'unité sur la carte et sa touche hexagonale afficheront les informations suivantes :

Niveau de Détection 1 : Le compteur d'unités sera vide. Une unité avec un niveau de détection inférieur à 3 n'affichera pas la couleur de son compteur de nationalité. Dans ce cas, il sera affiché en tant que couleur générique allemande/américaine.

Niveau de Détection 3 : Le type d'unité s'affiche.

Niveau de Détection 5 : Le nom de l'unité, la taille de l'unité et la CV seront affichées. Les unités ennemies qui commencent adjacentes à des unités amies auront un DL minimum de 5. Notez que les compteurs d'unités n'afficheront le statut SS / Elite / LW / Guards (coloration) que si leur niveau de détection est de 5 ou plus.

Niveau de Détection 7 : Des indicateurs peuvent être observés (5.1.3).

Unités de Soutien : les unités de soutien rattachées aux villes, les unités de QG et les unités terrestres ont des niveaux de détection de la même manière que sur les unités de carte à mesure que leur DL augmente.

Unités de Soutien Anti-Aériennes : Lorsque le FOW est activé, les valeurs de flak affichées sur la zone de la carte (Shift-o) varient, plus le niveau de détection est bas, moins la valeur affichée est précise. De plus, les unités de soutien AA rattachées aux villes ne seront plus affichées dans le texte contextuel de l'hex.

Unités de la Base Aérienne : lorsque le FOW est activé, plus le niveau de détection est bas, moins les informations dans le texte contextuel de l'hex concernant les unités aériennes ennemies situées sur l'aérodrome seront précises. La précision des dommages causés à la base aérienne variera également en fonction du niveau de détection.

Unités empilées : lorsque FoW est activé, aucun nombre de CV/MP ne sera imprimé sur un compteur ennemi s'il n'y a pas d'unité avec un niveau de détection supérieur à 4 dans la pile. S'il y a des unités avec des DL à la fois supérieures à quatre et quatre ou moins dans une pile, des nombres seront imprimés et un '?' sera imprimé à la place du - ou = entre les nombres pour indiquer qu'en plus de la force CV estimée dans l'hex, il y a des unités de force inconnue dans l'hex. Si l'unité du haut de la pile a un DL de 1 ou 2, une case de type d'unité vide apparaîtra sur le pion de l'unité du haut pour indiquer qu'elle est d'un type inconnu.

Graphiques des Missions Aériennes : l'affichage graphique (16.1.4) de toutes les missions d'interception et de soutien au sol ennemies sur la zone de la carte n'indiquera que la direction d'où viennent les unités du groupe aérien ennemi, et non la ligne entière vers l'unité de base aérienne dans laquelle ils ont volé. à partir du moment où FoW est activé.

Niveaux de Fortification Ennemie : lorsque FoW est activé, les informations sur les niveaux de fortification ennemie (15.3.2) ne seront affichées que pour les hexagones adjacents à une unité amie ou pour les hexagones contenant une unité ennemie détectée avec un DL d'au moins trois. Factory Damage and FOW

13.2.1.1. DOMMAGES D'USINE ET FOW

Lorsque FOW est activé, chaque fois qu'une usine ennemie est bombardée, une photo est prise de ces usines et une estimation des dégâts est effectuée. De plus, les vols de reconnaissance stratégique (17.3.1) tenteront de prendre des photos de toutes les usines dans un hex, ce qui fournira des estimations de dommages plus précises que les estimations fournies par les bombardiers effectuant des missions de bombardement stratégique de ces usines. Les dégâts des usines sont estimés au moment de la prise de vue, et cette estimation est affichée pour l'usine ennemie à de nombreux endroits, notamment dans le rapport du commandant (26.2.7), la fenêtre de détail de la ville (26.3.28), la liste de sélection des villes de la directive aérienne (5.3.8, 5.3.9) et l'info-bulle (5.2.1)). Cette valeur peut être supérieure ou inférieure aux dégâts réels. Cette valeur voilée restera jusqu'à ce qu'une nouvelle photo soit prise à un moment donné dans le futur. Le rapport de journal montre tous les rapports de photos et combien de temps s'est écoulé depuis la dernière photo prise de la cible (1 = tour actuel). Pour déterminer contre quelle usine effectuer un bombardement stratégique, l'ordinateur utilisera les valeurs de dégâts FOW. Cela signifie qu'une cible que l'on pense être fortement endommagée sera moins susceptible d'être bombardée, et c'est le niveau de dégâts embué qui est utilisé.

L'écran Rapport du commandant permet aux joueurs de voir les emplacements et les usines ennemis et amis, et les informations affichées sont le nombre ajusté par brouillard de guerre lorsque FOW est activé.

REMARQUE DES JOUEURS

C'est une bonne idée de planifier des missions de reconnaissance aérienne au-dessus des usines et des hexagones avant et après qu'ils soient bombardés. Par exemple, si vous allez bombarder des usines



de carburant les jours 2 et 5, vous voulez être sûr de reconnaître les jours 1, 3 et 6. C'est pour que vous puissiez avoir de bonnes informations sur la cible avant de bombarder (ainsi vous choisissez les cibles optimales à bombarder) et de bonnes informations sur les résultats de votre bombardement (afin que vos prochaines frappes choisissent les cibles optimales et que vous ayez de bonnes informations pour votre prochaine phase de planification aérienne). Plus il y a de reconnaissance, mieux c'est, mais si vous avez des moyens de reconnaissance limités et que voler tous les jours n'est pas une option, essayez de les espacer avant et après vos missions de bombardement. Cela peut être fait soit globalement dans l'écran de doctrine aérienne, soit lors de la création d'une directive aérienne spécifique.

13.2.2. BROUILLARD DE GUERRE ET DÉPLACEMENT (FOW)

Avec juste FoW activé, à moins qu'il n'y ait une ligne de front ennemie ininterrompue, les préférences de carte montrent le déplacement autorisé et montrent le chemin de déplacement (3.3.5) permet au joueur de voir les hexagones derrière les lignes ennemies qui ne contiennent pas d'unités ennemies jusqu'à la limite des unités

sélectionnées ont autorisé le déplacement. Pour militer contre cette capacité, lorsque FoW est activé, l'option de jeu supplémentaire de déplacement FoW deviendra disponible et ne pourra être utilisée qu'en conjonction avec FoW. Si le déplacement FoW est activé, les préférences Afficher le chemin de déplacement et Afficher le déplacement autorisé afficheront uniquement les options de déplacement vers les hexagones si le chemin de déplacement peut être tracé via des hexagones amis/en attente ou vers des hexagones adjacents à des hexagones amis/en attente.

CONSEIL DE JEU

Le déplacement FOW supprime une fonction de « reconnaissance améliorée » causée par la nature du système de déplacement, mais à un coût en temps de jeu. Fondamentalement, vous devrez effectuer un nombre accru de déplacements plus courts lorsque vous utiliserez le déplacement FOW car vous ne serez pas autorisé à vous déplacer loin en territoire ennemi. En fin de compte, votre unité peut couvrir le même terrain, mais avec plus de clics de souris et plus de déplacements individuels. De plus, il ne sera pas aussi facile de déterminer le chemin le plus rapide vers un hex ennemi profondément en territoire ennemi.

14. DÉPLACEMENT TERRESTRE DES UNITÉS TERRESTRES

Il existe deux types généraux de déplacement terrestre pour les unités terrestres, ferroviaire tactique et stratégique. De plus, les unités peuvent se déplacer par transport maritime (15.0) et certaines unités de combat peuvent être transportées par voie aérienne (17.3.8, 17.3.9). Le déplacement tactique se fait d'un hex terrestre à un hex terrestre en utilisant des points de déplacement (MP) et inclut le coût du terrain, du déplacement dans les zones de contrôle ennemies et les hexs ennemis, et le coût de l'attaque des unités ennemies. Le déplacement ferroviaire stratégique représente le chargement d'unités sur des trains pour le transport sur des lignes ferroviaires amies en utilisant des points de déplacement stratégiques (SMP), mais dépend également de la disponibilité de la capacité ferroviaire de la gare de triage et de l'utilisation du rail sur les lignes ferroviaires. Les unités utilisant le déplacement ferroviaire stratégique voient leurs MP tactiques réduits proportionnellement à la dépense de SMP. Les joueurs peuvent annuler un déplacement (bouton « annuler » ou touche de raccourci « u ») à moins que le déplacement n'ait entraîné des pertes dues à une interdiction aérienne, transformé un hex ennemi en un hex ami en attente, attaqué une unité ennemie ou repéré une unité ennemie qui avait auparavant un niveau de détection de zéro.

14.1. DÉPLACEMENT TACTIQUE

Les unités sur la carte commencent chaque tour avec un certain nombre de points de déplacement (MP) déterminé par un certain nombre de facteurs, notamment le type d'unité, qu'elle soit motorisée ou non (7.9), l'état du ravitaillement (carburant pour les unités motorisées, ravitaillement pour les unités non motorisées), les réductions résultant d'attaques au tour précédent, les pénuries de véhicules, la fatigue, les tests administratif et d'initiative du leader. Les unités ont une allocation de MP de base qu'elles ne peuvent pas dépasser et un minimum qu'elles pourront toujours déplacer. Les unités qui ne se sont pas déplacées peuvent toujours se déplacer d'au moins un hexagone, même si cela coûte plus cher que leurs MPs. Pour effectuer ce déplacement minimum, l'unité doit être la seule unité sélectionnée. Les unités attaquantes qui se déplacent dans un hex libéré par un défenseur peuvent encourir des coûts de déplacement supplémentaires pour se déplacer depuis l'hex libéré pendant le tour où le combat a eu lieu.

14.1.1. POINTS DE DÉPLACEMENT MAXIMUM ET MINIMUM

Nombre maximum de MP : Voici les nombres de MP maximum de base pour les unités sur la carte :

- Unités de combat non motorisées (sauf cavalerie) - 16 MP
- Unités de combat de cavalerie - 22 MP
- Unités du quartier général - 50 MP
- Unités du QG de réparation ferroviaire - 16 MP
- Unités de combat motorisées - 50 MP
- Unités statiques - 2 MP

MPs minimum : Les unités motorisées recevront toujours au moins un MP, même en panne de carburant. Les unités non motorisées recevront toujours au moins huit MP, même lorsqu'elles ne sont pas ravitaillées. L'exception concerne les unités statiques qui recevront deux MP. Les joueurs peuvent vérifier si une unité est motorisée ou non motorisée sur le côté droit de la fenêtre de détail de l'unité applicable.

14.1.2. DÉTERMINATION DES ALLOCATIONS DE POINTS DE DÉPLACEMENT

Les étapes suivantes sont utilisées par l'ordinateur pour déterminer l'allocation de MP d'une unité pendant la phase logistique au début d'un tour :

- 1) Commencez avec les MPss de base (14.1.1)
- 2) Soustrayez les MPss basés sur les attaques faites contre cette unité pendant le tour de joueur précédent (14.1.2.1).
- 3) Calculez la fatigue moyenne de l'unité en fonction du nombre et de la fatigue de chaque type d'élément terrestre. Réduisez le nombre de MP par la fatigue moyenne divisée par dix, arrondie à l'inférieur.
- 4) Vérifiez l'initiative du leader. Si tous les leaders de la chaîne de commandement échouent au test d'initiative, multipliez les MPss restants par 80 %, en arrondissant à l'inférieur.
- 5) Faire un test administratif pour le leader. Si tous les leaders de la chaîne de commandement échouent au test administratif, multipliez les MPs restants par 80 %, en arrondissant à l'inférieur. Notez que les unités qui n'ont pas bougé lors du tour précédent réussiront automatiquement le test administratif de leur prochain tour.

- 6) Réinitialisez les MPss de l'unité à huit s'il est déterminé qu'ils sont inférieurs à huit.
- 7) Déterminez si le carburant (unité motorisée) ou les approvisionnement (unité non motorisée) sont suffisants pour permettre à l'unité d'utiliser les MPss restants dont elle dispose. Par exemple, si une unité motorisée n'a plus que 50 % de ses MPs de base après les étapes 1 à 4, elle n'aura besoin que de 50 % du carburant nécessaire. Si le carburant disponible représente 60 % de ce dont l'unité a besoin pour utiliser ses MPs restants, alors elle ne peut déplacer que 60 % de ces MPs, arrondis à l'inférieur.
- 8) Vérifiez si l'allocation de déplacement est plafonnée par une pénurie de véhicules dans l'unité comme suit :

Unités motorisées = Maximum de 16 + (34 * (véhicules dans l'unité/véhicules requis par unité))

Unités non motorisées = Maximum de 6 + (10 * (véhicules dans l'unité/véhicules requis par unité))

Unités de cavalerie = Maximum de 6 + (16 * (véhicules dans l'unité/véhicules requis par unité))

- 9) S'il s'agit d'une unité non motorisée, réinitialisez les MPss de l'unité à huit s'il est déterminé qu'ils sont inférieurs à huit. S'il s'agit d'une unité motorisée avec zéro MP, réinitialisez les MPss de l'unité à un. S'il s'agit d'une unité statique avec moins de 2 MPs, réinitialisez les MPss de l'unité à deux.

À titre d'exemple des règles ci-dessus, une unité motorisée de l'Axe qui n'a pas été attaquée lors du dernier tour de joueur commencera avec un MP de base de 50. Si la fatigue moyenne était de 22, alors le MP de l'unité serait réduit de 2 à 48. Si tous les leaders de sa chaîne de commandement ont échoué à leurs tests d'initiative et administratif, les MPs de l'unité seraient d'abord réduits à 38, puis à 30. Comme 30 représente 60% du MP de base de 50, l'unité aurait besoin d'au moins 60% de carburant nécessaire pour déplacer 30 MPs ; si elle n'avait que 45 % de ses besoins en carburant, ses MP seraient abaissés à 22. Si l'unité a 80 % de ses véhicules, elle a un maximum de 16 + (34*0,8) ou 43 MPs. Étant donné que l'unité n'a que 22 MPs, elle n'est plus affectée par la pénurie de véhicules. Si l'unité avait eu 100 % de son carburant et avait passé les tests de leader et administratif, au lieu d'avoir 48 MPs, l'unité aurait été réduite à 43 MPs.

14.1.2.1. IMPACT DES ATTAQUES ENNEMIES SUR LA CAPACITÉ DE DÉPLACEMENT DE L'UNITÉ

Lorsqu'une unité est attaquée, selon les chances, elle subira une perte de points de déplacement lors de son prochain tour en raison de l'attaque. La perte de MP est égale au coût d'attaque standard qu'une unité aurait payé si elle avait fait l'attaque (donc s'il s'agissait d'une attaque délibérée et que l'unité en défense est motorisée, elle paierait 16 MP perdus à partir de son prochain tour de MP). Ce coût d'attaque standard est modifié comme suit en fonction du ratio de l'attaque :

Aucun modificateur si les valeurs sont de 1,5 contre 1 ou plus

75 % du coût si les valeurs sont de 1 contre 1 à 1,49 contre 1

50 % du coût si les valeurs sont de 0,5 contre 1 à 0,99 contre 1

Aucun coût si les valeurs sont inférieures à 1 contre 2

Lorsqu'une unité est attaquée dans la phase amphibie, qui intervient après que les MPs de l'unité sont définis, toute perte de MP due aux attaques ennemies est immédiate et peut laisser une unité avec 0 MP au début de son tour.

14.1.3. MOTORISATION TEMPORAIRE DES UNITÉS NON MOTORISÉES



Toute unité de combat non motorisée et ravitaillée peut tripler ses points de déplacement (MP) pour le tour en cours en cliquant sur « motorize unit » dans l'écran de détail de l'unité de combat (26.3.14), mais au prix de véhicules prélevés dans les dépôts proches et/ou dans le pool de véhicules, ainsi que de points administratifs (AP). Un véhicule est nécessaire pour chaque élément terrestre (prêt ou endommagé) et il doit y avoir des véhicules disponibles dans les dépôts à proximité ou dans le pool automobile. Lorsqu'une unité est temporairement motorisée, les véhicules sont retirés du dépôt dont l'unité s'est le plus récemment ravitaillée. S'il n'y a pas de véhicules inutilisés dans ce dépôt, alors le fret dans le dépôt peut être converti en véhicules du pool (s'il y a des véhicules dans le pool). S'il n'y a pas assez de véhicules, l'unité ne peut pas être motorisée.

Le coût en AP pour motoriser l'unité est basé sur le nombre de véhicules requis du pool automobile et est égal à 1 + nombre de camions requis / 500 (tronqué). Le nombre de véhicules requis pour motoriser l'unité et le nombre de points administratifs requis pour la motorisation temporaire seront affichés à côté du texte Motoriser l'unité dans l'écran de détail de l'unité. Seules les unités qui n'ont pas encore dépensé de MP durant ce tour peuvent se motoriser temporairement. L'unité apparaîtra comme motorisée pour le reste du tour du joueur et paiera les coûts d'unité motorisée. Les unités de montagne qui ont été temporairement motorisées paient les coûts de déplacement motorisé dans les hexs de montagne (pas les coûts de déplacement des unités de montagne).

Toutes les unités temporairement motorisées et les unités d'infanterie motorisées des Alliés occidentaux (que la motorisation soit temporaire ou permanente) paient +1 MP supplémentaires lorsqu'elles entrent dans un hex contrôlé par l'ennemi (en plus des coûts normaux).

Normalement, une unité temporairement motorisée sera automatiquement démotorisée lors de la prochaine phase de logistique amie, mais le joueur se verra proposer une option pour que l'unité conserve la motorisation lors des tours suivants. Dans ces cas, le joueur doit alors utiliser le bouton Démotoriser pour retirer les véhicules et revenir au déplacement non motorisé. Cette démotorisation interviendra ensuite lors de la prochaine phase logistique amicale.

Les unités de soutien non motorisées vérifient dans la phase logistique si elles sont rattachées à une unité motorisée, et si c'est le cas, on leur donne des besoins en véhicules supplémentaires comme si elles étaient elles-mêmes motorisées. Contrairement aux unités sur carte, elles ne sont pas immédiatement équipées de véhicules et ont besoin lorsque l'unité mère est temporairement motorisée. Ceci s'applique aux unités de soutien rattachées à des unités de combat motorisées temporairement ou rattachées à des unités de combat motorisées en permanence. Dans toute phase logistique où l'unité de soutien n'est plus rattachée à une unité motorisée, elle réduira ses besoins et restituera les véhicules excédentaires.

Les unités de soutien ne coûtent pas de AP pour se motoriser (elles le font simplement automatiquement lorsqu'elles sont appelées comme ci-dessus). Notez que cela ne s'applique qu'aux unités de soutien directement rattachées aux unités de combat. Lorsqu'elles sont rattachées à des unités QG, elles restent dans leur état naturel (c'est-à-dire qu'elles ne se motorisent pas même si le QG est motorisé).

Aucun AP n'est gagné lorsqu'une unité se démotorise. Les unités doivent être démotorisées avant d'être transportées par voie aérienne. Motoriser une unité se préparant à une invasion amphibie n'aura pas d'impact sur ses points de préparation.

V1.00.29 – 19 mars 2015

Clarification des règles - Les unités qui sont temporairement motorisées et conservent leur motorisation à chaque tour paient des points administratifs pour la motorisation à chaque tour (mais pas pour réduire les APs en dessous de 0).

14.1.4. DÉPLACEMENT DES UNITÉS DE COMBAT AÉRIENS

Les unités de combat qui sont larguées par voie aérienne, y compris en soutien aux invasions amphibies, n'auront plus aucun point de déplacement pour le reste de leur tour.

REMARQUE SUR LE JEU

Compte tenu d'un tour d'une semaine, l'incapacité des unités à se déplacer après avoir été larguées peut sembler irréaliste. Fondamentalement, ils prennent une zone de 10x10 milles (hexagone) et attendent que les troupes se joignent à eux. Leur importance est de couper les routes de retraite des unités ennemies et d'empêcher les activations de réserve. Vous pouvez toujours les diviser en régiments si vous voulez qu'ils prennent plus de place au tour du largage, mais cette tactique doit être mise en balance avec la résistance attendue.

14.1.5. COÛTS DE DÉPLACEMENT DE RETARD DE COMBAT



Chaque fois qu'un combat au sol a lieu dans un hex, il y a une chance qu'un "combat delay" soit généré pour l'hex, ce qui peut ralentir le déplacement futur depuis cet hex pendant la phase de déplacement en cours. Ce retard de combat s'accumule comme décrit ci-dessous à chaque combat dans l'hex, mais le retard de combat total dans un

hex ne peut jamais dépasser neuf points. Ce délai de combat est indiqué en bas de la fenêtre contextuelle de l'hexagone et est affiché dans l'hexagone à l'intérieur d'une petite boussole de déplacement de la même couleur que le joueur qui n'est pas en phase. L'affichage graphique peut être activé ou désactivé à l'aide de la touche Ctrl-d. L'effet du délai est que lorsqu'une unité sort d'un hexagone, elle dépense une quantité de MP égale au retard de combat si c'est une unité non motorisée, et à trois fois le retard de combat si c'est une unité motorisée. Comme toujours, il doit avoir suffisamment de MP pour réussir le déplacement, sinon ce n'est pas autorisé. Tous les retards de combat sont annulés au début de la phase logistique suivante. Les points de retard de combat sont ajoutés à un hex comme suit :

- 3 Points – Attaque délibérée avec valeur finale < 5 contre 1
- 2 Points – Attaque délibérée avec valeur finale >= 5 contre 1 et < 10 contre 1
- 1 Point – Attaque délibérée avec valeur finale >= 10 contre 1
- 1 Point – Attaque précipitée avec valeur finale < 10 contre 1.

Noter

Cette règle ne rend pas plus difficile l'entrée dans un hex qui a été pris au combat, mais rend plus difficile le déplacement au-delà de cet hex pendant la phase de combat en cours.

14.1.6. TABLEAU DES COÛTS DES POINTS DE DÉPLACEMENT TACTIQUE

Coûts du terrain	MP motorisé	MP non motorisé
Clair	1	1
Ville	1	1
Légèrement urbanisé	1	1
Densement urbanisé	1	1
Bocage	1	1
Légèrement boisé	2	1
Densement boisé	4	2
Rugueux	3	2
Désert	2	2
Le sable	8	4
Toundra	3	2
Marais (niveau de glace 4 ou moins)	6	2
Marais (Niveau de glace supérieur à 4)	4	2

GARY GRIGSBY'S'S WAR IN THE WEST

Montagne (les unités d'infanterie de montagne paient 3 PM)	40	10
Col de montagne (Entrez par et utilisez les hexagones ferroviaires uniquement)	4	4
Hexagone de lac	Infranchissable	Infranchissable
Traversier (Remarque 4)	12	6
Coûts d'attaque	MP'S motorisé	MP non motorisé
Attaque brusquée	+3	+2 (7)
Attaque délibérée	+16	+6 (7)
Attaque à travers une rivière mineure non gelée (en plus du coût d'attaque applicable) (2)	+2/3 du coût en MP d'EZOC (3)	+2/3 du coût en MP d'EZOC (3)
Attaque à travers une rivière majeure non gelée (en plus du coût d'attaque applicable) (2)	+2/3 du coût en PM EZOC(3)	+2/3 du coût en PM EZOC(3)
Coût en PM du retard de combat (14.1.5)	+3/point de retard	+1/point de retard
Impact de la météo (Données génériques de l'éditeur de jeu)	MP motorisé (État de la route Bon/Moyen/Mauvais)	MP non motorisé (état de la route Bon/Moyen/Mauvais)
Boue légère	+1/1/1	-/+1/+1
Boue épaisse	+2/+4/+6	+ 1/2/3
Neige légère	-/+1/+1	-/+1/+1
Neige	+2/+2/+2	+1/ +1/ +1
Beaucoup de neige	+2/+3/+3	+2/ +2/ +2
Déplacement mineur et majeur de côté d'hex de rivière (Note 2)	MP motorisé	MP non motorisé
Glace de rivière mineure lvl 0-2 (pas d'EZOC)	+2	+1
Glace de rivière mineure niveau 0-2 (EZOC)	+6	+2
Glace de rivière mineure niveau 3-4 (sans EZOC)	+3	+2
Glace de rivière mineure niveau 3-4 (EZOC)	+7	+3
Glace de rivière mineure niveau 5-10 (sans EZOC) (gelée) (2)	+0	+0
Glace de rivière mineure niveau 5-10 (sans EZOC) (gelée) (2)	+1	+0
Glace fluviale majeure lvl 0-2 (pas d'EZOC)	+4	+2
Glace fluviale majeure lvl 0-2 (EZOC)	+18	+5
Glace de rivière majeure niveau 3-4 (sans EZOC)	+6	+4
Glace de rivière majeure Niv. 3-4 (EZOC)	+22	+9
Glace de rivière majeure Niv. 5-7 (Pas de EZOC)	+8	+6
Glace de rivière majeure Niv. 7-7 (EZOC)	+26	+13

GARY GRIGSBY'S'S WAR IN THE WEST

Major River Ice Lvl 8-10 (pas d'EZOC) (gelé)	+1	+0
Major River Ice Lvl 8-10 (EZOC) (gelé)	+4	+1
Côté d'hex de rivière/lac infranchissable (Remarque 1)	Infranchissable sauf gelé (2) (6)	Infranchissable sauf gelé (2) (6)
Hexagones pleins d'eau (2)	Infranchissable	Infranchissable
Hexagone infranchissable	Infranchissable sauf voir (6)	Infranchissable sauf voir (6)
Coûts pour les hexagones ennemis et EZOC	MP motorisé	MP non motorisé
Quitter la ZOC ennemie	+1	+1
Entrer dans l'hex ennemi	+((120 unités de moral)/20)) (arrondi à l'inférieur)	+((120 unités de moral)/20)) (arrondir à l'inférieur, soustraire un du coût pour les unités de cavalerie)
Entrer en ZOC ennemie (uniquement si déjà en ZOC ennemie, c'est-à-dire ZOC à ZOC) (4)	+4 + même coût que pour entrer dans un hexagone ennemi (Ceci s'ajoute à la charge de l'hexagone ennemi entrant qui peut également s'appliquer si vous entrez dans un hexagone ennemi)	+4 + même coût que pour entrer dans un hexagone ennemi (Ceci s'ajoute à la charge de l'hexagone ennemi entrant qui peut également s'appliquer si vous entrez dans un hexagone ennemi)
Unités de division/brigade/régimentales et fractionnées entrant dans l'hex ennemi et lors du déplacement d'une ZOC vers une ZOC	+1 en plus des frais normaux	+1 en plus des frais normaux
Infanterie motorisée temporaire et alliée occidentale Unités entrant dans l'hex ennemi	+1 en plus des frais normaux	N / A
Interdiction aérienne par hex (17.3.3.1)	MP motorisé	MP non motorisé
1	-	-
2	+1	-
3	+1	-
4	+1	-
5	+2	-
6	+2	+1
7	+2	+1
8	+3 (8)	+1
9	+3 (8)	+1

Remarques

(1) Le ravitaillement peut être tracé à travers le côté de l'hex lorsqu'il est gelé (niveau de glace 8-10).

(2) Les rivières majeures et mineures ainsi que les côtés d'hex de rivière/lac infranchissables ont beaucoup moins d'effet sur le déplacement et aucun effet sur le combat lorsqu'ils sont gelés. Ces côtés d'hex sont gelés lorsque le niveau de glace est de 5 ou plus pour les côtés d'hex de rivière mineure et lorsque le niveau de glace est de 8 ou plus pour la rivière majeure et les côtés d'hex infranchissables. Il n'y a jamais de glace dans les cases pleines d'eau (petits lacs, grands lacs, baltique, méditerranéen, etc.) et elles ne seront jamais gelées.

(3) Le coût en MP supplémentaire d'une attaque à travers une rivière est égal à 2/3 du coût en MP (tronqué) pour traverser une rivière (basé sur les niveaux de glace) dans une EZOC. Par exemple, une unité motorisée paie 17 points supplémentaires lorsqu'elle attaque

à travers d'une rivière majeure lorsque les niveaux de glace sont de 5 à 7, $26 \times 2/3 = 17$.

(4) Exemple : Un déplacement de ZOC vers ZOC par une unité de Moral 83 se déplaçant vers un terrain dégagé est de 7 si elle n'entre pas dans un hex ennemi (1 pour dégager + 1 pour quitter une ZOC + 5 pour déplacer une ZOC vers une ZOC) Si l'unité était une unité de cavalerie, elle serait 6.

(5) Règles spéciales de ferry – Le déplacement de ferry est autorisé entre deux hexs amis via un hex de ferry, ou d'un hex ami vers un hex vide contrôlé par l'ennemi s'il y a un QG amphibie ami dans l'hex de ferry. Dans ce cas, le coût en MP du ferry est de 12 pour les unités motorisées et de 6 pour les unités non motorisées. La seule fois où une unité peut attaquer depuis un hex de ferry est si l'hex de ferry contient un QG amphibie ami. Dans ce cas, les unités terrestres peuvent se déplacer depuis des hexagones terrestres adjacents et s'arrêter au sommet du QG amphibie et attaquer un hexagone

terrestre ennemi adjacent. Les unités qui échouent lors d'une attaque depuis un hexagone de ferry se replient sur un hexagone terrestre. Les joueurs ne peuvent se déplacer que sur les hexagones de ferry qu'ils contrôlent, sauf s'ils se déplacent sur un QG amphibie.

(6) Les hexs infranchissables en dehors de l'Afrique peuvent être traversés si les deux camps sont sous contrôle ami, en payant le même coût que si vous traversiez un côté d'hex de fleuve majeur.

(7) Les unités de type 2 non motorisées ne paient que 5 MPs pour une attaque délibérée et 2 MPs pour une attaque précipitée (7.9).

(8) Il y a un plafond de +2 MPs sur la pénalité de déplacement par hex causée par l'interdiction aérienne aux unités motorisées se déplaçant en terrain dégagé.

14.2. TRANSPORT FERROVIAIRE STRATÉGIQUE

Le déplacement ferroviaire stratégique peut être effectué par des unités terrestres non en déroute et non gelées. Chaque unité a un coût de transport stratégique en tonnes indiqué dans la fenêtre de détail de l'unité. Pour que cette unité utilise le déplacement ferroviaire stratégique, il doit y avoir un tonnage de capacité de triage suffisant disponible pour effectuer le déplacement. Le coût de transport d'une unité sera déduit de la capacité de la gare de triage applicable à chaque tour où elle utilise le déplacement stratégique, même si elle ne se déplace que d'un hexagone. Les unités de combat qui sont attaquées alors qu'elles sont en train d'être transportées



subiront une dégradation significative de leur CV du combat qui suivra. L'utilisation du transport ferroviaire a un coût en ressources (charbon).

14.2.1. RÈGLES DE BASE DU TRANSPORT FERROVIAIRE STRATÉGIQUE

Le transport ferroviaire stratégique ne peut être effectué qu'à travers des hexs de voies ferrées amies contrôlées et non endommagées qui sont connectées par le réseau ferroviaire à une source de ravitaillement permanente. Les hexs de voies ferrées qui sont dans une ZOC ennemie sont considérés comme coupés du réseau ferroviaire et ne peuvent pas être utilisés pour le transport ferroviaire stratégique, même si l'hex est occupé par une unité de combat amie. Le joueur peut voir l'état des hexagones de voies ferrées et du réseau ferroviaire en activant le bouton d'informations sur les dommages ferroviaires (Touche r) dans l'onglet d'informations sur la carte. Les hexs de voies ferrées amies

contrôlées et non endommagées qui ne sont pas connectées au réseau ferroviaire afficheront le symbole d'un cercle vert avec trois points blancs à l'intérieur. La sélection d'une unité située sur un hexagone de voie ferrée en Mode ferroviaire (F2) ombrera tous les hexagones dans lesquels cette unité ne peut pas se déplacer en utilisant le transport ferroviaire stratégique. Notez qu'il y a un coût en points de déplacement pour prendre et descendre des trains, de sorte qu'une unité qui termine le tour embarqué devra au moins dépenser le SMP nécessaire pour se débarquer avant de pouvoir utiliser ses MPs restants pour un déplacement tactique. Voir la section 5.4.2 pour plus de détails sur l'utilisation de l'interface pour effectuer du transport ferroviaire stratégique.

14.2.2. POINTS DE DÉPLACEMENT STRATÉGIQUE

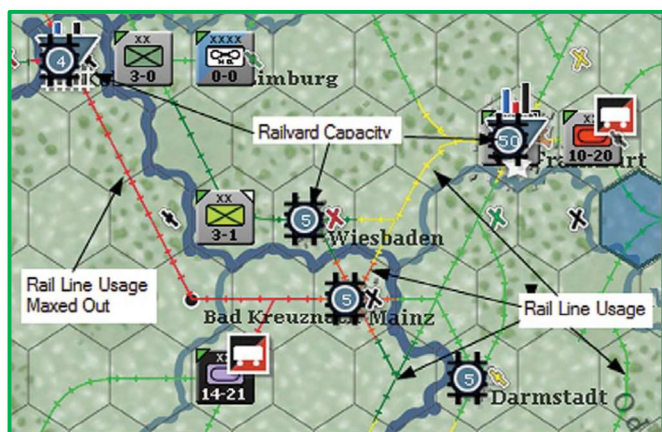
Toutes les unités ont 200 points de déplacement stratégique par tour, y compris les unités statiques qui peuvent se déplacer par rail. Lorsque des unités statiques sont mobilisées, elles ont 100 SMPs au tour où elles sont mobilisées. Les MPs tactiques et les SMPs sont dépensés proportionnellement afin que l'utilisation d'un mode de déplacement réduise l'allocation restante de l'autre. Par exemple, une unité de quartier général avec un MP de 50 et un SMP de 200 dépense 10 MPs de déplacement tactique pour se rendre dans un hexagone ferroviaire, ce qui donne une capacité restante de 40 MP et 160 SMPs. Il y a un coût SMP variable pour charger ou décharger des trains. Les unités n'ayant pas suffisamment de SMP restant à la destination souhaitée ne pourront pas débarquer. Les unités embarquées ne peuvent pas se déplacer par le biais d'un déplacement naval ou amphibie. Chaque hexagone ferroviaire parcouru coûte un certain montant de PMV déterminé par le tonnage d'utilisation de la voie ferrée dans cet hexagone (14.2.4).

14.2.3. CAPACITÉ DE LA GARE FERROVIAIRE

Les gares de triage représentent le matériel roulant disponible pour le déplacement des unités et du fret. Chaque point ou niveau d'usine de gare ferroviaire non endommagé produit 5 000 tonnes de capacité ferroviaire par tour, à l'exception que les gares de triage situées dans le même hex qu'une source de ravitaillement nationale (20.1.2) produiront 10 000 tonnes (double) de capacité par niveau et par tour. La capacité restante de la gare de triage sera affichée pour chaque gare de triage en mode de déplacement de rail (F2) avec le nombre dans les cercles de rail sur la carte égal à 1000 tonnes de capacité de chargement/déchargement restante. Par exemple, une gare de triage de niveau 2 non endommagée avec une capacité de 10 000 (5 x 2) affichera une valeur de 10 dans le cercle des rails en mode F2. Cependant, la même gare de triage à Berlin, une source de ravitaillement nationale, produirait une capacité de 20 000 (10 x 2) et afficherait une valeur de 20 dans le cercle ferroviaire. Ainsi, une unité avec un coût de transport de 2000 tonnes diminuerait le nombre dans le cercle de la gare de triage de 2 si elle était dans le même hex que la gare de triage quand elle a commencé son déplacement ferroviaire. Il n'y a pas d'augmentation du tonnage de capacité de la gare de triage utilisé pour les unités en fonction de la portée, cependant, il y a une augmentation du coût SMP pour déplacer l'unité à mesure que le système va plus loin pour trouver une capacité de tonnage de gare de triage suffisante. Notez que pour le déplacement ferroviaire dans la phase logistique du fret (que ce soit pour le système de production ou le déplacement vers les dépôts), cela coûte un tonnage supplémentaire dans la gare de triage car le système va plus loin pour trouver la capacité disponible dans

d'autres gares de triage. Cela coûte également une capacité supplémentaire de gare de triage lorsque le fret se déplace en fonction des SMP nécessaires pour terminer le déplacement.

Il y a une limite de 50 hex à la distance d'une unité ou d'un emplacement de fret à une gare de triage afin d'utiliser sa capacité de gare de triage pour le déplacement ferroviaire. En général, une unité ou un emplacement séparé d'une gare de triage par des hexs d'océan/de mer ne pourra pas puiser dans cette capacité de gare de triage. Par exemple, les unités en France ne pouvaient pas tirer la capacité des gares de triage des gares de triage au Royaume-Uni.



V1.00.44 – 9 juin 2015

Ajustement de formule - la limite de portée de 50 hexagones pour l'utilisation de la capacité de la gare de triage pour le déplacement est changée en une limite de 30 hexagones. A noter que le contrôle a toujours été effectué à la fois du point de départ et du point d'arrivée d'un déplacement de fret ou de marchandises économiques.

Les dégâts de la voie ferrée n'avaient pas d'impact direct sur la quantité de fret qui serait expédiée et déchargée à un dépôt de la voie ferrée dans l'hex. Désormais, il y a un pourcentage de chance égal aux dommages de la gare de triage que la quantité expédiée à un dépôt de gare de triage soit divisée par 10.

Ajustement de la formule - Facilite les dommages importants au carburant, au carburant synthétique et aux gares de triage.

14.2.4. UTILISATION DES LIGNES FERROVIAIRES ET PÉNALITÉS SMP

L'utilisation de la voie ferrée est déterminée par le fret et le tonnage d'unités qui ont traversé l'hex. Au fur et à mesure que le tonnage d'utilisation de la ligne ferroviaire augmente dans un hex, des pénalités en points de déplacement stratégique s'appliqueront. Le tonnage maximum suivi dans chaque hex est de 30 000 tonnes, ce qui entraîne également la pénalité maximale en points de déplacement stratégique, mais tant que la capacité SMP et de la gare de triage est disponible, les unités peuvent continuer à utiliser le transport ferroviaire à travers un hex de voie ferrée.

Au cours de chaque phase logistique, l'utilisation accumulée des voies ferrées amies dans chaque hex est réduite au plus élevé de l'utilisation actuelle des rails divisée par six ou de la valeur d'interdiction aérienne ennemie (réel affiché dans la fenêtre contextuelle de l'hexagone) multipliée par 500, cette dernière étant au maximum à 45 000 tonnes d'utilisation de la ligne ferroviaire. Dans les cas où il n'y a pas d'interdiction aérienne ennemie, au début de la phase de déplacement, l'utilisation maximale de la ligne

ferroviaire sera de 5000 tonnes. Notez que l'utilisation de la ligne ferroviaire a un impact sur le déplacement du fret vers les dépôts pendant la phase logistique, donc le déplacement de beaucoup d'unités sur une ligne ferroviaire critique aura un impact sur les dépôts à la fin de la ligne.

L'utilisation du rail en tonnes est affichée dans le texte déroulant de l'hexagone (5.2.1) pour chaque hexagone ferroviaire. Si le bouton d'information logistique de l'onglet information de la carte (touche n) est activé, les hexagones ferroviaires sont codés en couleur en fonction de l'utilisation des rails en tonnes. Vous trouverez ci-dessous les plages d'utilisation des rails avec les codes de couleur associés et les pénalités de points de déplacement stratégique par hexagone.

- **Vert clair :** 0 utilisation – Aucune utilisation et aucune pénalité SMP
- **Vert foncé :** 1 – 4999 tonnes – Pas de pénalité SMP
- **Jaune :** 5000 – 9999 tonnes – +1 pénalité SMP
- **Jaune :** 10000 – 14999 tonnes – +2 pénalité SMP
- **Orange :** 15000 – 19999 tonnes – +3 malus SMP
- **Orange :** 20000 – 24999 tonnes – +4 malus SMP
- **Orange :** 25 000 – 29 999 tonnes – +5 pénalité SMP
- **Rouge :** 30 000+ tonnes – +6 pénalité SMP

14.2.5. COÛTS DU TRANSPORT FERROVIAIRE SMP

Chargement : Le coût de chargement (monter à bord d'un train) d'une unité est d'au moins 75 SMP. Ce coût peut augmenter si la capacité de la gare de triage doit être tirée d'autres hexs, plus la distance est grande, plus l'augmentation du coût de chargement est importante (14.2.3). Le coût de chargement d'une unité sera affiché dans les informations générales et la case City/Airfield (5.1.5) dans le troisième ovale (Rail Load MP : xx) lorsqu'une unité est sélectionnée en Mode ferroviaire (F2).

Descendre du train : Le coût en SMP pour descendre dans un hex avec une gare de triage est égal à 75 moins toute capacité de gare de triage restante dans cette gare de triage. Par exemple, une unité descend dans un hex avec une gare de triage de niveau 2 avec une capacité restante de 10 000 tonnes se traduirait par un coût de descendre de 75-10 ou 65 SMP. Il y a un coût minimum de 30 SMP pour descendre du train. Le coût pour descendre dans une ville ou un hexagone urbain sans gare de triage est de 80 SMP.

Le coût pour descendre dans n'importe quel autre hexagone sans gare de triage, y compris les hexagones avec des villes, est de 100 SMP.

Le coût pour se déplacer d'un hex par chemin de fer est de 1 SMP plus toute pénalité d'utilisation du rail SMP, donc le coût maximum pour se déplacer à travers un hex serait de 7 SMP (14.2.4).

14.2.6. IMPACT DE LA PUISSANCE AÉRIENNE SUR LE TRANSPORT FERROVIAIRE STRATÉGIQUE

Les joueurs peuvent utiliser l'attaque au sol et le bombardement stratégique pour attaquer les gares de triage et réduire la capacité globale de la gare de triage. De plus, plus une unité doit aller loin pour trouver une capacité de gare de triage suffisante pour utiliser le transport ferroviaire, plus il faut de SMP pour monter à bord d'un train, de sorte que bombarder les gares de triage peut réduire la capacité globale et augmenter le coût du SMP pour monter des unités dans des zones spécifiques. L'interdiction aérienne peut être utilisée pour maximiser la pénalité SMP d'utilisation du rail sur des zones spécifiques du réseau ferroviaire.



14.2.7. RÉPARATION DE LIGNES FERROVIAIRES

Les hexagones de voies ferrées amis doivent être intacts afin d'être utilisés pour le transport ferroviaire stratégique et le transport de marchandises. Les dégâts d'hex de voie ferrée varient de 1 à 100 pour cent, mais même un pour cent de dégâts empêchera l'hex d'être utilisable pour le déplacement ferroviaire stratégique de l'unité et le transport de fret par rail. Un changement dans le contrôle de l'hex résulte en un dommage automatique à 100% sur cette voie ferrée. Les hexagones de voies ferrées peuvent également être endommagés par des attaques de partisans (18.3).

Un joueur peut voir l'état du réseau ferroviaire en sélectionnant le bouton d'information sur les dommages ferroviaires de l'onglet informations sur la carte (5.1.2.1). Le pourcentage réel de dommages au rail peut être visualisé dans le texte de survol contextuel de l'hexagone particulier.

Les hexagones de voies ferrées endommagés peuvent être réparés soit automatiquement par des unités de soutien spéciales de type construction sur carte, soit manuellement par le joueur grâce à l'utilisation d'unités de quartier général de réparation ferroviaire.

14.2.7.1. RÉPARATION AUTOMATIQUE DE LA VOIE FERRÉE

Les réparations seront effectuées pendant la phase logistique lorsque les unités du quartier général détacheront automatiquement les unités de construction et de soutien de la main-d'œuvre et les enverront dans les hexagones de voies ferrées endommagés. Contrairement aux autres unités de soutien, ces unités apparaîtront sur la carte dans les hexagones qu'elles réparent et ne peuvent pas être déplacées par le joueur autrement que pour les renvoyer à leur unité de quartier général rattachée en sélectionnant le bataillon de soutien de la construction ou de la main-d'œuvre, puis en cliquant sur le bouton Lien 'RETURN TO HQ' dans la barre latérale d'unité. Pour les joueurs humains uniquement, il y a une limite à la distance que les unités de réparation de rails

automatisées opéreront à partir de l'unité QG à laquelle elles sont rattachées, qui est basée sur la portée de commandement (7.7.4). Par exemple, si un bataillon de construction est assigné à une unité de QG de corps, il ne peut réparer que les hexagones de voies ferrées jusqu'à 5 hexagones de ce QG, mais le même bataillon de construction rattaché à une unité de QG de haut commandement (par exemple OKW ou SHAEF) pourrait opérer jusqu'à 90 hexagones de distance.

Les unités de soutien détachées ne répareront généralement qu'un seul hexagone de voie ferrée endommagé par tour. La réparation par mauvais temps au sol se déroulera beaucoup plus lentement. Les déplacements automatiques de ces unités de soutien et les réparations qu'elles effectuent ont lieu pendant la phase logistique du joueur. Ces unités de soutien ne se déplaceront pas dans des hexagones contenant ou adjacents à une unité de réparation ferroviaire amie. Ils ne se déplaceront pas non plus adjacents à une unité ennemie.

Les réparations prioritaires ont la priorité sur la réparation des hexagones de rails. Les unités de soutien à la construction iront d'abord aux emplacements de réparation prioritaires avant d'aller réparer les hexagones de rails (21.2.4).

ASTUCE DE JEU

Pour une utilisation plus efficace des unités de construction et de soutien de main-d'œuvre détachées, elles ne doivent être renvoyées manuellement à leur quartier général que si le joueur pense qu'elles risquent d'être attaquées ou isolées dans leur position actuelle. L'ordinateur les renverra à leur unité centrale lorsque leurs travaux de réparation ferroviaire seront terminés sur une section particulière, puis les renverra automatiquement vers une autre section nécessitant une réparation.

14.2.7.2. RÉPARATION MANUELLE DES VOIES FERRÉES

Les joueurs peuvent également réparer plusieurs hexagones de voie ferrée par tour, généralement dans la même section d'hexagones de voie ferrée, en utilisant manuellement des unités de QG de réparation ferroviaire. Les joueurs doivent déplacer manuellement les unités de QG de réparation ferroviaire et désigner les hexagones qu'ils répareront pendant un tour. Pour qu'une unité de QG de réparation ferroviaire puisse utiliser sa capacité spéciale à réparer les hexagones ferroviaires, le joueur doit déplacer manuellement l'unité dans un hexagone adapté à la réparation, puis sélectionner le texte RRC (coût de réparation ferroviaire) qui apparaîtra sur le rail repair HQ unit dans la barre latérale d'unité si l'unité a suffisamment de MP pour effectuer la réparation. La sélection du RRC fixera les dégâts de l'hex à un pour cent, et ce dernier point de dégâts sera automatiquement réparé lors de la prochaine phase logistique du joueur. Désigner un hexagone à réparer dépense des points de déplacement. Le nombre à côté du RRC indique le coût en MP de l'unité QG de réparation ferroviaire pour réparer l'hex actuel. Si l'unité du QG de réparation des rails ne se trouve pas dans un endroit où elle peut effectuer une opération de réparation des rails, le numéro RRC affichera un '-' à la place.

14.2.7.3. ADMISSIBILITÉ DES RÉPARATIONS ET RRV

Les hexagones de voies ferrées endommagés doivent pouvoir être désignés pour être réparés par une unité de QG de réparation de voies ferrées. Il n'y a pas de limite au nombre d'hexagones pouvant être réparés par une unité de réparation de rails autre que les MP que l'unité doit dépenser. L'hexagone à réparer doit être adjacent à un autre hexagone non endommagé ou à un hexagone qui a été réparé pendant le tour en cours. Cela peut permettre au

joueur de doubler les réparations et de réparer une voie ferrée sur une longue distance en un seul tour. Si un hexagone ferroviaire n'est pas éligible à la réparation, le RRC ne s'affichera pas dans la zone d'information de l'unité de réparation ferroviaire.

Si la préférence Afficher le déplacement (3.3.4) est activée, lorsqu'une unité de QG de réparation de rails est sélectionnée, tous les hexagones de rails endommagés dans la portée de déplacement de l'unité seront rouges, et tous les hexagones déjà désignés pour la réparation dans le déplacement de l'unité de QG de réparation de rails la gamme sera jaune.

15. LE COMBAT TERRESTRE

Le combat terrestre a lieu pendant la phase d'action et est représenté par des unités de combat du camp en phase qui dépensent des points de déplacement pour attaquer des unités ennemies. Le combat qui en résulte peut inclure des unités de groupes aériens des deux camps fournissant un soutien au sol ou une interception, l'engagement d'unités de soutien rattachées et l'engagement d'unités de combat proches en état de réserve. Le combat proprement dit se déroule entre les aéronefs individuels et les éléments terrestres qui tentent de se tirer dessus et de se frapper les uns les autres pour se désorganiser, s'endommager ou se détruire. Le terrain et le niveau de fortification, les niveaux d'interdiction aérienne, l'initiative du chef et la valeur de combat, le moral de l'unité, l'expérience et la fatigue des éléments terrestres, l'état des munitions et le type d'attaque jouent tous un rôle dans la détermination de la valeur de combat initiale et modifiée, ainsi que dans la manière dont le combat est mené. À la fin du combat, le ratio de la valeur de combat modifiée détermine si le défenseur tient ou s'il est forcé de battre en retraite, ce qui peut conduire à la déroute, à la dispersion ou à la reddition, entraînant des pertes supplémentaires dues à l'attrition de recul. En fonction du ratio de force, les unités en défense peuvent voir leurs points de déplacement réduits pour leur prochain tour et le délai de combat peut augmenter le coût de déplacement des unités attaquantes qui sortent de l'hexagone de combat.

15.1. LA SÉQUENCE DE COMBAT

Ce qui suit est un aperçu général du déroulement d'un combat. Certaines étapes, telles que la participation des unités du groupe aérien ou l'engagement des unités de combat en réserve, peuvent ne pas avoir lieu.

1. Initier le combat (voir la section 5.4.1 concernant l'utilisation du mode de déplacement (F1) pour attaquer)
 2. Déterminer le modificateur de défense de fortification à partir du terrain et du niveau de fortification (15.3)
 3. Engager des unités de soutien (15.4)
 4. Calculer les valeurs de combat (CV) et le ratio pour l'engagement de réserve (15.5)
 5. Engager des unités de réserve (le défenseur d'abord, puis l'attaquant) (15.5)
 6. Calculer les CV initiales et le ratio (15.6.2)
 7. Mener le combat
- A. Sous-phase de la mission aérienne (17)
- (1) L'interdiction de l'attaquant dans l'hex du défenseur causera des dommages/perturbation aux unités en défense tandis que l'interdiction du défenseur dans l'hexagone de l'attaquant causera des dommages/perturbation à l'attaquant. Chaque unité en combat est impactée par l'interdiction ennemie dans son hex.
 - (2) Unités du groupe aérien des deux joueurs engagées pour le soutien au sol [mission]

- (3) Unités du groupe aérien des deux joueurs engagées pour l'interception aérienne de l'appui au sol ennemi

- (4) Combat air-air

- (5) Combat sol-air (AA) et air-sol

- B. Sous-phase de combat terrestre (15.6.1)

8. Calculer la CV finale et le ratio (15.9)

9. Déterminer le gagnant et le perdant (15.9)

- A. Si le défenseur a perdu, déterminez le résultat du recul (15.10).
- Il peut s'agir du recul, de la déroute et du déplacement (15.11), de la dispersion ou de la reddition.
 - Attrition du recul (15.12)

- B. Si l'attaquant a perdu, déterminez l'attrition de recul sur les unités attaquantes (elles sont considérées comme retraquant de l'hex du défenseur).

10. Déterminez la réduction des MPs pour les unités en défense pour le prochain tour.

11. Déterminez tous les coûts de déplacement de retard de combat à ajouter à l'hex. (14.1.5)

15.2. LES TYPES D'ATTAQUES

Il existe deux types d'attaques qui se distinguent par le temps, représenté par les points de déplacement (14.1.4), consacré à la préparation et la capacité des attaques à masser des forces contre le défenseur. Les attaques brusquées (hasty attacks) dépensent moins de points de déplacement, mais au prix d'une puissance de combat réduite. Les attaques délibérées dépensent beaucoup plus de points de déplacement, mais permettent l'application la plus complète de la force. Les assauts amphibies (16.7) et les combats de largage aérien (15.7.2) sont des types d'attaque délibérée.

15.2.1 LES ATTAQUES BRUSQUÉES



Définies comme "... une attaque dans laquelle le temps de préparation est échangé contre de la vitesse afin d'exploiter une opportunité", les attaques brusquées entraîneront généralement des pertes plus élevées pour l'attaquant et moins de pertes pour le défenseur qu'une attaque délibérée.

Une attaque brusquée nécessitera la dépense de trois MPs pour une unité de combat motorisée et de deux MPs pour une unité de combat non motorisée. Une seule pile d'unités de combat peut participer à une attaque brusquée et leur valeur de combat (CV) sera réduite de moitié pour toutes les étapes au cours desquelles la CV est calculée. Les unités de soutien ne peuvent être engagées qu'à partir d'unités de quartier général éligibles qui n'ont pas dépensé de points de déplacement pendant le tour en cours. Notez que les unités de soutien rattachées directement aux unités de combat seront toujours engagées dans des combats auxquelles l'unité de combat participe.

15.2.1. RECONNAISSANCE EN FORCE

ATTACKER(H)				DEFENDER			
Combat Value	18164	314	56	14538	222	79	
38 => 107	-128	-5	-1	-103	-1	-4	
0	0	0	0	0	0	0	

LXVII Corps *	O. Hitzfeld	1 : 3.1	V US Corps *	L. Gerow
326th Volksgrenadier Division (17) 272nd Volksgrenadier Division (17) - 667th Stug Brigade (2) - 1098th Heavy Howitzer Battalion (0) - 625th Howitzer Battalion (0) - 1041st Panzerjaeger Battalion (1) - 716th Light Flak Battalion (0) - 741st Jagdpanzer Battalion (1)		Defending Forces were SCOUTED Halt range 875	2nd US Infantry Division (817) - 3/102nd US Cavalry Group (8) - 741st US Tank Battalion (59) - 190th US Field Artillery Battalion (155mm) (0) - 612th US Tank Destroyer Battalion (7) - 462nd US AA Auto-Wpns Battalion (12)	

Avant une attaque brusquée, un calcul spécial de CV modifiée est effectué et un ratio est généré. Ce calcul n'est pas affiché dans la fenêtre de résolution du combat et aboutira très probablement à des CV modifiées et à un ratio différent des CV initiales affichés sur les pions et dans la fenêtre de résolution du combat (7.1). Si ce rapport de CV modifiée est inférieur ou égal à 2 contre 1 (2,01 contre 1 est supérieur à 2 contre 1), alors un test d'initiative est effectué pour chaque unité de combat participant à l'attaque brusquée. Si toutes les unités réussissent leurs tests d'initiative de leader, alors l'attaque est transformée en une reconnaissance en force. Si une unité dans l'attaque échoue au test d'initiative, alors l'attaque reste une attaque brusquée normale. Une reconnaissance en force se traduira par une réduction des combats et des pertes des deux côtés et l'attaquant n'aura aucune chance de provoquer une retraite. Ce résultat sera reflété par le message de résolution de combat "Les forces en défense ont été repérées" (Defending forces were scouted).

15.2.2. LES ATTAQUES DÉLIBÉRÉES



Définies comme « un type d'action offensive caractérisée par l'emploi coordonné et préplanifié de la puissance de feu et de manœuvres pour se rapprocher et détruire ou capturer l'ennemi », les attaques délibérées nécessitent la dépense de seize

MPs par des unités motorisées et de six MPs par des unités non motorisées (5 par type (2) unités non motorisées). Plusieurs piles d'unités de combat peuvent participer à une attaque délibérée contre une pile adjacente en défense. Contrairement à une attaque brusquée, les unités de soutien peuvent être engagées à partir d'unités de quartier général éligibles qui se sont déplacées pendant le tour en cours. De plus, les unités de combat d'artillerie qui ont encore suffisamment de points de déplacement peuvent participer à une attaque délibérée depuis deux hexagones de distance de l'unité en défense. L'unité de combat d'artillerie doit être sélectionnée comme n'importe quelle unité serait sélectionnée pour être ajoutée à une attaque délibérée (5.4.1.3). Si toutes les unités lançant une attaque sont des unités de combat d'artillerie situées à deux hexs de l'hex cible, alors seules les unités d'artillerie des deux camps peuvent tirer et aucune unité de soutien, de réserve ou de groupe aérien ne sera ajoutée au combat pour l'un ou l'autre camp.

REMARQUE SUR LE JEU

Les unités de combat d'artillerie ne tirent pas réellement à vingt milles de distance ; la possibilité d'ajouter des unités de combat d'artillerie à deux hexagones du combat est une abstraction représentant la masse d'artillerie pour un bombardement intense de

préattaque et le tir réel peut avoir lieu à des distances aussi basses que 1000 mètres.

15.3. MODIFICATEUR DÉFENSIF DE FORTIFICATION

La valeur de combat des unités en défense peut être augmentée par le modificateur de défense de la fortification, qui est une valeur combinée qui prend en compte à la fois le terrain intrinsèque et tout niveau de fortification construit par l'homme dans l'hex. Le terrain va des hexagones clairs, sans avantage, aux hexagones urbains lourds, qui offrent un avantage de terrain significatif. En plus de la valeur défensive naturelle du terrain dans l'hex, tous les hexs ont une valeur de fortification artificielle, appelée niveau de fortification, qui va du niveau de fortification 0 (aucun avantage) au niveau de fortification 5 (avantage maximum). Alors que la plupart des hexs ont un niveau de fortification initial de 0 ou 1 au mieux, certains ont un niveau initial plus élevé indiquant la présence de fortifications existantes. La valeur de combat de chaque unité en défense est modifiée en multipliant la CV par 1 plus le modificateur total de défense de la fortification, qui est la somme du modificateur de terrain et du niveau de fortification. Par exemple, une unité en défense dans un hex Légèrement urbanisé (modificateur de terrain de six) avec un niveau de fortification de trois verrait sa CV multipliée par dix (1+6+3) pendant le combat. Les unités de combat peuvent augmenter le niveau de fortification d'un hex en occupant l'hex pendant des tours successifs. Cependant, à chaque tour où l'hex est occupé, il y a une chance que le niveau de fortification augmente ; plus le niveau actuel du fort est élevé, moins il a de chances d'augmenter.

15.3.1. TERRAIN

Le terrain peut être considéré comme possédant un niveau de fortification intrinsèque qui est additionné au niveau de fortification artificielle pour fournir le modificateur total de défense de fortification pour cet hex. Le type de terrain dans un hex (6.2.1) détermine également la distance moyenne (portée) pour le combat entre les éléments terrestres. Ceci est important pour des choses comme les combats AFV (Armored Fighting Vehicles) contre infanterie, car les distances plus proches dans les hexagones urbains

permettront à l'infanterie de faire mieux contre les AFV. Le tableau suivant résume les modificateurs de fortification de terrain :



15.3.2.1. CONSTRUCTION DU NIVEAU DU FORT PAR L'UNITÉ DE COMBAT

Pour que la construction d'un niveau de fortification commence dans un hex, il doit y avoir une unité de combat dans l'hex. Les unités de combat épuisées et/ou gelées ne peuvent pas construire de niveaux de fort, les unités de type sécurité ne peuvent pas construire un niveau de fortification supérieur à 1 et les unités isolées sont limitées à la construction de niveaux de fortification ne dépassant pas 2. Une fois qu'un niveau de fortification est construit, il commence à se détériorer si l'hexagone n'est pas occupé par une unité de combat. La probabilité que la fortification se détériore augmente à mesure que le niveau de fortification diminue.

Chaque unité de combat a une valeur de construction (affichée sur le côté gauche de la fenêtre de détail de l'unité) qui est la somme des valeurs de construction de chacun de ses éléments terrestres. Cette valeur est affectée par la fatigue et l'expérience des éléments terrestres de l'unité. Les valeurs de construction sont également réduites en fonction du niveau d'approvisionnement de l'unité. En aucun cas, ils ne seront réduits en dessous de 20 % de la normale en raison du niveau d'approvisionnement. Tous les éléments terrestres de l'unité qui ne sont pas de type génie ou construction voient leur valeur de construction divisée par cinq lorsqu'ils sont adjacents à une unité ennemie. Pendant la phase de logistique du joueur ennemi, les unités utiliseront leur valeur de construction pour construire un niveau de fortification. Les unités qui se sont déplacées pendant leur tour construisent des niveaux de fort lors de la phase logistique suivante avec le pourcentage de MP restant. Par exemple, si une unité de combat a utilisé 15 de ses 45 MPs, elle n'aura que les deux tiers de sa valeur de construction normale disponible pendant la phase de logistique ennemie pour construire des niveaux de fort.

Il faut cinquante points de construction pour construire chaque niveau de fortification, un point représentant deux pour cent de la construction nécessaire. La valeur de construction d'une unité est modifiée en fonction du niveau de fortification actuel de l'hex, du terrain de l'hex et de la météo pour déterminer le nombre de points de construction qu'elle fournit comme suit (les effets sont cumulatifs) :

- Niveau de fortifications 0 – x 3
- Niveau de fortification 1 – x 1
- Niveau de fortifications 2 – x .25
- Niveau de fortifications 3 – x .05
- Niveau de fortifications 4 – x .01
- Hexagone de marais - x 0,25 (le niveau de fortification maximum dans un hex de marais est de 3)
- Boue légère/neige légère – x 0,75
- Neige – x .5
- Boue abondante/neige abondante – x 0,33

TYPE DE TERRAIN	LE MODIFICATEUR DÉFENSIF	REMARQUES
Clair / Dégager	+0	
Bocage	+2	Dense (1)
Désert	+0	
Sable (Sand)	+0	
Toundra	+0	
Ville	+2	
Légèrement urbanisé	+6	+ 3 si double hexagone isolé Dense (2)
Densément urbanisé	+8	+ 4 si double hexagone isolé Dense (2)
Légèrement boisé	+1	
Densément boisé	+2	Dense (1)
Rugueux (Rough)	+3	Dense (1)
Montagne	+3	Double densité (2)(3)
Marais (Swamp)	+2	Dense (1)
Infranchissable	N / A	

Notes

- (1) En terrain dense, la CV des éléments terrestres de type infanterie est doublée et la CV des éléments terrestres de type AFV et véhicules de combat est divisée par deux (15.6.2.3).
- (2) En terrain à double densité, la CV des éléments terrestres de type infanterie est quadruplée (x4) et la CV des éléments terrestres de type AFV et véhicules de combat est divisée (x1/4) (15.6.2.3).
- (3) Les unités de combat non motorisées de montagne et de type 0 sont plus efficaces lors des combats qui se déroulent dans un hexagone de montagne (15.6.2.3).

15.3.2. NIVEAUX DE FORTIFICATIONS

Les fortifications et les retranchements artificiels sont représentés par un niveau de fortification dans chaque hex qui peut aller de zéro à cinq. Bien que la construction soit automatique, certaines conditions spécifiques doivent être remplies avant la construction d'un niveau de fortification spécifique. Toutes les unités en défense dans un hex bénéficient du niveau de fortification de l'hex lorsqu'elles sont en combat. Le niveau de fortification d'un hexagone est mis à zéro chaque fois que le contrôle d'un hexagone change de camp. Le niveau de fortification dans un hex et toute construction vers un niveau de fortification supérieur sont affichés dans l'infobulle de chaque hex. Un niveau zéro sur la carte signifie qu'un fort est en construction.

Une unité en mode statique voit sa valeur de construction multipliée par 1,1.

Une unité ne peut jamais fournir plus de cinquante points de construction par tour (après modifications) à la construction d'un hexagone. De plus, un seul hexagone ne peut gagner que cinquante points de construction nets de niveau de fortification par tour. Par exemple, un hexagone qui se trouve actuellement au niveau de fortification 2 et dont 15 % des fortifications sont construites au niveau 3, ne pourra pas dépasser le niveau de fortification 3 et 15 % des fortifications sont construites au niveau 4.

Les fortifications de niveau 5 peuvent continuer à se construire jusqu'à 10 % par rapport au niveau 5. Cela leur permet de subir des dégâts tout en restant au niveau 5.

Les taux de construction de fortifications pour la construction de fortifications supérieures à 3 peuvent être divisés par 2 si un test administratif du leader échoue. Les coûts d'approvisionnement pour la construction de la fortification sont les suivants :

- Fortification 0->1 : 1 tonne par point de fortification (pas de coût pour les unités isolées, le taux de construction est divisé par deux)
- Fortification 1->2 : 2 tonnes par point de fortification (pas de coût pour les unités isolées, le taux de construction est divisé par deux)
- Fortification 2->3 : 20 tonnes par point de fortification
- Fortification 3->4 : 200 tonnes par point de fortification
- Fortification 4->5 : 2000 tonnes par point de fortification

Chaque point de fortification représente 2% vers le prochain niveau de fortification.

15.3.2.2. LES LIMITES DES NIVEAUX DE FORTIFICATION

Exigence Pour Construire Jusqu'au Niveau de Fortification 5 : Seuls seront construits dans les hexagones qui ont une unité de fort et un port d'au moins la taille 4. Une fois construite, l'unité de fort n'est pas nécessaire pour maintenir la fortification de niveau 5. Impossible dans un hex de marais.

Exigence Pour Construire Jusqu'au Niveau de Fortification 4 : Doit avoir une unité de fort dans l'hex et l'hex doit soit être un terrain urbain/urbain/Densément urbanisé ou contenir un port (de n'importe quelle taille). Une fois construite, l'unité de fort n'est plus nécessaire pour conserver la fortification de niveau 4. Impossible dans un hex de marais.

Exigence Pour Construire Jusqu'au Niveau de Fortification 3 : Doit être 1) adjacent à un hex ennemi, ou 2) un hex de terrain de ville/urbain/Densément urbanisé, ou 3) contenir un port (de n'importe quelle taille), ou 4) contenir une unité de zone fortifiée dans l'hex. Une fois le niveau 3 atteint, la condition n'a plus à être remplie pour conserver la fortification de niveau 3.

Exigence Pour Construire Jusqu'au Niveau de Fortification 2 : Doit être un hex côtier (hex adjacent à une mer principale, pas seulement à un lac).

Exigence Pour Construire Jusqu'au Niveau de Fortification 1 : Doit être à moins de 20 hexs d'une unité ennemie.

Si un hexagone remplit les conditions pour construire à un niveau donné, il n'a pas besoin de remplir les conditions des niveaux inférieurs pour construire au niveau inférieur (c'est-à-dire qu'un hexagone qui remplit les conditions pour être construit au niveau 3 n'a besoin de remplir les conditions du niveau 3 que pour construire au niveau 1, 2 ou 3).

Les niveaux de fortification qui ont atteint leur niveau de fortification maximum pour l'hex peuvent continuer à augmenter jusqu'à 10% vers le niveau de fortification suivant.

15.3.2.3. DÉTÉRIORATION DES FORTIFICATIONS

Une fois qu'un niveau de fortification est construit, il commencera à détériorer si l'hex n'est pas occupé par une unité de combat. La probabilité que la fortification se détériore augmente à mesure que le niveau de fortification diminue.

- Les niveaux de fortification de niveau 4 et 5 et les niveaux de fortification sur les hexagones côtiers ne se détériorent pas.
- Il n'y a pas de désintégration de fortification au tour 1 de n'importe quel scénario.
- La détérioration des fortifications de niveau 0-2 est affectée par un pourcentage supplémentaire de détérioration dû aux conditions météorologiques comme suit :

LES CONDITIONS METEOROLOGIQUES DU SOL ET LA DETERIORATION AJOUTEE			
Niveau de fortification	Clair	Boue légère/Neige légère/Neige	Boue Lourde / Forte Neige
0	20%	40%	80%
1	12%	14%	48%
2	4%	8%	16%

15.3.2.4. AIDE DE L'UNITÉ DE SOUTIEN À LA CONSTRUCTION DU NIVEAU DE FORTIFICATION

Les unités de soutien de la construction et du génie rattachées aux unités du quartier général dans la chaîne de commandement de l'unité de combat peuvent aider ces unités de combat à construire des niveaux de fort si l'unité du quartier général concernée réussit un test administratif de leader. Les unités peuvent obtenir l'aide d'unités de soutien dans n'importe quel QG de la chaîne de commandement, jusqu'à une distance de 20 hexagones pour les QG de haut commandement, 15 hexagones pour les QG de groupe d'armées, 10 hexagones pour les QG d'armée et 5 hexagones pour les QG de corps. Chaque unité de soutien éligible peut aider à la construction d'un fort au maximum d'une unité de combat par tour.

15.3.2.5. ASSISTANCE DE LA POPULATION CIVILE À LA CONSTRUCTION DU NIVEAU DE FORTIFICATION (AXE UNIQUEMENT)

Les hexagones de localité, ville et urbain contrôlés par l'Axe peuvent utiliser leur population comme main-d'œuvre civile pour aider à construire des niveaux de fortification jusqu'à 8 hexagones si une unité ennemie ravitaillée se trouve à moins de 25 hexagones. L'hex

La main-d'œuvre de la ville peut également continuer à renforcer le niveau de fortification d'un hex inoccupé tant que l'hex a déjà des constructions en cours, cependant, la baisse du niveau de fortification peut plus que compenser toute construction de fortification supplémentaire effectuée par la main-d'œuvre de la ville.

15.3.2.6. RÉDUCTION DU NIVEAU DE FORTIFICATION AU COMBAT

The screenshot displays the combat interface of Gary Grigsby's War in the West. It shows the following details:

- ATTACKER (Axis):**
 - Combat Value: 353 => 243
 - Units: 68599 (Infantry), 1214 (Artillery), 390 (Engineers), 193 (Support), 12 (Cavalry), 0 (Aircraft).
 - Commander: H. von Luetwitz
 - Units List:
 - XXXXVII Panzer Corps *
 - 130th Panzer Lehr Division (102)
 - 26th Volksgrenadier Division (35)
 - 243rd Stug Brigade (6)
 - 15th Volks Werfer Brigade (7)
 - 182nd Heavy Flak Battalion (0)
 - 559th Heavy Jagdpanzer Battalion (2)
 - 207th Pioneer Battalion (5)
 - LVIII Panzer Corps (-6%)
- DEFENDER (US):**
 - Combat Value: 215 => 12
 - Units: 6728 (Infantry), 85 (Artillery), 64 (Engineers), 571 (Support), 143 (Cavalry), 0 (Aircraft).
 - Commander: T. Middleton
 - Units List:
 - VIII US Corps *
 - 1/28th US Infantry Division (135)
 - 707th US Tank Battalion (71)
 - 202nd US Field Artillery Battalion (155mm) (0)
 - 969th US Field Artillery Battalion (155mm) (0)
 - 559th US Field Artillery Battalion (155mm) (0)
 - 254th US Combat Engineer Battalion (8)
 - 86th US Chemical Mortar Battalion (1)
- Combat Status:**
 - Ratio: 20.2 : 1
 - 1/28th US Infantry Division RETREATED

de localité doit avoir au moins deux habitants. Les travailleurs civils ne peuvent aider à la construction des niveaux de fortification que dans les hexagones où se trouvent des unités de combat et où la construction des niveaux de fortification a déjà commencé. Pour les hexs de localité, ville ou urbain de l'Axe qui ne sont pas de nationalité allemande ou italienne, une unité de combat doit être présente dans l'hex de localité, ville ou urbain ainsi que dans tout autre hex où des niveaux de fortification sont construits. Chaque localité, ville ou hex urbain éligible calculera une valeur du travail de la ville (City Labor Value CLV) basée sur la population de l'hex divisée par huit (divisée par douze si elle n'est pas de nationalité allemande ou italienne), arrondie à l'inférieure. Dans les deux cas, la CLV ne peut jamais dépasser huit. La ville ou l'hex urbain formera des équipes de travailleurs avec une valeur de construction égale à la CLV multipliée par cinq, avec une valeur de construction minimale de cinq (pour les villes de nationalité allemande et italienne, la CLV est multipliée par vingt et la valeur minimale est de 20). Le nombre maximum d'équipes de travailleurs qui peuvent être formées est égal au CLV de la ville, avec un minimum d'au moins une équipe, et une seule équipe peut être envoyée dans un hex donné. Ces équipes peuvent aider à la construction de niveau de fortification dans des hexs qui sont dans le nombre d'hexs CLV de la localité, de la ville ou de l'hex urbain. Les hexagones les plus proches des unités ennemies auront tendance à recevoir l'aide en premier. La valeur de construction de l'équipe de travail est modifiée de la même manière que les unités de combat et de soutien sont modifiées par le niveau de fortification, le terrain et la météo pour déterminer les points de construction nets fournis à un hex qu'elles assistent. De plus, s'il n'y a pas d'unités ennemies dans les douze hexagones de la ville, la valeur de construction de chaque équipe est divisée par quatre. Un hexagone peut recevoir des équipes de travailleurs de plus d'un hexagone de localité, ville ou agglomération par tour. La population peut subir des dommages en participant à la construction d'un niveau de fortification.

Par exemple, Cologne, avec une population allemande de 31 habitants, a un CLV de 3 (31/8 arrondi à l'inférieure). Cela signifie que Cologne enverra des équipes de travail dans des hexagones jusqu'à 3 hexagones de l'hexagone de la ville dès qu'il y aura une unité ennemie à moins de 25 hexagones. Chaque équipe aura une valeur de construction de base de 60 (3x20). Jusqu'à 3 hexagones différents peuvent recevoir de l'aide par tour d'une équipe de travail de Cologne. Si aucune unité ennemie n'était à moins de 12 hexs de Cologne (mais qu'il y avait une unité ennemie à moins de 25 hexs), chaque équipe de travail aurait une valeur de construction de 15 (60/4).

Les niveaux de fort peuvent être réduits pendant le combat si la force attaquante contient des éléments terrestres du génie (p. ex. pionniers allemands, génie de combat américain ; tout type d'éléments terrestres du génie ou du génie mécanique) participant au combat. Cette réduction peut être fractionnée, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de réduire un fort d'un niveau entier, et qu'il est possible de réduire une partie d'un niveau. Les réductions fractionnaires des niveaux de fort s'effectuent par incréments de 2 %. Plus il y a d'éléments terrestres du génie qui participent, meilleures sont les chances de réduire le niveau de fortification. Les valeurs du génie sont divisées par le niveau de fortification lors du calcul de leur capacité à réduire les niveaux de fort au combat. Les chances de réduire les niveaux de fort sont beaucoup plus grandes lors d'une attaque délibérée, car les valeurs du génie sont divisées par quatre lors d'une attaque brusquée et sont réduites à zéro si l'attaque brusquée est remplacée par une attaque de reconnaissance. La réduction du niveau de fortification causée par les ingénieurs peut entraîner la réduction de la valeur de combat modifiée finale en défense (15.9). De plus, si la force attaquante est incapable de forcer une retraite sur le défenseur, mais a un ratio de combat entre 1 : 1 et 1 : 1,99, il y a une chance que le niveau de fortification en défense soit réduit jusqu'à un niveau supplémentaire, avec des réductions fractionnées à nouveau possibles. Cette réduction supplémentaire d'un niveau de fortification ne nécessite pas l'apparition d'éléments terrestres du génie, mais la présence d'ingénieurs augmentera les chances. Si toutes les unités en défense sont forcées de battre en retraite, alors tous les niveaux de fort dans l'hex sont réduits à zéro.

L'artillerie (en particulier l'artillerie lourde) peut également provoquer de petites réductions de fort pendant le combat.

V1.01.37 - 25 mai 2016

Correction/clarification manuelle (section 15.3.2.6) – Les forts peuvent être réduits pendant le combat de ces manières :

- Des tirs d'artillerie pendant les combats de tir, les armes d'artillerie lourde entraînant la plus grande réduction. Ces réductions sont généralement de petites réductions fractionnaires.
- Si l'attaque n'a pas été arrêtée, la valeur totale du génie est appliquée avant le calcul des valeurs et peut réduire les niveaux de fort.
- Une fois que les valeurs de combat finales et le niveau d'intensité du combat sont calculés (définis par la taille de l'unité de la force

attaquante où une division équivaut à 9 points), les forts peuvent être détruits si ;

- Les valeurs sont $\geq 1,5$ ou l'intensité du combat est > 30 - réduction automatique du fort de 50 points (une réduction complète du niveau de fortification) et possibilité d'une réduction supplémentaire du fort basée sur la valeur du génie similaire à la partie b) ci-dessus mais avec la valeur AE divisée par 2.
- Les valeurs sont ≥ 1 et $< 1,5$ ou l'intensité du combat est supérieure à 15 - 1/4 de la valeur du génie tente de réduire les forts comme en b) ci-dessus
- Les dragueurs de mines et les chars MSW comptent comme deux escouades du génie pour déterminer la valeur du génie.
- Cette phrase dans le manuel original est nulle : De plus, si la force attaquante est incapable de forcer une retraite sur le défenseur, mais a un ratio de combat entre 1 :1 et 1 :1,99, il y a une chance que le défenseur le niveau de fortification sera réduit jusqu'à un niveau supplémentaire, avec des réductions fractionnées à nouveau possibles.

15.3.2.7. NIVEAU DE FORT ET DÉGÂTS AFV

Il y a une petite chance que les éléments terrestres de l'AFV attaquant soient endommagés pendant le combat par des mines. La probabilité de dommages augmente avec le niveau de fortification, ce qui représente la plus grande densité de champs de mines.

15.3.2.8. NIVEAUX D'ARTILLERIE ET DE FORT

Pour mieux simuler la possibilité de pré-enregistrer les emplacements de tir, l'efficacité du tir d'artillerie du défenseur est liée au niveau de fortification de l'hex contenant l'artillerie qui tire. Plus le niveau de fortification est élevé, plus l'artillerie de cet hex sera efficace au combat. En raison de leur capacité à participer à plusieurs combats, les unités de soutien d'artillerie rattachées aux unités de quartier général ne reçoivent aucun avantage des niveaux de fortification lorsqu'elles sont engagées au combat, donc cet avantage est limité aux unités de combat d'artillerie ainsi qu'aux unités de soutien d'artillerie directement rattachées aux unités fortifiées. (7.5.2).

15.4. UNITES DE SOUTIEN AU COMBAT

DEFENDER	47284 -4510	528 -69	234 -50	139682 -2107	1852 -35	1423 -93	ATTACKER
Combat Value							Combat Value
366 => 107	0	0	0	0	0	0	996 => 622
2nd SS Panzer Division (139) 17th SS Panzergrenadier Division (153) 77th Infantry Division (16) R. 3/343rd Infantry Division (10) R. 6th Fallschirmjaeger Regiment (21) - 456th Artillery Battalion (2) - 457th Artillery Battalion (2) - 1041st Panzerjaeger Battalion (3)	5.8 : 1			4th US Armored Division (135) 8th US Infantry Division (68) 79th US Infantry Division (67) 83rd US Infantry Division (70) 90th US Infantry Division (64) - 709th US Tank Battalion (26) - 712th US Tank Battalion (24) - 749th US Tank Battalion (23) - 687th US Field Artillery Battalion (105mm) (0)			
5th Panzer Army (-13%)	6th Fallschirmjaeger Regiment RETREATED 17th SS Panzergrenadier Division RETREATED 2nd SS Panzer Division RETREATED			Support Units committed to Battle			
	Show Details						

Les unités de soutien peuvent participer au combat dans le cadre du côté attaquant ou défenseur. Les unités de soutien qui sont directement rattachées aux unités de combat seront automatiquement ajoutées au combat. Les unités de soutien rattachées aux unités de quartier général doivent passer une série de tests afin d'être engagées dans un combat. Les unités de quartier général ne peuvent engager des unités de soutien que dans des unités de combat rattachées. L'unité du QG doit être à moins de cinq

hexes des unités de combat rattachées et être capable de tracer un chemin indéterminé d'hexes amis, qui peuvent être en EZOC, vers ces mêmes unités de combat afin d'engager des unités de soutien pendant le combat. Notez que la distance réelle à travers les hexes amis d'une unité QG à une unité de combat rattachée n'a pas d'impact sur la capacité d'engager des unités de soutien, tant que l'unité QG est à moins de cinq hexes "à vol d'oiseau". Les unités de soutien engagées pour soutenir une attaque à travers la rivière seront sujettes à des perturbations supplémentaires (15.6.4).

15.4.1. ENGAGEMENT DE L'UNITÉ DE SOUTIEN

Le nombre maximum d'unités de soutien rattachées qui peuvent être engagées par des unités de quartier général dans un seul combat est de 6, à l'exception des unités de combat en défense qui se trouvent dans un hex Légèrement urbanisé ou Densément urbanisé, où le maximum est de 18. Engagement de l'unité de soutien depuis le quartier général unités n'est pas automatique. Pour chaque unité de soutien tentant d'être engagée, le leader de ce quartier général doit réussir un test d'initiative. L'unité de soutien doit alors passer plusieurs tests, les tests devenant plus difficiles en fonction du nombre d'unités de soutien déjà engagées et du nombre total d'unités de soutien hors construction rattachées à l'unité de quartier général. Cela signifie que les unités de quartier général disposant d'un grand nombre d'unités de soutien hors construction auront plus d'occasions d'engager des unités de soutien ; cependant, la probabilité globale que chaque unité de soutien soit engagée sera moindre que si les unités de quartier général disposaient de moins d'unités de soutien hors construction. Les unités QG qui ne se sont pas déplacées pendant le tour de joueur en cours ont une chance accrue d'engager des unités de soutien au combat. La probabilité que des unités de soutien soient engagées peut également être augmentée par le niveau de fortification dans l'hex en défense. Les unités de soutien directement rattachées aux unités de combat éligibles seront automatiquement engagées dans un combat impliquant cette unité de combat et ne compteront pas dans les maximums d'unités de QG discutés ci-dessus et ci-dessous. Notez que les seules unités de combat auxquelles les unités de soutien d'artillerie peuvent être directement rattachées sont les unités de zone fortifiée (7.5.2).

15.4.2. COORDINATION DE L'ARTILLERIE ALLIÉE

Les unités du QG américain peuvent fournir jusqu'à 6 unités de soutien d'artillerie supplémentaires au-delà des limites de soutien normales. Les QG britanniques et canadiens peuvent fournir jusqu'à 4 unités de soutien d'artillerie supplémentaires au-delà des limites de soutien normales. De plus, ces nationalités ont plus de chances que leurs unités de soutien d'artillerie soient engagées dans un combat.

15.4.3. ENGAGEMENT SPÉCIAL DE L'ARTILLERIE DU DÉFENSEUR

Les unités de soutien d'artillerie rattachées à un QG en défense ont la priorité pour être engagées dans un combat lors d'une phase d'engagement spéciale. Au cours de ce tour d'engagements, les unités QG en défense ont une chance d'engager 3 de plus que la limite normale d'unités QG engagées (donc 9 ou 21 au lieu de 6 ou 18). Après ce tour, le tour d'engagement normal est effectué. La coordination de l'artillerie des Alliés de l'Ouest (15.4.2) est cumulative avec cet engagement spécial, augmentant encore le nombre d'unités de soutien d'artillerie qui pourraient être engagées par les unités de QG en défense américaines, britanniques ou canadiennes.

15.5. UNITES DE COMBAT DE RÉSERVE

DEFENDER	ATTACKER
Combat Value 366 => 107	Combat Value 996 => 622
2nd SS Panzer Division (139) 17th SS Panzergrenadier Division (153) 77th Infantry Division (16) R 3/343rd Infantry Division (10) R 6th Fallschirmjaeger Regiment (21) - 456th Artillery Battalion (2) - 457th Artillery Battalion (2) - 1041st Panzerjaeger Battalion (3) 5th Panzer Army (-13%)	4th US Armored Division (135) 8th US Infantry Division (68) 79th US Infantry Division (67) 83rd US Infantry Division (70) 90th US Infantry Division (64) - 709th US Tank Battalion (26) - 712th US Tank Battalion (24) - 749th US Tank Battalion (23) - 687th US Field Artillery Battalion (105mm) (0)

5.8 : 1

6th Fallschirmjaeger Regiment RETREATED
 17th SS Panzergrenadier Division RETREATED
 2nd SS Panzer Division RETREATED

Defending Reserve Units committed to Battle

Show Details

Les unités de combat en mode réserve peuvent être engagées dans un combat à proximité, à la fois offensivement et défensivement. Le type d'attaque lui-même, qu'il soit brusqué ou délibéré, n'a aucun effet sur l'engagement des unités en mode réserve. Toute unité de combat Prête avec au moins 3 MPs peut être placée en mode Réserve en sélectionnant le bouton Prêt/Rééquipement (Refit)/Réserve dans la fenêtre de détail de l'unité de combat (26.3.14) jusqu'à ce que Réserve s'affiche. Les unités qui bougent, retraitent ou déroutent sortent du mode réserve.

Les unités de réserve qui sont engagées au combat ne bougent pas, mais elles doivent avoir les MPs requis pour être engagées dans le combat. Les MPs dont dispose une unité à la fin de son tour de joueur sont les MPs disponibles pour qu'elle puisse s'engager comme réserve défensive pendant le tour du joueur ennemi. Les unités de réserve engagées pour soutenir une attaque à travers la rivière seront sujettes à des perturbations supplémentaires (15.6.4).

Au cours d'un combat, tous les engagements de réserve défensive sont faits en premier, puis suivis par des engagements de réserve offensive.

15.5.1. ENGAGEMENT D'UNITÉ DE RÉSERVE

Pour être engagée en défense, une unité en réserve doit se trouver à moins de 6 hexes de l'hex de combat. Pour être engagée dans une attaque, une unité de réserve doit se trouver à moins de 3 hexes de l'hex de combat. Une unité en mode réserve ne peut jamais s'engager dans un combat si elle est adjacente à une unité ennemie. Une unité en mode réserve ne s'engagera jamais dans un combat si le ratio initial de la valeur de combat (CV) au moment des tests de l'unité est supérieur à 10 contre 1. Une unité de réserve en défense ne s'engagera jamais non plus dans un combat si les valeurs sont

inférieures à 1 à 4. Les unités de l'Axe à côté d'unités QG amphibies ennemies ne sont pas éligibles pour participer à un combat depuis la réserve. Si les prérequis d'engagement ci-dessus sont remplis, l'unité doit alors vérifier si elle a suffisamment de MP pour s'engager dans le combat (15.5.2). Si c'est le cas, alors l'unité doit réussir un jet d'initiative de leader pour être engagée dans le combat. L'unité doit également passer un test basé sur les MPs à dépenser de telle sorte que dé (MP à dépenser si engager) doit être inférieur ou égal à dé (MP des unités). De plus, plus le modificateur de combat de commandement est bas, plus la probabilité que l'unité soit engagée depuis la réserve est élevée, en particulier les unités avec un modificateur de commandement inférieur à 10 % (15.6.2.2).

Une unité peut participer à plusieurs combats au cours du même tour tant qu'elle remplit toutes les conditions et qu'elle a les MPs à dépenser. Les unités en défense en mode réserve qui participent à un combat perdu voient leurs MPs réduits à zéro et ne pourront donc participer à aucune autre combat ce tour-ci. Toutes les unités de

combat de réserve engagées subiront une réduction de leur valeur de combat si elles manquent de véhicules.

V1.00.07 - 19 décembre 2014

Changement de règle - Les unités de réserve ne peuvent pas tracer un chemin vers un combat au-dessus d'un hex de ferry (ne peuvent pas s'engager si elles sont séparées par un hex de ferry).

15.5.1.1. LIMITATIONS D'ENGAGEMENT DE RÉSERVE EN RAISON DE LA TAILLE DE L'UNITÉ

Les unités de combat de la taille d'un corps sont moins susceptibles d'être engagées offensivement car elles ajoutent un au jet d'initiative du leader. Les brigades et les régiments sont plus susceptibles d'être engagés car ils soustraient un au jet d'initiative du leader. De plus, comme les unités en mode réserve d'un camp sont engagées dans un combat, les chances d'autres engagements dans le combat diminuent, en fonction de la taille des unités de combat qui ont déjà été engagées.

15.5.1.2. EXIGENCE DE MP D'ENGAGEMENT DE RÉSERVE

Pour déterminer les MPs nécessaires à l'engagement, une unité en mode réserve trace un chemin de déplacement jusqu'à l'hexagone de combat si elle se défend, ou jusqu'à l'hexagone le plus proche contenant une unité attaquante si elle est attaquante. Les MPs vers cet hexagone sont modifiés en fonction des unités impliquées dans le combat. Si l'unité de combat impliquée dans le combat est rattachée au même QG que l'unité en mode réserve, les coûts en MP du combat sont multipliés par trois. A défaut, si une unité de combat est rattachée à un QG d'un niveau inférieur à celui de l'unité en mode

réserve (rattachée au même QG d'armée mais pas au même QG de corps ou rattachée à un QG d'armée alors que l'unité en mode réserve est rattachée à un QG de corps qui est lui-même rattaché au même QG d'armée), le coût en MP est multiplié par 4. En plus du coût pour atteindre l'hexagone, l'unité doit payer 8 MPs supplémentaires s'il s'agit d'une unité motorisée ou 2 MPs s'il s'agit d'une unité non motorisée. Par exemple, une unité motorisée en mode réserve qui se trouve à 4 points de déplacement d'une unité de combat en défense, les deux unités étant rattachées au même QG de corps d'armée, devra dépenser 20 MPs si elle est engagée dans le combat, soit $(4MP \times 3) + 8 = 20$.

15.5.2. RÈGLES SPÉCIALES DE L'UNITÉ DE RÉSERVE DÉFENSIVE

Les unités en défense engagées depuis la réserve peuvent être mises en déroute si le résultat du combat oblige le défenseur à battre en retraite. Les unités en défense engagées depuis la réserve ne seront pas éligibles à la déroute si elles réussissent un test où leur moral est supérieur ou égal à $40 + \text{dé}$ (15). Cela signifie que si leur moral est de 55 ou plus, ils ne seront jamais déroulés d'un engagement de réserve, mais si leur moral est de 40 ou moins, ils seront toujours éligibles à la déroute. L'ordinateur ne mettra jamais une unité avec un moral inférieur à 50 en mode réserve.



Les réserves en défense sont considérées comme des forces de contre-attaque et ne bénéficient normalement pas des niveaux de fortification au combat, bien qu'elles bénéficient de tous les modificateurs de terrain valables pour l'hex attaqué. L'exception est que les réserves engagées en défense pour combattre dans des hexagones urbains recevront le modificateur de fortification défensive complet à la fois du terrain et des niveaux de fortification dans l'hexagone.

15.5.2.1. ENGAGEMENT DES UNITÉS DÉFENSIVES DE RÉSERVE DANS LES HEXAGONES DE VILLE ET URBAINS

Il existe des règles spéciales concernant la capacité de l'unité en défense à réagir de la réserve à un combat dans un hexagone de ville, légèrement urbanisé ou d'habitat dense. Toute unité de réserve à moins de 2 hexagones d'un combat dans une ville ou un hexagone urbain qui peut tracer son chemin jusqu'à l'hexagone et qui a au moins un point de déplacement restant peut être engagée depuis la réserve même si le nombre de MP pour atteindre le combat dépasse le nombre d'unités restantes. L'unité est également exemptée du test à distance normal. Si l'unité s'engage dans le combat, elle

dépensera le coût normal pour s'engager depuis la réserve, mais si c'est plus que les MPs restants de l'unité, l'unité sera réduite à zéro MP. Les unités ne peuvent jamais être adjacentes à une unité ennemie pour réagir depuis la réserve et doivent toujours réussir un jet d'initiative de leader pour être engagées. De plus, le jet de dé normal (18) utilisé pour comparer le nombre d'unités engagées est remplacé par un dé (36) pour les urbains légers et un dé (72) pour les urbains lourds (au lieu de dé (18)).

15.6. RÈGLES GÉNÉRALES DE COMBAT TERRESTRE

15.6.1. DESCRIPTION DU COMBAT TERRESTRE

Le combat terrestre est mené par un système de combat tactique automatisé qui consiste en un nombre variable de rounds où les éléments terrestres s'affrontent. En général, l'ordinateur détermine d'abord la distance d'ouverture à laquelle le combat aura lieu. Ceci est largement basé sur la défense du terrain, avec des combats dans les hexs de ville et urbains commençant à des distances initiales plus courtes. L'attaquant tire en premier à des distances de 3000 mètres ou plus, tandis que le défenseur tire en premier à des distances inférieures à 3000 mètres.

L'étape suivante consiste à déterminer quels éléments terrestres pourront tirer. Il y a plusieurs facteurs impliqués, y compris le type d'attaque (brusquée ou délibérée), le niveau de détection de l'unité ennemie (DL), le modificateur de fortification en défense, le moral de l'unité attaquante et l'état de l'approvisionnement (en particulier les munitions), l'expérience individuelle de l'élément terrestre, la fatigue, l'utilisation des munitions et la portée de leurs dispositifs équipés, ainsi que les tests d'initiative de leader et de valeur de combat terrestre (méca ou infanterie) (11.3). De plus, les canons antiaériens des unités de l'attaquant ne tireront pas 75 % du temps. Les éléments terrestres qui ont réussi leurs tests tireront alors leurs appareils équipés qui sont à portée sur un élément terrestre adverse. Le nombre de tirs effectués, la capacité à atteindre la cible et, pour les véhicules blindés de combat et les véhicules de combat, l'endroit où la cible est atteinte, dépendent des mêmes facteurs que ceux énumérés ci-dessus, ainsi que de la vitesse et de la taille des éléments terrestres, de la précision, de la cadence de tir et du rayon de l'explosion des dispositifs de tir contre les cibles molles.

La quantité de munitions à portée de main a un impact sur le nombre de tirs effectués au combat. Si plus de 100%, l'unité de combat peut obtenir un tir supplémentaire. Si moins de 50%, l'unité de combat obtiendra probablement moins de tirs, les unités d'artillerie à plus longue portée tireront moins souvent si les munitions sont inférieures à 75%. L'artillerie des unités de soutien aura tendance à tirer plus souvent, en fonction des munitions disponibles. Les éléments terrestres d'artillerie dans les unités de soutien et les unités de combat d'artillerie sur carte seront plus enclins à utiliser des munitions lorsqu'ils sont dans un combat que les éléments terrestres d'artillerie dans d'autres unités de combat, car les unités de soutien et les unités sur carte sont moins susceptibles d'être dans des combats supplémentaires tandis qu'une unité de combat non-artillerie doit conserver des munitions pour d'autres combats possibles dans le tour. La taille de la force attaquante aura également un impact sur le nombre de tirs effectués au combat (15.6.1.1, 20.7.1).

Si l'élément terrestre ciblé est touché, alors le résultat est déterminé en fonction du modificateur de fortification en défense, de

la vitesse et de l'armure des éléments terrestres en défense, et de la létalité et de la capacité de pénétration de l'élément terrestre attaquant. Le résultat pourrait être aucun effet, perturbé, endommagé ou détruit. Les éléments terrestres AFV peuvent être endommagés pendant le combat en raison de pannes ou de mines (9.6.1, 15.3.2.5). Tout résultat autre qu'aucun effet retire l'élément terrestre ciblé de toute participation ultérieure, y compris sa contribution à la valeur de combat globale, dans le combat en cours ; cependant, les éléments terrestres perturbés et endommagés peuvent subir des effets supplémentaires selon le camp qui remporte le combat.

En règle générale, la portée à laquelle le tir a lieu diminuera pour les éléments terrestres tels que les escouades d'infanterie lorsqu'ils manœuvrent pour venir à bout des éléments terrestres en défense, bien que le tir indirect et les éléments terrestres à tir direct à plus longue portée puissent continuer à tirer à plus longue portée. Une fois tous les engagements entre les éléments terrestres terminés, l'ordinateur passera à l'étape suivante consistant à déterminer le vainqueur du combat.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Nouvelle règle - Lorsque la force en défense est inférieure à 1 régiment (1 ou 2 bataillons), le combat n'est jamais arrêté en raison de faibles ratio (c'est-à-dire que la portée se rapprochera de la portée minimale à chaque combat). L'extension Torch aura des unités de la taille d'un bataillon sur la carte.

augmentera. Les valeurs de CV des unités attaquantes ne sont pas modifiées par cette règle.

15.6.2. VALEUR DE COMBAT (CV) ET COMBAT TERRESTRE

Les valeurs de combat d'unité (CV) sont sujettes à de nombreux modificateurs détaillés ci-dessous. Pour aider à déterminer l'impact, un prédicteur de CV est disponible et apparaît dans l'infobulle de l'hex (5.21) lorsque le symbole d'attaque normale ou brusquée apparaît sur la carte (indiquant qu'une attaque peut être menée dans l'hex). Ce prédicteur fournit les valeurs de CV ajustées des unités qui tiennent compte de tous les facteurs connus (terrain, forts, modificateurs de densité, météo, etc.) à l'exception des valeurs de leader. Cette valeur est voilée pour l'ennemi si le FOW est activé. C'est un outil très important car c'est le seul moyen pour l'attaquant de savoir comment les CV de son unité vont être impactées par le terrain dans l'hex attaqué.

15.6.2.1. MODIFICATEUR DE CV EN CAS DE PÉNURIE DE VÉHICULES

Toutes les unités en attaque et en défense subissent une réduction de CV si elles manquent de véhicules. Cette pénalité est un pourcentage de réduction égal à $((1 - (\text{véhicules} / \text{véhicules nécessaires})) \times 20)$. La réduction est multipliée par 2,5 si l'ensemble est motorisé. Par exemple, une unité motorisée sans véhicules subirait une réduction de CV de 50 %, tandis qu'une pénurie de véhicules de 40 % entraînerait une réduction de CV de 20 %.

15.6.2.2. MODIFICATEUR DE CV DE COMBAT DE COMMANDEMENT

The screenshot displays the combat interface for a battle between the Attacker and the Defender. The Attacker's side shows a Combat Value of 353, reduced to 243, with a ratio of 20. The Defender's side shows a Combat Value of 215, reduced to 12, with a ratio of 1. The interface lists units for both sides, including the 15th Volks Werfer Brigade, 182nd Heavy Flak Battalion, 559th Heavy Jagdpanzer Battalion, 207th Pioneer Battalion, LVIII Panzer Corps, 116th Panzer Division, 560th Volksgrenadier Division, 401st Volks Artillery Brigade, 7th Nebelwerfer Brigade, 969th US Field Artillery Battalion, 559th US Field Artillery Battalion, 254th US Combat Engineer Battalion, 86th US Chemical Mortar Battalion, 9th US Air Force, Spitfire IX/XVI, Typhoon IB, and Mosquito FB.VI. A central display shows the ratio 20.2 : 1 and the text '1/28th US Infantry Division RETREATED'. A 'Command Battle Modifier' button is visible.

15.6.1.1. PÉNALTÉ DE FEU DE LA TAILLE DE LA FORCE DE L'ATTAQUANT

Il y a une pénalité de tir en combat lorsqu'il y a un grand nombre d'unités attaquantes. La valeur de force du côté attaquant est calculée en utilisant les valeurs suivantes pour chaque unité de division non-support, non-artillerie attaquant :

- Corps 15
- Division 9
- Brigade 5 (3 si la brigade compte moins de 2000 hommes)
- Régiment 3

Une fois que la valeur de force dépasse 28, il y a une chance que les éléments ne tirent pas pendant le combat. Les éléments d'artillerie sont beaucoup moins affectés (uniquement touchés à des distances plus rapprochées au combat), et la probabilité que les éléments ne tirent pas augmente à mesure que la valeur de la force augmente. En général, l'ajout d'unités supplémentaires devrait entraîner le tir de plus d'éléments, mais un pourcentage plus faible du total des éléments tirera généralement au fur et à mesure que la force

Afin de simuler à la fois la difficulté de coordonner les attaques avec des unités de différentes organisations et la capacité d'une force attaquante à exploiter les frontières entre différents commandements en défense, l'organisation de commandement et de contrôle, c'est-à-dire le rattachement, des unités de combat participant à un combat peut affecter la CV globale de l'attaquant et du défenseur.

Pour chaque combat, chaque camp aura une unité QG commandant. Généralement, cette unité de QG commandant est sélectionnée car elle a des unités avec la plus grande valeur de combat (CV) qui lui sont directement rattachées dans le combat. Les unités qui ne sont pas directement rattachées à l'unité du QG commandant subiront des modificateurs de combat de commandement qui réduiront leur CV pour le combat. Le rapport de combat liste les unités du combat regroupées sous le nom du QG auquel elles sont rattachées. Si les unités d'un QG subissent un modificateur de combat de commandement, la quantité de la réduction de CV est indiquée à côté du nom de l'unité du QG. Par exemple, « XXIV Panzer Corps – 36 % » indique que chaque unité répertoriée dans ce corps a vu sa CV réduite de 36 %. Plus le nombre

d'unités QG que l'unité doit traverser pour atteindre l'unité QG commandant est grand, plus le modificateur est important. De plus, les unités qui sont rattachées directement à une unité de QG de haut commandement (type 1) subissent un modificateur supplémentaire de 20 %, et celles qui sont rattachées directement à un groupe d'armées subissent un modificateur supplémentaire de 10 % (ceux-ci sont indiqués dans le total pourcentage de modificateur affiché).

15.6.2.3. MODIFICATEUR CV DU TERRAIN

Les valeurs de CV (26.1.4) de certains types d'éléments sont modifiées dans certains types de terrains proches dits denses et doublement denses. Les terrains denses sont les marais, les forêts denses, les terrains accidentés et les bocages. Les éléments de type infanterie sont doublés et les éléments de type AFV et véhicules de combat sont divisés par deux en terrain dense.

Les terrains à double densité sont les montagnes, les zones urbaines légères et les zones urbaines denses. Les éléments de type infanterie sont quadruplés (x4) et les éléments de type AFV et véhicules de combat sont divisés en quatre (/4) en terrain doublement dense.

Les unités de montagne ont leur CV doublée dans les combats menés dans des hexagones de montagne, quel que soit le temps. Il existe également un multiplicateur de 1,25 pour les valeurs de CV des unités non-montagneuses qui sont de type motorisé 0 (pas de véhicules) pour les combats livrés dans un hex de montagne (7.9).

Les unités défendant en terrain Densément urbanisé ou léger reçoivent un double de leur valeur de combat lors de la détermination du vainqueur et du perdant du combat. Ce doublement s'ajoute à tous les autres modificateurs.

La météo dans l'hexagone de l'unité attaquante	AJUSTEMENT CV DE L'ATTAQUANT LIEE AUX CONDITIONS METEOROLOGIQUES		
	Réseau Routier Bon	Réseau Routier Moyen	Réseau Routier Mauvais
Boue légère	.90	.80	.75
Boue épaisse	.50	.25	.125
Neige légère	-	-	-
Neige (1)	.90	.80	.75
Neige abondante (1)	.90	.80	.75

ne sont pas affectées par les modificateurs de CV météorologiques ci-dessus pour la neige et la neige abondante.

15.6.2.5. IMPACT DES MUNITIONS ET DU CARBURANT SUR LES VALEURS CV

Toutes les unités avec moins de 100% de leurs besoins en munitions et les unités motorisées avec moins de 50% de leurs besoins en carburant subiront une réduction de CV (ne dépassant pas une réduction de 50% au total de ces deux modificateurs). D'abord, une unité perd 1 % pour chaque 1 % de manque de munitions. Ensuite, les unités motorisées perdent 2 % pour chaque 1 % où elles manquent de 50 % de leurs besoins en carburant. Une unité ne peut pas perdre plus de 50 % de sa valeur de combat (CV) en raison des effets combinés de ces modificateurs. Exemple 1 : une unité motorisée avec 90 % des besoins en munitions et 40 % des besoins en carburant verrait sa CV multipliée par 0,9 puis 0,8 (ou 0,72, perdant ainsi 28 % de sa valeur de combat (CV)). Exemple 2 : La même unité mais avec 90 % de munitions et 25 % de besoins en carburant aurait sa CV multipliée par 0,5 car 0,9 fois 0,5 est inférieur à 0,5 qui est la pénalité combinée maximale. Ces réductions de CV sont prises en compte

DEFENDER			ATTACKER		
Combat Value	26239	295	48977	731	307
	-3305	-40	-594	-13	-10
200 => 93	0	0	0	0	0
Initial Combat Values (CV)					
LXXXIV Corps *			VIII US Corps *		
77th Infantry Division (40)			8th US Infantry Division (33)		
353rd Infantry Division (122)			79th US Infantry Division (34)		
2/5th Fallschirmjaeger Division (9)			90th US Infantry Division (38)		
3/5th Fallschirmjaeger Division (8) R			- 3/106th US Cavalry Group (9)		
- 345th Mixed Flak Battalion (21)			- 709th US Tank Battalion (16)		
D. von Choltitz			- 712th US Tank Battalion (13)		
2.0 : 1			- 749th US Tank Battalion (15)		
353rd Infantry Division RETREATED			- 687th US Field Artillery Battalion (105mm) (0)		
77th Infantry Division RETREATED			T. Middleton		
2/5th Fallschirmjaeger Division ROUTED			Show Details		

15.6.2.4. MODIFICATEUR CV MÉTÉO

Les valeurs de CV des attaquants sont réduites par la météo au sol dans leurs hexs (22.4.1). Les modificateurs exacts sont basés sur la météo au sol et le système routier spécifiques dans l'hex de l'unité attaquante et l'ajustement spécifique de la CV d'attaque peut être situé dans l'éditeur sous l'onglet nat/weather, élément des effets météorologiques. L'infobulle de prédiction de la CV de l'hexagone (5.2.1) inclut le modificateur CV météorologique. Le tableau suivant montre le modificateur de CV météo de l'Editeur de données génériques.

Noter

- (1) Les unités à ski verront leur valeur de combat (CV) doublée dans les hexs de neige et triplée dans les hexs de neige abondante et

dans les valeurs de CV imprimées sur la carte.

15.6.2.6. VALEURS DE COMBAT (CV) INITIALES

Au début de la bataille, la fenêtre de résolution des combats affichera chaque unité de combat et de soutien participante avec sa CV entre parenthèses ainsi qu'une valeur de combat globale au bas de la section de chaque camp. Ces CV initiales sont essentiellement les CV affichées sur les compteurs d'unités de combat sur la carte multipliés par dix. Les seuls modificateurs appliqués à la CV initiale sont le modificateur défensif de fortification et la réduction de moitié de la CV de l'unité attaquante si l'attaque est brusquée. Les valeurs de combat des unités individuelles peuvent ne pas correspondre à la CV totale car le total tient compte de la perte de CV due au modificateur de bataille de commandement, ce qui n'est pas le cas de la valeur individuelle de l'unité. Notez que les CV affichées, à la fois sur les pions et dans la fenêtre de résolution des combats, reflètent les perturbations causées par toute attaque transfrontalière (15.6.4).

Les valeurs de combat globales finales affichées en bas de l'écran à la fin du combat peuvent ne ressembler en rien aux CV des compteurs car elles reflètent non seulement les pertes subies pendant le combat, mais ont été fortement modifiées en raison de nombreux facteurs aléatoires. (15.9).

15.6.3. RESTRICTIONS D'ATTAQUE DES UNITÉS DE COMBAT NON PRÊTES

Les unités de combat dont la somme de leur moral actuel et de leur pourcentage de TOE réel est inférieure à 90 sont dans un état non prêt (unready), ce qui est reflété dans la barre latérale d'unité lorsque l'unité est sélectionnée. Les unités de combat non prêtes ne peuvent attaquer que si elles n'ont dépensé aucun point de déplacement pendant le tour. À l'exception des unités de combat d'artillerie non prêtes tirant à une distance de deux hexagones, cela signifie que les unités de combat non prêtes doivent commencer leur tour adjacente à une unité ennemie pour pouvoir attaquer. Les unités de combat non prêtes voient leur CV d'attaque réduite de 50 %.

15.6.4. ATTAQUE À TRAVERS LA RIVIÈRE

Les unités de combat attaquant dans un hex à travers un bord d'hex de rivière mineure ou majeure non gelé (niveau de glace quatre ou moins pour les rivières mineures et niveau de glace 7 ou moins pour les rivières majeures) doivent dépenser des points de déplacement supplémentaires au-dessus du coût normal en MP de l'attaque. Tous les éléments terrestres qui traversent la rivière pour attaquer sont soumis à un test de perturbation avant le calcul initial de la valeur de combat. Les éléments terrestres avec des dispositifs de tir indirect à plus longue portée ne vérifieront normalement pas les perturbations, tandis que l'infanterie et les ingénieurs de combat vérifieront très probablement. Les éléments terrestres de type infanterie auront tendance à subir à peu près la même quantité de perturbations pour les rivières mineures et majeures, mais les éléments terrestres des AFV et des véhicules de combat subiront plus de perturbations en traversant une rivière majeure qu'une rivière mineure. Étant donné que les unités de combat perturbées ne contribuent pas à la CV globale, les joueurs peuvent anticiper une réduction de la CV globale allant jusqu'à la moitié pour les rivières mineures et jusqu'à deux tiers pour les rivières majeures avant toute autre modification.

15.7. ATTRITION ET COMBAT PAR LARGAGE AÉROPORTÉ

Les unités aéroportées effectuant un largage aérien (17.3.9) subiront une série de tests pour déterminer les pertes par attrition. Ces tests sont basés sur le type de terrain dans l'hex de largage, le nombre de points de préparation que l'unité avait accumulés avant le largage, la présence d'autres unités, la proximité d'un hexagone d'invasion amphibie, l'expérience de l'unité et si le largage est la nuit ou par mauvais temps. Si l'hex de largage contient des unités ennemies, un combat spécial d'attaque délibérée aura lieu. De plus, un atterrissage aérien augmentera l'interdiction aérienne dans l'hex de largage et les hex adjacents.

V1.00.00 – 21 novembre 2014

a. Dispersion par largage - Les unités de la taille d'une brigade et d'un régiment aéroportés qui sont larguées ont 2/3 de chances de se disperser d'un hexagone. S'ils se dispersent dans un hex d'eau, ils

sont détruits. Pas plus d'une unité aéroportée ne se dispersera sur une plage d'invasion donnée (c'est-à-dire que la dispersion aéroportée n'empêchera pas une invasion de deux unités de débarquer). Il y aura un rapport de combat de flak dans l'hex de largage d'origine, puis un rapport de combat de largage dans l'hex vers lequel l'unité se disperse. 15.7

b. Fatigue de largage - Les divisions et les régiments cassés (1/ 2/ 3/ unités) subiront 50 points de fatigue supplémentaires lorsqu'ils seront largués. Les régiments et brigades indépendants subiront 25 fatigues supplémentaires lors du largage (s'ils ne sont pas divisés en 3 parties). Les divisions unifiées ne subiront pas de fatigue supplémentaire lors du largage.

V1.00.07 – 19 décembre 2014

IA - Des améliorations ont été apportées à l'IA offensive alliée de fin de guerre et aux réactions de l'IA allemande aux largages aériens en Sicile.

15.7.1. ATTRITION PAR LARGAGE AÉRIEN

Tout d'abord, l'unité peut avoir des éléments endommagés ou détruits en raison des pertes des transports aériens alors qu'elle est en route vers l'hex cible de largage. Ensuite, il y a une chance qu'un élément pas encore endommagé soit endommagé pendant le largage en fonction du terrain dans l'hex cible. Les dégâts relatifs causés par chaque type de terrain sont les suivants :

- Clair et Désert : 1
- Sable : 2
- Bocage : 3
- Tundra : 5
- Légèrement boisé : 10
- Rugueux : 20
- Marais et Forêt : 25
- Ville : 40
- Légèrement urbanisé : 50
- Densément urbanisé : 60

Il est tout à fait possible de voir des unités subir un pourcentage de dégâts dû au terrain égal à environ la moitié du nombre relatif. Ainsi, atterrir dans des conditions difficiles pourrait entraîner des dommages à 10% des unités en largage uniquement à partir du terrain (plus ou moins une quantité non négligeable).

De plus, les éléments qui ne sont pas encore endommagés peuvent être endommagés en fonction du nombre de points de préparation de l'unité si aléatoire(200)<(100 points de préparation).

Enfin, une fois que les unités se retrouvent dans leur dernier hex (soit dans l'hex de largage, soit après une retraite si elles perdent un combat dans l'hex de largage), tous les éléments non endommagés à ce stade doivent effectuer un test d'attrition supplémentaire. Tout d'abord, ce qui suit est ajouté pour chaque hex cible ou hex adjacent au largage pour arriver à une valeur d'attrition (Attrition Value AV) :

- +15 si hex d'eau ou unité ennemie (de n'importe quel type) dans l'hex (+6 si l'hex est adjacent)
- Si ce n'est pas l'item 1, alors +10 si l'hex est la cible d'une invasion (+4 si l'hex est adjacent)
- Si ce n'est pas 1 ou 2, alors +5 s'il y a une unité amie dans l'hex (+2 si l'hex est adjacent)

Pour chaque élément de l'unité aéroportée, un test est effectué et si aléatoire(200+expérience de l'unité) < AV l'élément est endommagé.

Il y aura une attrition supplémentaire pour les largages aériens la nuit et par mauvais temps. La nuit, si aléatoire(10)>aléatoire (compétence du pilote dont l'expérience est modifiée par la fatigue), les éléments terrestres transportés par cet avion seront endommagés. Une attrition basée sur la météo se produira sur les éléments terrestres si aléatoire(100)<effet météo*5 où clair=0, pluie=1, forte pluie=2, froid=3, chutes de neige=4, blizzard=5.

15.7.2. COMBAT AÉROPORTÉ

Lorsqu'une unité aéroportée est larguée sur un hex avec des unités ennemies, une forme spéciale d'attaque délibérée est résolue. Dans ce combat, le terrain en défense n'est pas pris en compte pour déterminer la valeur de combat (CV) des unités en défense. De plus, les unités en défense ont leurs CV divisées par 3 pour simuler la surprise. Si les unités en défense perdent le combat, elles reculeront et les unités attaquant pourront atterrir dans l'hex ou se disperser vers un hex inoccupé adjacent. Si le défenseur tient, alors l'unité aéroportée se dispersera dans un hex inoccupé adjacent. Si elle est forcée de reculer et qu'il n'y a pas d'hex vide vers lequel reculer, l'unité aéroportée sera détruite. Si l'hex du défenseur est un hex de ville, urbain ou Densément urbanisé, ou s'il contient un niveau de fortification supérieur à 3, ou si l'hex est la cible d'une invasion amphibie, alors les chances que l'unité en défense recule sont considérablement réduites. Les parachutages sur les unités du QG peuvent obliger l'unité aéroportée attaquante à battre en retraite. Dans ce cas, un combat normal avec des pertes n'est pas menée, mais il y a un calcul des côtes et des pertes de retraite.

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Combat de largage aérien - Des largages aériens dans un hex vide peuvent être engagés par des unités proches en mode réserve. Après le combat, si l'aéroporté est une unité de la taille d'une brigade ou d'un régiment et qu'il a perdu le combat, il sera détruit. S'il s'agit d'une division, elle débarquera et prendra le contrôle de l'hex après le combat. Une unité aéroportée de la taille d'une brigade ou d'un régiment qui perd un combat causé par un parachutage est détruite. Les divisions tenteront de battre en retraite vers un hex adjacent (ou le même hex si elles sont uniquement engagées par des unités de réserve depuis l'extérieur de l'hex de largage). Notez qu'une unité aéroportée peut perdre un combat contre l'équipe au sol de l'aérodrome, la flak rattachée à une ville et les unités du QG, et actuellement lorsque cela se produit, aucune unité n'apparaîtra pour le défenseur dans le rapport de combat.

15.7.3. INTERDICTION AÉRIENNE SPÉCIALE PARACHUTAGE

Les unités aéroportées créent automatiquement 33 points d'interdiction aérienne dans leur hexagone de largage et dans chaque hexagone adjacent lors de leur largage (17.3.3). Si cela fait que la quantité d'interdiction aérienne dépasse 99 dans un hex, elle sera plafonnée à 99. Cette interdiction aérienne supplémentaire représente abstraitement la confusion causée par les atterrissages aériens et l'impact des parachutistes se dispersant dans d'autres hex pendant le largage.

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Interdiction de parachutage - L'interdiction créée par les régiments et brigades aéroportés n'est que de 8 points par hex (au lieu de 33 pour les divisions).

15.8. RÉSULTATS DES COMBATS ET PERTES AU COMBAT

15.8.1. EFFETS DES RÉSULTATS DE COMBAT

Perturbation : les éléments terrestres perturbés ne peuvent plus tirer et ils ne contribueront pas leur valeur de combat aux futurs calculs de CV globales.

Endommager : les éléments terrestres endommagés sont hors de combat et ne peuvent plus tirer ou être attaqués. Ils ne contribuent plus à la CV d'une unité, mais peuvent être détruits ou perdre leurs dispositifs à la suite de la détermination du camp qui a gagné ou perdu le combat.

Destruction : Les éléments terrestres détruits sont éliminés immédiatement, bien que des hommes et des appareils puissent être capturés et qu'il y ait dix pour cent de chances que la main-d'œuvre associée à cet élément terrestre soit blessée au lieu d'être tuée au combat.

Environ 1 homme sur 25 parmi les éléments détruits sera capturé à la suite d'un combat.

Véhicules Génériques : Les véhicules des unités organiques génériques peuvent être endommagés ou détruits à la suite d'un combat.

15.8.2. LES PERTES DE COMBAT



Les pertes de combat sont reflétées dans l'affichage de résolution de combat (26.3.12) et l'écran d'affichage des pertes (26.3.2). Notez que dans l'écran d'affichage des pertes, il y a une différence entre la colonne "Récentes pertes au combat (Recent Battle) et hors combat (Non-Combat Casualties)" et les autres colonnes. Le premier comprend toutes les victimes (blessés/malades/armes et véhicules endommagés) et prend en compte les éléments terrestres prêts qui

ont été endommagés ainsi que les éléments terrestres endommagés qui ont été détruits en listant la moitié de leurs effectifs, canons et AFVs. Les deux colonnes Pertes permanentes (tour en cours (current turn) et total) n'incluent que les éléments terrestres qui ont été détruits, y compris les éléments précédemment endommagés qui ont été détruits, et ne tiennent pas compte des éléments terrestres qui ont été endommagés. Cette colonne Total pour les hommes perdus doit toujours correspondre aux totaux tués/capturés/blessés. Pensez donc à la première colonne comme aux victimes, y compris les blessés qui sont retournés au combat et les malades qui reviendront au combat et les véhicules blindés et de combat endommagés qui ne sont pas rayés et qui devraient être réparés. Les pertes dues à l'attrition de recul des déplacements involontaires apparaissent dans l'écran des pertes. Notez que la colonne "Récents pertes au combat et hors combat" n'est mise à zéro que lorsque le joueur en phase se rend pour la première fois dans la zone de la carte au début d'un tour, et juste avant chaque combat. Au fur et à mesure que le joueur en phase déplace des unités de combat et oblige les unités avec une CV nulle à effectuer des déplacements involontaires, les "Pertes récentes de combat et hors combat" continueront d'augmenter jusqu'à ce que le prochain combat annule cette colonne et que les valeurs recommencent. Les pertes dues aux dommages pendant le déplacement apparaissent également de cette manière.

Par exemple. Une bataille où 14 éléments terrestres AFV, avec des équipages de 4 hommes, et 8 éléments terrestres d'escouade d'infanterie avec 10 hommes chacun sont endommagés tandis qu'un élément terrestre d'escouade d'infanterie avec 10 hommes a été détruit. Cela compte comme 7 (14x1/2) AFV et (4x14x1/2) + (8x10x1/2) + 10 ou 78 hommes dans la colonne "Récents pertes au combat et hors combat". S'il s'agissait du premier combat du tour, tout ce qui serait indiqué dans les pertes permanentes du côté droit pour le tour en cours serait dix hommes perdus pour l'élément terrestre de l'escouade d'infanterie qui a été détruit.

Hommes blessés: les pertes permanentes ne sont pas permanentes à 100 %, car 1 % des hommes répertoriés comme blessés sont renvoyés dans la réserve de main-d'œuvre à chaque tour. Notez que bien que certaines troupes blessées reprennent du service, puisque leurs appareils ont été détruits et qu'elles ne reprennent que lentement du service, tant qu'elles ne sont pas revenues au service, elles comptent toujours pour la victoire et sont considérées comme des pertes "permanentes".

Au combat, les unités peuvent subir des dégâts ou être perturbées par l'interdiction ennemie dans l'hex avant que les éléments terrestres ne commencent à s'engager. Les pertes dues à l'interdiction lors d'un combat seront répertoriées dans le rapport de combat (les pertes causées par des valeurs d'interdiction très élevées lors de la phase de résolution aérienne ne figureront que dans l'écran des pertes).

15.9. DÉTERMINER LE VAINQUEUR EN COMBAT TERRESTRE

A la fin de tous les combats, les valeurs de combat modifiées pour les deux camps sont calculées et comparées sous forme de ratio (attaquant/défenseur) pour déterminer le vainqueur et le perdant du combat (7.1). Si le ratio CV modifiée affiché est de 2:1 ou plus, le défenseur sera forcé de battre en retraite. Notez qu'en raison de l'arrondi dans les affichages de combat, les valeurs inférieures à 1:1, par exemple 1:1.001, seront affichées comme 1:1.0. Toutes les unités en défense dans un hex seront forcées de battre en retraite si le combat est perdu. La force attaquante gagnera le combat si les défenseurs sont forcés de battre en retraite. Les défenseurs gagneront le combat s'ils tiennent bon.

INFORMATIONS SUR LE JEU

Les valeurs de combat modifiées affichées sont arrondies au nombre entier inférieur, mais le ratio de valeur utilise les nombres réels, qui sont de l'ordre du millier. Par exemple, un zéro peut être compris entre 0,0 et 999. Il en va de même pour 1, qui peut se situer entre 1000 et 1999. Pour avoir une meilleure idée des chiffres réels, divisez la valeur de combat modifiée de l'attaquant par le ratio du côté de l'attaquant. Ainsi, si les valeurs de combat modifiées finales de 250 et 1 ont donné un ratio de 167,0:1, ce qui vous a laissé perplexe, divisez 250 par 167 et vous obtiendrez 1,497, ce qui signifie que la valeur de combat modifiée réelle des défenseurs était d'environ 1 500, chiffre qui a ensuite été arrondi à 1. Bien entendu, il ne s'agit que d'une approximation grossière, puisque la valeur de combat de l'attaquant se situait en fait entre 25000 et 25999. Vous pouvez également voir un zéro dans le ratio de valeur, ce qui signifie que l'unité a été tellement affaiblie pendant la bataille que son CV modifié réel (non arrondi à l'inférieur) était égal à zéro.

15.9.1. LES FACTEURS INFLUENÇANT LA VALEUR DE COMBAT MODIFIÉE

De nombreux facteurs entrent dans la détermination des valeurs de combat modifiées utilisées pour décider du vainqueur et du perdant dans un combat terrestre. L'un des plus critiques est le test de la valeur de combat du leader (mecha ou infanterie). Un test réussi peut doubler la CV de l'unité de combat. Plusieurs tests ratés peuvent entraîner une réduction de moitié de la CV. Comme pour les autres tests de leader, un test raté par un leader permettra au leader suivant dans la chaîne de commandement de tenter un test de valeur de combat, mais avec une chance de succès réduite. D'autres facteurs

DEFENDER			ATTACKER		
Combat Value			Combat Value		
200 => 93			186 => 190		
LXXXIV Corps * 77th Infantry Division (40) 353rd Infantry Division (122) 2/5th Fallschirmjaeger Division (9) 3/5th Fallschirmjaeger Division (8) R - 345th Mixed Flak Battalion (21)			VIII US Corps * 8th US Infantry Division (33) 79th US Infantry Division (34) 90th US Infantry Division (38) - 3/106th US Cavalry Group (9) - 709th US Tank Battalion (16) - 712th US Tank Battalion (13) - 749th US Tank Battalion (15) - 687th US Field Artillery Battalion (105mm) (0)		
D. von Choltitz 			T. Middleton 		
			2.0 : 1		
			353rd Infantry Division RETREATED 77th Infantry Division RETREATED 2/5th Fallschirmjaeger Division ROUTED		
			Modified Combat Values (CV) and CV ratio used to determine winner of battle.		
Show Details					

qui ont un impact sur la valeur de combat modifiée incluent les pertes de combat, le modificateur de défense de la fortification (éventuellement réduit en raison des ingénieurs attaquants), le type d'attaque (les attaques brusquées réduisent de moitié la CV globale), le modificateur de combat de leader, le moral du leader et de l'unité, l'initiative et la valeur administratif du leader. Les valeurs, l'expérience et la fatigue des éléments terrestres, l'état de l'approvisionnement (pénalité sévère possible si les unités sont isolées), les pénuries de véhicules pour les attaquants et les unités de réserve en défense, et l'effet sur les combats en terrain dense.

Les unités avec un moral de 50 ou moins qui n'ont pas d'hex vers lequel retraiter et qui ne sont pas dans un port avec moins de 100% de dégâts peuvent subir une très forte réduction de CV.

Les unités en défense sur ou adjacentes (à côté d'un hex d'eau) à un hex de port temporaire verront leurs CV de fin de combat multipliées par 4 pour déterminer si elles retraitent. S'ils tiennent, mais auraient battu en retraite s'ils n'avaient pas reçu ce bonus, ils subiront à la place des pertes supplémentaires pour refléter leur combat jusqu'au dernier pour tenir la tête de pont.

INFORMATIONS SUR LE JEU

N'oubliez pas l'impact multiplicateur des niveaux de fort sur le CV défensif et le fait que les éléments terrestres du génie peuvent réduire les niveaux de fort artificiels au cours de la bataille, bien qu'en réalité seulement pour les attaques délibérées, car les valeurs du génie sont divisées (/4) au cours d'attaques brusquées. Une attaque qui se rapproche, mais sans cigare, de ce ratio CV de 2:1 requis pour gagner a encore une chance de réduire les niveaux du fort, ce qui sera encore amélioré si les ingénieurs participent. En bout de ligne - assurez-vous d'avoir des ingénieurs dans la force d'attaque si vous vous heurtez à des hexagones avec des niveaux de fort artificiels élevés !

15.10. LES EFFETS DE LA RETRAITE DU DÉFENSEUR

Lorsque des unités de combat en défense sont forcées de battre en retraite, chaque unité subit d'abord une attrition de recul (15.12). Les éléments terrestres de l'unité ont une chance d'être endommagés ou détruits, et certains éléments terrestres peuvent être capturés, les éléments terrestres endommagés étant beaucoup plus susceptibles d'être capturés.

Ensuite, chaque unité doit vérifier si elle se casse (shatter) ou déroute. Une unité qui est ravitaillée et forcée de battre en retraite peut se casser à la fin du combat au lieu de battre en retraite si elle est extrêmement faible en raison d'une combinaison de faible moral, d'expérience et de pourcentage de TOE et n'est plus considérée comme une unité de combat viable. Une unité qui est déjà en déroute peut se casser si elle se trouve dans un hex qui est attaqué et forcé de battre en retraite (15.10.2). Une unité de combat qui est ravitaillée et forcée de battre en retraite sera mise en déroute à la fin du combat si le ratio de la valeur de combat finale est supérieur au moral de l'unité. Par exemple, à la fin d'un combat, une unité avec un moral de quarante sera mise en déroute si la CV ajustée de l'attaquant est supérieure à quarante fois la CV ajustée du défenseur. L'exception est que si une unité a un hexagone valide vers lequel battre en retraite, elle ne sera pas susceptible d'une déroute tant qu'elle réussit un test où le moral de l'unité est supérieur ou égal à 40 + dé (15), à moins que

le une unité est une unité de la taille d'une brigade ou d'un régiment qui se défend seule dans un combat (aucune autre unité dans l'hex ou engagée depuis la réserve). Dans ce cas, le test de moral doit être supérieur ou égal à 40+dé (30). Cela signifie que normalement les unités avec un moral de 55 ou plus ne seront jamais mises en déroute, cependant un régiment ou une brigade défendant seul avec un moral entre 41 et 55 sera plus susceptible de déroute, et entre 56 et 70 aura toujours une chance de déroute.

Les unités qui déroutent effectueront un déplacement involontaire au lieu d'une retraite normale (15.10.4, 15.11). Les unités de soutien subissent le même sort que celui subi par l'unité à laquelle elles sont rattachées, bien que les unités de soutien ne restent jamais en déroute.

Les éléments terrestres des unités qui se cassent ou se rendent peuvent être capturés ou s'échapper. Les éléments terrestres qui s'échappent sont renvoyés dans le pool de production et seront répertoriés comme échappés (escape) dans l'onglet combat du rapport du commandant. Certaines unités qui se dispersent ou se rendent tentent de se reformer (19.1.2). Les unités de combat isolées qui se dispersent subissent les effets de la reddition au lieu des effets de la dispersion.

Les unités qui battent en retraite ou en déroute sortent automatiquement du mode réserve.

Il peut y avoir un coût en points de déplacement de retard de combat évalué dans l'hex du défenseur contre toutes les unités attaquantes qui sortent de cet hex pendant le tour du joueur en cours (14.1.5).

15.10.1. PRIORITÉS DU CHEMIN DE RETRAITE DU DÉFENSEUR

Les unités en défense qui n'ont pas été dispersées ou en déroute tenteront alors de battre en retraite vers un hexagone sous contrôle ami en utilisant les priorités suivantes. Les unités qui battent en retraite auront tendance à battre en retraite dans des hexagones non adjacents aux unités ennemies. Ils essaieront d'éviter de battre en retraite dans une condition de sur empiement (c'est-à-dire un hexagone qui compte déjà trois unités amies), mais s'ils le font, ils doivent continuer à battre en retraite et subir des pertes d'attrition de recul supplémentaires pour chaque hexagone supplémentaire à travers lequel ils retraitent. Les unités qui battent en retraite ont tendance à battre en retraite vers des hexagones qui coûtent moins de MP à atteindre, ont des voies ferrées, ont des niveaux de fort et contiennent moins d'unités de combat amies. La retraite au-dessus d'un côté d'hex de rivière mineure non gelée provoque une double attrition de recul, tandis que la retraite au-dessus d'un côté d'hex de rivière majeure non gelée provoque une triple attrition de recul. À la fin, l'unité qui se batte en retraite subit une fois l'attrition de recul pour chaque hex adjacent qui contient une unité de combat ennemie. Les unités sur des navires qui se trouvent dans un hexagone de port qui tombe pendant le combat retraiteront vers la mer (ou seront détruites s'il n'y a pas d'hexagone vers lequel retraiter).

15.10.1.1. RÉSULTATS DU REcul DES UNITÉS ISOLÉES

Une unité isolée (15.13) qui termine son recul adjacent à une unité ennemie se rendra si le dé (50) est supérieur au moral de l'unité. Les unités isolées se rendent si elles n'ont pas d'hexagone où reculer. Les zones fortifiées qui sont forcées de battre en retraite se rendront toujours. Les unités de combat qui sont ravitaillées se rendent si elles n'ont pas d'hexagone où reculer.

Noter

Les unités coupées de leurs arrières au tour des joueurs adverses ne gagnent pas le statut d'isolement avant le tour du joueur suivant dans la phase de logistique.

15.10.2. EFFETS DE LA DISPERSION

Lorsqu'une unité se disperse, elle est considérée comme détruite et retirée de la carte. Les éléments terrestres de l'unité sont affectés comme suit :

Les éléments terrestres endommagés sont capturés.

Les éléments terrestres non endommagés peuvent être capturés en fonction de leur expérience, de la distance entre leur unité et une unité amie ravitaillée et si leur unité est complètement encerclée par des hexagones contrôlés par l'ennemi (Si Aléatoire (60 + portée en hexagones jusqu'à une unité amie ravitaillée) > expérience de l'élément terrestre + Aléatoire (200*), l'élément terrestre est capturé. *cette valeur est de 100 si l'unité est complètement encerclée par des hexagones contrôlés par l'ennemi).

Si l'élément terrestre n'est pas capturé, les véhicules, les appareils et la main-d'œuvre AFV / Combat de l'élément terrestre sont renvoyés dans les pools de production appropriés.

15.10.3. EFFETS DE LA REDDITION

Lorsqu'une unité se rend (que ce soit en raison d'un combat ou dans la phase logistique en raison de l'isolement), elle est considérée comme détruite et retirée de la carte. Les éléments terrestres de l'unité sont affectés comme suit :

- Les éléments terrestres endommagés sont capturés.
- Les éléments terrestres non endommagés peuvent être capturés en fonction de leur expérience et de la distance entre leur unité et une unité amie ravitaillée (Si Aléatoire (120+portée en hexagones jusqu'à une unité amie ravitaillée) > expérience de l'élément terrestre, l'élément terrestre est capturé).
- Si l'élément terrestre n'est pas capturé, les véhicules, les appareils et la main-d'œuvre AFV / Combat de l'élément terrestre sont renvoyés dans les pools de production appropriés.

15.10.4. EFFET DE LA DÉROUTE

Lorsqu'une unité de combat est en déroute, sa CV est mise à zéro, puis l'unité effectue un déplacement involontaire (15.11). Les unités peuvent passer par un port vers un autre port sans impact supplémentaire (autre que l'attrition normale de déroute/retraite). Les unités en déroute peuvent se déplacer mais ne peuvent pas se déplacer adjacentes à une unité ennemie à moins qu'elles ne soient empilées avec une unité de combat amie. Les unités en déroute ne participent pas au combat, mais si une partie d'une pile est attaquée et est forcée de battre en retraite, l'unité en déroute sera casée. Les unités en Déroute n'ont pas de ZOC et ne prendront pas le contrôle des hex ennemis inoccupés adjacents. Les unités en déroute sont obligées d'effectuer un déplacement involontaire si elles sont seules dans un hex et à côté d'une unité ennemie (si l'unité en déroute est isolée, elle se casse). Les unités en déroute ne peuvent pas se déplacer par transport ferroviaire ou naval. Les unités en déroute ne changeront pas leur TOE, ne pourront pas recevoir de remplacements

et ne pourront pas gagner de moral (9.1.1). Les unités de soutien ne restent pas en déroute, mais subissent une attrition de recul et se déplacent si l'unité à laquelle elles sont rattachées déroute.

15.10.4.1. RALLIEMENT DES UNITÉS EN DÉROUTE

À chaque tour pendant la phase de logistique amie, une unité en déroute tentera de passer un test de portée vers une unité QG de sa chaîne de commandement dans laquelle Aléatoire (portée jusqu'à l'unité QG) doit être inférieure à six. Si ce test est réussi, le leader de l'unité du QG tente de rallier l'unité avec un test de moral réussi.

15.11. LES DÉPLACEMENTS INVOLONTAIRES

Un déplacement involontaire est un type spécial de déplacement effectué par des unités de combat hors phase qui ont été mises en déroute ou des unités à CV nulle qui se retrouvent adjacentes à une unité de combat ennemie.

Il y a plusieurs conditions qui poussent une unité à faire un déplacement involontaire :

- Une unité de combat déroute suite à un résultat de retraite après combat
- Une unité avec une CV nulle se retrouve adjacente à une unité ennemie alors qu'elle n'est pas empilée avec une unité de combat amie non épuisée. Cela inclurait les unités de QG, l'unité de soutien à la construction sur carte ou une unité de combat épuisée ou en déroute. Notez qu'il y a des cas, comme si une unité est épuisée pendant la phase d'exécution aérienne, où une unité à CV zéro peut se retrouver à côté d'une unité ennemie et ne pas se déplacer automatiquement. Le déplacement involontaire se produira alors lorsqu'une unité ennemie se déplace à côté d'une telle unité
- Dans certains cas, lorsqu'une unité avec une CV nulle fait partie d'une pile forcée de battre en retraite en raison d'un combat.

15.11.1. PROCÉDURE DE DÉPLACEMENT INVOLONTAIRE

Une unité effectuant un déplacement involontaire subit une attrition de recul, puis se déplacera vers l'hex contenant l'unité QG à laquelle elle est rattachée, ou vers un hex adjacent à son unité QG. L'unité qui se déplace ne peut pas se déplacer à côté d'une unité ennemie s'il n'y a pas d'unité de combat amie dans l'hex. S'il n'est pas possible de se déplacer vers ou adjacent à son unité QG, ou si l'unité QG est à plus de 10 hexagones, alors l'unité se déplacera vers une localité, une ville ou un hexagone urbain proche, généralement à l'ouest pour les unités alliées occidentales et à l'est pour les unités de l'Axe. Une unité ne se déplacera pas dans un hexagone qui a une unité ennemie non isolée dans un rayon de deux hexagones. Les unités ne se déplaceront pas vers une ville isolée, un hexagone urbain ou une unité QG à moins que l'unité ne soit déjà adjacente à l'unité QG. Les unités qui déroutent ne peuvent se déplacer que vers des localités/villes situées à moins de 24 hexagones et qui sont sur une voie ferrée reliée ou qui sont un port relié. S'ils sont incapables de se déplacer vers une unité QG valide ou une localité/ville, ils se rendront.

Lors du premier tour de n'importe quel scénario, les unités ne se déplaceront pas vers leurs unités QG, mais à la place uniquement vers des localités, villes ou hexagones urbains proches. Les unités de soutien qui sont rattachées à une unité en déplacement subiront une attrition de recul et se déplaceront avec l'unité en déplacement.

Noter

Le déplacement volontaire d'une unité de quartier général (7.7.5) a les mêmes effets délétères qu'un déplacement, et l'unité de QG ne se déplace pas vers son unité de HHQ, mais toujours vers une ville ou un hex urbain proche.

15.11.2. LE DÉPLACEMENT INVOLONTAIRE D'UNITÉ ISOLÉ

Les unités de combat isolées se casseront si elles sont forcées de se déplacer. Les unités isolées non combattantes effectuant un déplacement involontaire subiront une double attrition de recul mais elles peuvent se déplacer vers un emplacement où elles ne sont plus isolées. Cela représente le fait que les actifs d'une unité non combattante, comme les unités de quartier général, peuvent être répartis sur une très grande surface et que beaucoup d'entre eux ne seraient pas réellement piégés lorsqu'une poche se forme.

15.12. L'ATTRITION DE REcul

Lorsqu'une unité bat en retraite ou se déplace, elle subit une attrition de recul, ce qui peut entraîner l'endommagement, la destruction ou la capture de certains de ses éléments terrestres. L'ampleur de l'attrition de recul est basée sur le moral actuel de l'unité et sur l'expérience et la fatigue des éléments terrestres de l'unité. Les unités avec un moral plus élevé et des éléments terrestres avec une expérience plus élevée et une fatigue plus faible souffriront moins de l'attrition de recul. Les éléments terrestres endommagés sont encore plus susceptibles d'être capturés, en fonction de leur expérience et de la pénurie d'éléments terrestres de l'escouade de soutien. Les éléments terrestres endommagés peuvent également voir leur équipement détruit tandis que la main-d'œuvre de l'élément terrestre est classée comme blessée. Les véhicules génériques organiques peuvent être endommagés ou détruits à la suite de l'attrition de recul de l'unité. Les unités qui sont forcées de battre en retraite à travers un côté d'hex de rivière subiront le double de l'attrition de recul normale pour une rivière mineure et le triple de l'attrition de recul pour une rivière majeure.

Le nombre de véhicules motorisés de l'unité, son moral et la valeur finale de la bataille ont un impact sur l'attrition de recul subie par les unités en défense qui perdent une bataille. Les unités en défense qui reculent ont une chance d'éviter l'attrition de recul. Les unités en défense qui reculent ont une chance d'éviter l'attrition de recul. De plus, l'attrition de recul est directement liée aux valeurs finales du combat, plus les valeurs sont élevées, plus l'attrition de recul est importante. L'unité vérifie d'abord si le nombre de véhicules dans l'unité est supérieur à aléatoire (nombre de véhicules nécessaires pour motoriser entièrement l'unité). Si c'est le cas, alors les valeurs sont changées à 1 contre 1 et pratiquement aucune attrition de recul ne se produira. Si l'unité échoue à ce test, elle effectue un test de moral et si $\text{aléatoire}(50) < (\text{aléatoire}(\text{moral de l'unité}-50))$ alors les valeurs effectives sont doublées pour déterminer l'attrition de recul. Si l'unité échoue au test de véhicule, elle a une nouvelle chance de réduire le ratio à 1 contre 1 (quel que soit le résultat du test de moral mentionné plus haut). L'unité teste à nouveau son moral pour voir si $\text{rnd}(50) < (\text{rnd}(\text{moral de l'unité}-50))$ et si elle réussit ce test, alors les valeurs sont réduites à 1 contre 1 avec les résultats décrits ci-dessus.

15.13. LES UNITES ISOLÉES ET HEXS

Les unités et les hexagones amis inoccupés sont isolés s'ils ne peuvent tracer un chemin de quelque longueur que ce soit vers une tête de ligne (20.2). Les unités coupées au tour des joueurs adverses ne gagnent pas le statut d'isolement avant le tour du joueur suivant dans la phase logistique. Les hexagones isolés qui ne sont pas occupés par une unité amie, ou adjacents à une unité de combat amie passeront automatiquement le contrôle de l'autre côté lors des prochaines phases logistiques amies (6.3.4).



Les unités de combat isolées ne seront pas mises en déroute, mais se rendront à la place. Les unités de quartier général isolées subiront un déplacement involontaire (15.11). Les tests administratifs et d'initiative sont deux fois plus difficiles à effectuer pour les unités isolées. Les joueurs qui désirent retirer des unités QG d'une poche d'unités isolées plutôt que d'attendre que l'ennemi les déplace peuvent volontairement déplacer l'unité QG pendant leur phase d'action (7.7.5). Les unités isolées sont limitées à la construction de niveaux de fortification jusqu'au niveau de fortification deux.

Les unités isolées sur la carte ne peuvent changer de rattachements qu'aux unités QG à l'intérieur de la poche avec elles, et seulement si elles se trouvent à moins de 100 MPs. Les unités de soutien rattachées à des unités QG isolées ne peuvent être réassignées qu'à d'autres unités QG dans la même poche isolée et uniquement si elles se trouvent à moins de 100 MPs.

Les dépôts dans des hexs isolés perdront 5% de leur fret à chaque tour de la phase logistique pour refléter qu'une partie du fret ne serait pas du matériel nécessaire aux unités isolées. Les unités isolées peuvent se ravitailler en utilisant des méthodes sans véhicule (20.4.1.1). Ils peuvent également tirer du fret des dépôts à l'intérieur de la poche isolée en utilisant des véhicules déjà dans le dépôt ou en demandant au dépôt de prendre des véhicules des unités à utiliser pour distribuer le fret du dépôt. Les unités isolées ne peuvent pas recevoir de remplacements.

V1.00.11 - 14 janvier 2015

Les unités isolées qui manquent de ravitaillement subiront une fatigue supplémentaire et des dommages à leurs éléments pendant la phase logistique.

V1.00.37 - 7 mai 2015

Nouvelle règle - Les unités isolées essaieront de se réapprovisionner à partir des dépôts pour éviter les dommages d'isolement.

Nouvelle règle - Les unités isolées ne sont pas éligibles pour être envoyées sur le front de l'Est.

15.13.1. Les PÉNALITÉS DE VALEUR DE COMBAT D'UNITÉ ISOLÉE

Les unités isolées subissent une pénalité de CV liée au ravitaillement qui est égale au pourcentage de ravitaillement nécessaire pour les unités non motorisées ou de carburant pour les unités motorisées multiplié par le pourcentage de munitions nécessaires. Les unités isolées ont leur valeur de combat divisée par deux en plus des réductions dues aux pénuries réelles de ravitaillement, de munitions et de carburant. Les unités isolées ne tirent qu'un 1/4 de la quantité de munitions qu'elles tireraient si elles n'étaient pas isolées, afin d'économiser les munitions.

De plus, lors du calcul du ratio de CV modifiée pour déterminer si un défenseur devra battre en retraite, les unités en défense isolées peuvent voir leur CV divisée par deux si elles échouent à certains tests en fonction de leur moral et de la distance par rapport aux unités amies ravitaillées les plus proches. Cependant, lorsque les unités en défense sont dans un hex avec un modificateur de fortification défensive de cinq ou plus (terrain plus niveau de fortification), alors la pénalité de CV ci-dessus ne s'applique pas. Au lieu de cela, ils subissent un test basé sur le modificateur de fortification défensive et leur moral qui peut entraîner une réduction de moitié de leur CV (CV divisée par deux si (aléatoire (25))/niveau de fortification est supérieur à aléatoire (moral de l'unité)).

Les unités dans les forteresses portuaires, définies comme des ports avec un niveau de fortification 3 ou 4, ne subissent pas de pénalité de combat pour avoir été isolées. Ils subissent toujours les pénalités normales pour toute pénurie de ravitaillement, de carburant ou de munitions.

15.14. VILLES, DÉPÔTS ET BASES AÉRIENNES CAPTURÉS

Quand une localité, une ville ou un hex urbain change de contrôle, les usines situées dans cet hex subissent des dommages (21.2). De plus, les unités anti-aériennes stationnées dans la ville seront soit détruites, soit évacuées vers leur unité QG assignée. Les unités anti-aériennes mobiles assignées à des villes qui ne sont pas isolées peuvent s'échapper vers un QG proche lorsque cette ville est capturée (7.4.1).

Les dépôts et les unités de base aérienne sont des installations fixes qui ne peuvent pas battre en retraite ou se déplacer. Les unités de bases aériennes ennemies qui sont capturées tenteront d'évacuer les unités de leur groupe aérien puis se convertiront en une base

aérienne amie vide (8.2). Lorsqu'un dépôt est capturé, la majeure partie du fret est détruite (causant la destruction d'une partie du carburant et des approvisionnements du pool du joueur), mais une



petite quantité de fret est capturée, ce qui entraîne la mise en place de carburant et d'approvisionnement à cet endroit pour l'utilisation du joueur qui a capturé le fret. De plus, un petit nombre de véhicules sont détruits et le reste est remis au pool. A l'exception des dépôts dans les hexagones de port, les dépôts capturés sont détruits (20.1.6). Une exception est que pour un port permanent uniquement (pas les ports temporaires ou les ports Mulberry (ports artificiels et temporaires) (16.8)), si un dépôt est capturé, la procédure de capture est suivie, mais au lieu d'être détruit, il devient automatiquement un dépôt appartenant au joueur qui l'a capturé et on lui attribue une priorité de ravitaillement de 3. De plus, pour les ports permanents sur la carte sans dépôt, au tour où un port est capturé, un dépôt est automatiquement construit avec la priorité 3 dans l'hex.

15.15. RÉDUCTION DES MP'S DÉFENSEURS

Lorsqu'une unité est attaquée, selon les valeurs, elle subira une perte de points de déplacement lors de son prochain tour en raison de l'attaque. La perte de MP est égale au coût d'attaque standard qu'une unité aurait payé si elle avait effectué l'attaque. Par exemple, s'il s'agissait d'une attaque délibérée et que l'unité en défense est motorisée, elle paierait 16 MP perdus sur les MP de son prochain tour. Ce coût d'attaque standard est modifié comme suit en fonction des valeurs de l'attaque :

- Aucun modificateur si les valeurs sont de 1,5 à 1 ou plus
- 75 % du coût si les valeurs sont de 1 contre 1 contre 1,49 contre 1
- 50 % du coût si les valeurs sont de 0,5 contre 1 contre 0,99 contre 1
- Aucun coût si les valeurs sont inférieures à 1 contre 2.

Lorsqu'une unité est attaquée dans la phase amphibie, qui intervient après que les MP de l'unité sont définis, toute perte de MP due aux attaques ennemies est immédiate et peut laisser une unité avec 0 MP au début de son tour.

16. OPÉRATIONS NAVALES ET AMPHIBIES

Les déplacements et opérations navals dans Gary Grigsby's War in the West sont en soutien direct des opérations terrestres et comprennent le transport naval, le transport amphibie, l'assaut et le soutien des tirs navals et l'interdiction navale, qui sont complétés par l'interdiction aéronavale (17.3.5). Les unités éligibles peuvent utiliser le transport naval ou amphibie pour se déplacer à travers les hexagones de mer et d'océan. Les unités peuvent se déplacer par transport naval entre des ports amis et par transport amphibie naval depuis un port ami pour prendre d'assaut n'importe quel hex côtier éligible. Un pool d'expédition de troupes et de cargos est utilisé pour déplacer des unités et du fret par mer en utilisant des points de déplacement stratégiques (SMP) avec des coûts de chargement et de déchargement des navires similaires au déplacement ferroviaire. Le transport et l'assaut amphibies sont limités aux unités de combat non blindées, sont menés dans la phase amphibie pendant le tour du joueur ennemi et nécessitent l'utilisation d'unités de quartier général amphibies et un certain temps de préparation sur un certain nombre de tours.

En mode transport naval (F3), transport amphibie (F4) ou transport aérien (F9), les hexagones d'invasion amphibie assignés (en attente) et les hexagones de débarquement aéroporté associés sont affichés sur la carte. Les hexagones terrestres de débarquement amphibie sont en rouge, les hexagones maritimes vers lesquels les unités du QG amphibie se déplaceront sont en bleu et les hexagones de débarquement aéroporté sont en bleu clair. De plus, en mode de mouvement naval, la capacité portuaire restante pour les ports amis est affichée sur la carte pour chaque port, le nombre dans les cercles de port sur la carte étant égal à 1000 tonnes de capacité de chargement/déchargement restante.

Lorsque vous êtes en mode de transport naval ou amphibie naval et qu'une unité est sélectionnée pour le déplacement, les hexs navals contestés seront assombris et les hexs contrôlés par l'ennemi seront assombris. Le déplacement à travers ces hexs est autorisé, mais à des niveaux d'attrition plus élevés (16.5.2). Les unités ne peuvent pas traverser ou être adjacentes à une unité QG amphibie ennemie en mode de transport naval.

Les unités chargées « sur des navires » sont automatiquement mises en mode prêt et ne peuvent pas être mises en réserve ou rééquipées (refit) tant qu'elles sont sur des navires.

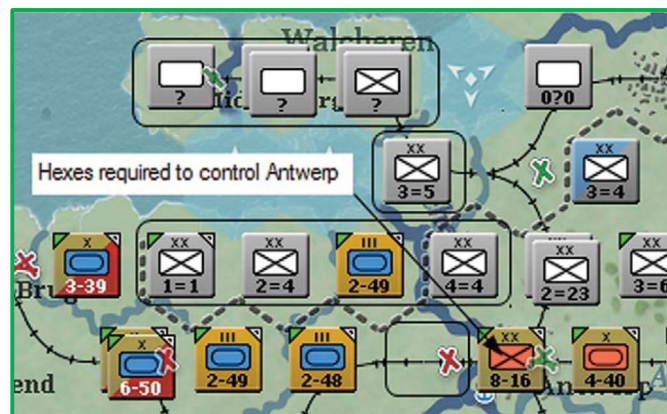
Le transport naval ou amphibie n'est pas affecté par les niveaux des glaces.

Les unités entraînées ne peuvent pas se déplacer via un déplacement naval ou amphibie.

V1.00.07 - 19 décembre 2014

Amélioration de la routine de sélection de chemin pour le déplacement naval effectué lors d'une invasion amphibie (pour minimiser le déplacement à travers les hexagones contrôlés et neutres par l'ennemi).

Lorsqu'un joueur est configuré pour être joué par l'IA, le joueur humain peut désormais voir les unités sur la carte pendant la phase débarquement amphibie, même lorsque FOW est activé. Cela peut donner un peu plus d'informations au joueur allemand car les unités



alliées seront entièrement visibles, mais nous avons décidé que les joueurs apprécieraient de voir les invasions.

16.1 NAVIRES DE TRANSPORT

Il existe deux types de navires utilisés pour réguler le transport naval, les navires de troupes pour les unités et les cargos pour le fret. Les navires de transport sont suivis comme des éléments de pool de production distincts (20.1.5). Les navires de troupe ont une capacité de 1000 tonnes de charge unitaire et les cargos peuvent transporter 250 tonnes de fret. Chaque navire de transport dans le pool peut être utilisé pour une mission par tour. Les cargos utilisés pendant la phase de ravitaillement ne peuvent pas être utilisés pendant la phase d'action (déplacement). Les transports seront retirés du pool et rattachés aux unités du QG amphibie pour permettre le déplacement amphibie. En mode de transport naval ou amphibie, le nombre de navires de troupes et de cargo disponibles est affiché dans les informations générales et la zone de ville dans le coin droit de l'écran. Pour le joueur de l'Axe, cela est divisé en deux zones, Atlantique et Med.

V1.01.56 - 13 février 2017

Correction du manuel : Les cargos transportent 1250 tonnes de marchandises à chaque tour, et non 250 comme indiqué dans le manuel War in the West.

16.2. LES PORTS ET LES DÉPÔTS

Il existe deux types de ports. Les ports permanents sont des installations fixes préexistantes qui peuvent être endommagées, mais qui seront toujours sur la carte. Les ports temporaires sont établis à la suite d'une invasion amphibie réussie et représentent le déplacement à terre d'unités et de marchandises dans une tête de pont qui a été établie par un débarquement amphibie et maintenu par des forces navales qui restent à proximité du site de débarquement. Les forces navales sont représentées par une unité QG amphibie, donc si l'unité QG amphibie part, le port temporaire cessera d'exister. Les Alliés occidentaux ont une capacité limitée à



transformer plusieurs ports temporaires en ports permanents en construisant un port Mulberry.

Les ports temporaires ne sont créés que dans les hexs cibles qui n'ont pas encore de port permanent, mais s'il y a un port de taille 1 ou 2 dans l'hex cible de l'invasion, le port sera immédiatement entièrement réparé lors de la capture.

Chaque niveau de port non endommagé (usine) produit 15 000 tonnes de capacité de chargement/déchargement. Par exemple, un niveau de port 2 non endommagé aura une capacité de 30k et affichera une valeur de 30 dans le cercle de port au début du tour en mode F3 ou F4. Les unités ne peuvent pas charger/décharger vers/depuis les navires dans les ports permanents à moins qu'une capacité portuaire suffisante ne soit disponible. Au fur et à mesure que la capacité du port est épuisée, le nombre de tonnage dans le cercle du port diminuera. Le chargement/déchargement de fret dans les ports permanents utilise également la capacité portuaire. Le déchargement d'unités dans des ports temporaires n'utilise pas la capacité du port car le port temporaire simule le déchargement d'unités et de marchandises à une tête de pont. Dans tous les cas de chargement/déchargement, des navires de transport doivent être disponibles.

Les ports avec cinq pour cent ou plus de dégâts ne fonctionneront qu'à la moitié de leur capacité normale. Un port de niveau 2 avec 20 % de dégâts recevrait normalement $2 \times 15\,000 \times 0,8$ ou 24 000 tonnes, mais comme il a plus de 5 % de dégâts, il n'obtiendra que 15 000 tonnes.

Lorsque des ports temporaires sont capturés, ils sont détruits et retirés de la carte. Le dépôt du port temporaire est également capturé et détruit (15.15). Si un port avec un port Mulberry est capturé, le port reste, mais le dépôt sera capturé et détruit.

Au tour où un port permanent est capturé par l'un ou l'autre des joueurs, un dépôt est automatiquement construit avec une priorité de ravitaillement 3 dans l'hex. Si un débarquement amphibie réussit à capturer l'hex cible, un port temporaire avec un dépôt de niveau 2 réglé sur la priorité 4 sera automatiquement formé dans cet hex (16.7.3).

Les ports obtiennent leur capacité de transport portuaire générée vers la fin de la phase logistique, donc lorsqu'un port est capturé par un combat terrestre régulier plutôt qu'une invasion amphibie, il ne recevra aucune capacité jusqu'à la fin de la phase logistique suivante, donc pas de fret entrera au tour suivant. Étant donné que les invasions amphibies se produisent pendant le tour du joueur de l'Axe, lors de la phase logistique alliée du tour d'invasion, ils obtiendront une certaine capacité portuaire, mais pas beaucoup de tonnage car le port est endommagé au moment où il reçoit sa capacité. Le port recevra du fret en fonction de sa taille et du pourcentage de dommages.

Si la capacité du port n'est pas utilisée pour charger ou décharger des unités pendant la phase de déplacement, elle sera disponible lors de la prochaine phase logistique pour décharger/charger du fret.

missions de nuit, le pourcentage de chance est triplé (le niveau de port 3 a donc 18 % de chance de destruction).

V1.02.13 - 5 janvier 2018

Lorsque les ports temporaires sont retirés de la carte, les dépôts dans l'hexagone seront convertis en dépôt de type 1 (ferroviaire) s'ils se trouvent dans un hexagone ferroviaire, ou seront dissous s'ils ne se trouvent pas dans un hexagone ferroviaire.

16.2.1. LES PORTS INTÉRIEURS

Les ports intérieurs sont considérés comme faisant partie de la même mer que l'hex d'eau de mer ou d'océan qui accède au port intérieur. Les ports intérieurs exigent qu'un joueur ait le contrôle de tous les hexagones terrestres le long de la rivière et/ou des hexagones de ferry entre la mer et le port (pour le déplacement des unités et du ravitaillement vers/depuis le port). La liste des ports intérieurs et des hexagones nécessaires à la propriété :

V1.00.00 - 21 novembre 2014

Ballons de barrage (Barrage Balloons) – Tous les ports sont supposés avoir des ballons de barrage qui auront un impact sur tout raid bombardant quoi que ce soit dans l'hex du port. Les avions bombardant à moins de 3000 pieds ont une chance d'être détruits par le ballon de barrage égal à deux fois la taille du port (port 3 signifie 6% de chance que les avions bombardiers soient détruits). Pour les

LES PORTS INTÉRIEURS											
Nom	L'hexagone de port	Eau la plus proche/ hex de port	Les hexagones qui doivent être possédés								
Bordeaux	73 228	73 226	72 227	73 227							
Nantes	71 208	68 207	69 207	69 208	69 209	70 208	70 209				
Manchester	75 158	72 158	71 159	72 159	73 159	74 159	74 158	72 160	73 160	74 160	72 158
Londres	82 176	83 177	84 176	83 176	83 177	82 177					
Rochefort	72 218	73 219	73 218	72 219							
Anvers	100 181	98 179	97 178	98 178	99 178	99 179	97 180	98 180	99 180	100 180	99 181
Rotterdam	101 175	99 175	100 175	100 176	101 176						
Amsterdam	103 172	101 171	102 171	102 172							
Stettin	143 164	143 159	143 160	144 160	143 161						
Lübeck	127 161	128 159	128 160	129 160	128 161						
Hambourg	124 163	121 161	122 161	123 162	124 162	122 163	123 163				
Brême	120 167	118 163	118 164	119 164	118 165	119 165					
			119 166	120 166	118 167	119 167	118 166	119 166	120 166	118 167	119 167

16.3. LE TRANSPORT NAVAL DE L'UNITÉ TERRESTRE

Le transport naval peut être effectué par des unités terrestres non en dérouté et non gelées. Chaque unité a un coût de transport naval indiqué dans la fenêtre de détail de l'unité en tonnes. Pour que cette unité utilise le déplacement de transport naval, il doit y avoir suffisamment de navires de troupes disponibles pour effectuer le type de déplacement applicable. Le nombre de navires de troupes requis pour transporter l'unité sera déduit du pool de navires de troupes à chaque tour où elle utilise le déplacement de transport naval, même si elle ne se déplace que de 1 hexagone. Les unités peuvent terminer le tour en mer ou dans un port en étant encore chargées sur des navires. Les unités terrestres des joueurs des Alliés occidentaux peuvent utiliser le transport naval pour transiter entre le Royaume-Uni et la Méditerranée. Les unités sur les navires sont automatiquement mises en mode prêt et ne peuvent pas être mises en réserve ou rééquipement tant qu'elles sont sur des navires. Bien que les unités de soutien n'utilisent pas le déplacement de transport naval en tant que tel, les changements de rattachement entre le QG et les unités de combat qui sont séparés par des hexs de mer et d'eau océanique entraîneront l'utilisation de points de fret de port à port pour chaque transfert. La section 5.4.3 fournit des détails sur l'utilisation de l'interface de jeu pour effectuer le transport naval d'unités terrestres.

16.3.1. LES POINTS DE DÉPLACEMENT STRATÉGIQUES ET COÛTS DE TRANSPORT NAVAL

Toutes les unités ont 200 points de déplacement stratégique par tour, y compris les unités statiques qui peuvent se déplacer par transport naval. Lorsque des unités statiques sont mobilisées, elles ont 100 SMP au tour où elles sont mobilisées. Les MPs tactiques et les SMPs sont dépensés proportionnellement afin que l'utilisation d'un mode de déplacement réduise l'allocation restante de l'autre. Par exemple, un quartier général avec un MP de 50 et un SMP de 200 dépense 10 MP de déplacement tactique pour se déplacer vers un hex de port, résultant en une allocation restante de 40 MP et 160 SMP.

Il y a un coût SMP variable pour charger ou décharger des navires. Les unités n'ayant pas suffisamment de SMP restant à la destination souhaitée ne pourront pas décharger et devront rester "sur des navires" dans un hex de mer ou d'océan jusqu'à la prochaine phase de déplacement ami.

16.3.1.1. PORT LES COÛTS DE CHARGEMENT/DÉCHARGEMENT

Pour charger une unité terrestre dans un port, le coût SMP est de 50- (capacité restante en milliers de tonnes/7,5). Par exemple, une capacité restante de 30 000 tonnes de port de niveau 2 nécessiterait que l'unité de chargement dépense 50-(30/7,5) ou 46 SMP. Pour décharger une unité terrestre dans un port, le coût du SMP est de 150- (capacité restante en milliers de tonnes/1,5). Poursuivant l'exemple, la même unité pourrait décharger sur un autre port de niveau 2 avec une capacité restante de 30 000 s'il disposait de 150-(30/1,5) ou 130 SMP. 16.3.2.

16.3.2. INTERACTION DES UNITÉS « SUR LES NAVIRES » AVEC LES UNITÉS ENNEMISES

Si une unité sur des navires (on ships) se trouve dans un hexagone de port sans unité de combat amie empiilée avec elle, elle effectuera un déplacement décalé vers un hexagone de mer ou d'océan adjacent sans subir de pertes si une unité ennemie se déplace à côté d'elle. Il effectuera également un déplacement décalé vers un hexagone d'eau adjacent si d'autres unités amies perdent un combat dans le même hexagone et sont forcées de battre en retraite. De plus, elle effectuera un déplacement décalé vers un hex d'eau adjacent si elle essaie de se déplacer dans un port à côté d'une unité ennemie sans unité de combat.

Les unités en mode de transport naval qui sont situées sur un hex côtier qui était un port temporaire peuvent toujours se déplacer vers la mer même si le port temporaire est ensuite retiré du jeu.

Les unités ennemies qui restent dans un hex de mer ou d'océan "sur des navires" à la fin de leur tour bloquent le transport naval d'unités amies à travers cet hex. Les unités sur des navires dans des hexagones d'eau et les transports sur lesquels elles sont embarquées seront détruites si une unité ennemie de QG amphibie utilisant le transport amphibie se déplace à côté d'elles (16.6.2).

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Dans la section 16.3.2, lors du calcul de l'AV (attrition value), des modifications ont été apportées pour réduire la capacité de se déplacer d'un hexagone à la fois par la mer et de subir moins de dégâts que de se déplacer à travers plusieurs hexagones à la fois (diverses étapes qui pourraient tronquer les valeurs ont été modifiées en permettant la possibilité d'arrondir au lieu de simplement tronquer la valeur AV (attrition value)).

16.3.3. TRANSPORT NAVAL INTER-THEATRE

Il n'y a pas de liaison maritime directe entre l'Europe du Nord et la Méditerranée, cependant, les unités terrestres alliées occidentales, y compris les unités de QG amphibies, peuvent utiliser le mode de transport naval pour se déplacer entre le Royaume-Uni et la Méditerranée. Placez d'abord les unités en mode de transport naval (F3), puis déplacez-les vers un hex d'eau sur le bord ouest de la carte. Au début du prochain tour du joueur des Alliés de l'Ouest, la ou les unités seront placées dans ou adjacentes au port d'arrivée applicable. Il s'agit de Liverpool pour les transits de la Méditerranée vers le Royaume-Uni et d'Oran pour les transits du Royaume-Uni vers la Méditerranée. Les unités de QG amphibies arriveront à quelques hexs au large du port d'arrivée applicable. Les unités de l'Axe ne peuvent pas utiliser le transport naval pour se déplacer de l'Atlantique vers la Méditerranée.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Ajustement de la formule - Modification des priorités de déplacement de déplacement involontaire/déroute pour tenter de limiter le déplacement de dérouté des unités d'Afrique vers l'Europe.

16.4. TRANSPORT DE FRET PAR CARGO

Les cargos (un navire transporte des marchandises) sont utilisés pour transporter des marchandises (fret/freight), normalement entre des ports amis pendant la phase logistique. Les cargos sont également rattachés aux unités amphibies du QG pour livrer le fret nécessaire pour soutenir les assauts amphibies, y compris les dépôts temporaires et les unités de base aérienne construites à la suite d'un débarquement réussi.

16.5. ATTRITION ET INTERDICTION DES NAVIRES DE TRANSPORT

Les navires peuvent être perdus, ainsi que leur cargaison, chaque fois qu'ils sont utilisés pour le transport naval, le transport amphibie ou pour le déplacement de fret pendant la phase logistique. Les navires peuvent également être perdus lorsqu'ils sont dans une unité de QG amphibie. Notez que pour les besoins de ce jeu, lorsqu'un navire est décrit comme étant coulé, cela représente en fait des navires coulés ou suffisamment endommagés pour les mettre hors service pour le reste de la partie.

V1.00.13 – 26 janvier 2015

Pertes de transport - Réduction des pertes en personnel lorsque des transports sont coulés en mer. Désormais, ½ des personnels des éléments détruits sont placés dans le pool de transit des personnels.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Ajustements de formule - Ajustement des pertes de cargos et de navires de troupes. Modification de la formule d'attrition des déplacements navals (effectuée par hexagone).

60 % du personnel de l'unité affectée devrait être endommagé au lieu d'être blessé.

h. Changements d'interface - Message texte modifié de "SUNK" à "HIT" lorsqu'un transport est touché et retiré du jeu. Ajout de messages pour les hommes blessés (endommagés) et perdus (tués).

16.5.1. PHASE LOGISTIQUE ATTRITION DU MATÉRIEL DES NAVIRES

Les cargos utilisés pour le transport de fret dans la phase logistique ont 1 % de chances d'être considérés comme coulés. Aucune perte de fret n'est due à ce type d'attrition, car il s'agit en grande partie de navires qui perdent du temps sur le théâtre d'opérations en raison de pertes matérielles émergentes ou qui doivent être remis en état (refit).

16.5.2. L'INTERDICTION NAVALE AÉRIENNE ET MARITIME

L'interdiction navale aérienne et maritime détermine le contrôle des hexagones maritimes par l'interaction des patrouilles aéronavales, de la supériorité aérienne et de l'interception des chasseurs, de l'interdiction navale depuis les ports (17.3.5) et de l'impact sur les navires se déplaçant dans ces hexagones maritimes. Les navires effectuant des transports navals et amphibies et transportant du fret lors de la phase logistique, ainsi que le fret qu'ils transportent, sont soumis à l'attrition de l'interdiction navale en fonction de la trajectoire de mouvement qu'ils suivent.

Dans les trois cas, une valeur d'attrition de chemin naval (AV) est calculée comme suit :

1. Ajouter pour chaque hex traversé
 - +1 si hex contrôlé ami
 - +2 si hexagone neutre (TRANSPORT MARITIME CONTESTE dans l'infobulle de l'hexagone lors du déplacement)
 - +3 si l'hex est contrôlé par l'ennemi (SHIPPING HEAVILY CONTESTED dans l'infobulle de l'hexagone lors du déplacement). Non applicable pendant la phase logistique car l'ordinateur ne permettra pas le déplacement des cargos à travers les hexs contrôlés par l'ennemi.
 - + (valeur d'interdiction ennemie à deux chiffres -9)/x où x=1 si adjacent à un hexagone terrestre, x=2 s'il n'est pas adjacent à un hexagone terrestre et un déplacement de transport naval, et x=5 s'il n'est pas adjacent à un hexagone terrestre et un déplacement amphibie. - Ceci n'est vrai que si la valeur d'interdiction à deux chiffres de l'ennemi est > 9
 - +1 si aléatoire(10)<valeur météorologique de l'hex (0=clair, 1=pluie 2=forte pluie, 3=froid, 4=neige 5=blizzard)
2. Prenez le total de tous les hexagones parcourus à partir de l'étape 1 et répartissez-le au hasard entre 50 et 100 % du total
3. 3. Divisez le total de l'étape 2 par 10
4. 4. Si le total de l'étape 3 est supérieur à 180, réglez-le sur 180. Cette valeur est maintenant l'AV.

Pour le transport naval et le déplacement de fret pendant la phase logistique, pour chaque navire en déplacement, il est considéré

comme coulé si aléatoire(100)<aléatoire(AV). Les pertes par transport amphibie sont décrites aux sections 16.6.2.2 et 16.7.1.

Exemple : Une unité est déplacée par transport naval par 4 navires de troupes à travers 9 hexagones sous contrôle ami par temps clair, 2 hexagones neutres (1 par temps clair et 1 par fortes pluies) et 1 hexagone sous contrôle ennemi (pluie). Seuls les premier et dernier hexagones déplacés sont adjacents à la terre. Seuls les 2 derniers hexagones ont des valeurs d'interdiction ennemies, et ils sont 8 et 33 dans le renversement. L'AV totale serait de :

1. +9 pour les hexagones sous contrôle ami, +4 pour les hexagones neutres, +3 pour les hexagones ennemis, +0 pour l'interdiction de 8, +24 pour la valeur d'interdiction de 33 ((33-9)/1), 20% de chance de +1 pour l'hex de fortes pluies, 10% de chance de +1 pour l'hex de pluie. Total +40 (supposons que la météo n'ajoute aucun point).
2. Le total est aléatoirement compris entre 20 et 40 (supposons 30).
3. Le total est divisé par 10 et est maintenant 3.
4. AV = 3

Avec un AV de 3, chacun des 4 navires de troupes vérifierait si aléatoire(100)<aléatoire(3), ce qui donne à chaque navire de troupes environ 1,5 % de chances qu'il soit coulé. Lorsqu'un navire est coulé dans ce cas, le matériel sur le navire est détruit, ce qui entraînera des éléments terrestres endommagés ou détruits. Les joueurs recevront un message à l'écran si un navire de troupes est coulé lors d'un déplacement de transport naval.

V1.00.07 – 19 décembre 2014

Changement de règle - Changé +3 pour se déplacer à travers un hexagone de mer contrôlé par l'ennemi à +15 à l'étape 1 lors de la détermination de l'AV (attrition value). Cela rendra les déplacements

maritimes ou les invasions qui traversent des hexagones ennemis plus susceptibles de subir des pertes de navigation.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Nouvelle règle - Les valeurs navales des chasseurs réduits les valeurs totales d'interdiction navale, non seulement des missions navales automatiques comme auparavant, mais aussi pendant les vols de supériorité aérienne.

Ajustement de la formule - Augmentation de l'effet du radar naval sur l'interdiction navale.

Ajustement de la formule - Rendu plus difficile pour générer des valeurs d'interdiction navales élevées.

16.6. TRANSPORT NAVAL AMPHIBIE

Le transport naval amphibie (F4) comprend la préparation, le déplacement amphibie vers l'hex cible, les opérations d'invasion amphibie, y compris l'attrition au débarquement et le combat d'assaut pour prendre l'hex cible, et l'établissement d'une tête de pont, y compris un port, un dépôt et un aérodrome temporaires. Les unités du QG représentent les forces navales, y compris les navires de transport, le soutien des tirs navals et l'interdiction aérienne basée sur les porte-avions, nécessaires pour mener une invasion amphibie et fournir un réapprovisionnement sur le rivage via la tête de pont. Le joueur allié peut transformer deux ports temporaires en ports permanents en construisant des ports Mulberry.

16.6.1. INVASIONS AMPHIBIES

Les invasions amphibies peuvent être initiées (5.4.4) par des unités de QG amphibies alliées utilisant des unités de combat pour envahir des

The screenshot shows a hexagonal map interface for the game. The map displays various units, including amphibious HQ and infantry divisions, with their respective stats and movement paths. The interface includes a detailed unit information panel on the right and a status panel at the bottom.

Unit Information Panel (Right):

- TF 'S' BR Amphibious HQ SHAEF (15/90)**
 - XXX (HO) 0-0
 - Damage 0
 - AT SEA
 - 24046 8 0
- 3rd BR Infantry Division I BR Corps (13/5)**
 - XX 16-0
 - 99% 93% 100%
 - READY ON SHIPS
 - 19839 216 84

Status Panel (Bottom):

- Water - 79, 192
- Atlantic Ocean
- Climate: Temperate Humid
- Ground: Clear Air: Rain
- Air Interdict. Axis : 0 W Allies: 46
- WA Control
- TF 'S' BR Amphibious HQ (0.0/0.0 103%) MP 0
- amphib prep 90
- 3rd BR Infantry Division (16.7/16.7 100%) MP 0
- 1/27th BR Armoured Brigade (1.4/1.4 108%)
- 2/27th BR Armoured Brigade (1.2/1.2 93%)
- 3/27th BR Armoured Brigade (1.2/1.2 93%)
- amphib prep 90

hexagones de terrain clair, boisé, bocager et ville. Les étapes impliquées dans une invasion amphibie sont les premières ; avoir le QG amphibie et les unités empilées avec lui dans un port ciblent un hex ennemi pour l'invasion. Après avoir passé des tours à accumuler des points de préparation pour cette invasion, le QG peut recevoir l'ordre d'exécuter l'invasion une fois qu'il a accumulé au moins 50 points de préparation. Les unités de combat doivent avoir au moins 30 points de préparation avant de pouvoir participer à une invasion.

L'invasion aura alors lieu après la prochaine phase logistique du joueur ennemi. Les divisions blindées et les unités de QG autres que les unités de QG amphibies ne peuvent pas participer aux invasions amphibies. Notez qu'il n'y a aucune restriction sur ces types d'unités utilisant le transport naval régulier pour se déplacer vers des ports ouverts par une invasion amphibie au tour des joueurs ennemis.

Les joueurs peuvent cibler des hexagones pour un déplacement amphibie quel que soit le statut de contrôle de la mer, c'est-à-dire même si le chemin passe par des hexagones d'eau contrôlés par l'ennemi. Les unités de QG amphibies pourront Sélectionner «INVADE» si le chemin traverse des hexagones d'eau contrôlés par l'ennemi, mais avec l'anticipation d'une attrition importante pour les cargos et les navires de troupes et leurs cargaisons. Une zone de texte d'avertissement s'affichera après le message de confirmation standard d'invasion amphibie O/N lorsque le chemin traverse des hexagones de mer contrôlés par l'ennemi :

Le chemin amphibie contient x hexagones ennemis - continuer ? O/N.

Il est possible de lancer plusieurs invasions amphibies sur le même hexagone. Cela permet d'envahir plusieurs hexagones de plage qui ne peuvent être atteints qu'à partir d'un seul hexagone d'eau (dans ce cas, des unités supplémentaires sont placées à quelques hexagones au large de la plage, mais les unités envahiront le moment venu). Il permet également aux joueurs de lancer deux QG amphibies différents contre le même hexagone. Chaque QG amphibie débarquera les unités associées séparément, et chacune mènera un combat distinct. Si la première attaque prend l'hex, vous verrez un autre combat lorsque le 2e QG amphibie atterrira, mais il n'y aura pas d'unités en défense. Cela permet à 2 QG amphibies, chacun avec 1 division de lancer une attaque de 2 divisions contre un hexagone.

Lorsqu'une invasion est ordonnée pendant la phase de déplacement, le QG amphibie et les unités de combat associées conduisant l'invasion sont déplacés vers la mer dans l'hex à côté de l'hex de plage où ils débarquent. Les invasions amphibies sont exécutées après la prochaine phase logistique du joueur ennemi. Si un hex cible est inoccupé par des unités de combat ennemies, les unités de combat amphibies entreront dans l'hex et en prendront le contrôle. Si un hex cible est occupé par des unités de combat ennemies, les unités de combat amphibies attaqueront l'hex ciblé depuis l'hex de mer adjacente à l'hex de débarquement ciblé.

16.6.2. UNITÉS DE QG AMPHIBIES

Les QG amphibies sont utilisés pour le déplacement amphibie des unités de combat et le transport naval d'unités et de ravitaillement sur les plages (lorsqu'un port n'est pas disponible). Les QG amphibies peuvent avoir des groupes de soutien naval rattachés représentant des navires pour fournir un soutien d'artillerie pour les assauts amphibies et les combats terrestres dans les hexagones terrestres adjacents. Les QG amphibies ne peuvent utiliser que le déplacement de transport amphibie et naval. Ils ne peuvent jamais entrer dans un

TF 'O' US Amphibious HQ					
20,000		0		0	
XXX		0-0		SUPPLY DETAILS	
				SHOW SUBORDINATES (CR)	
				RELOCATE UNIT	
Elements			Assigned (1)	Air Support	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	
70	1000	0	Support	2	
70	29	0	Troop Ship	3	
70	29	0	Cargo Ship	5	
TOE		105/105			
MAX TOE		100			
HHQ		SHAEF -*			

hex terrestre non-port. Ils peuvent entrer dans un hex de ferry et aider les unités attaquant au-dessus d'un hex de ferry. Ni la trace de ravitaillement ennemie ni le transport naval ennemi ne peuvent traverser des hexs adjacents à une unité de QG amphibie. Si une unité de QG amphibie se déplace à côté d'une unité ennemie en mer (sur des navires), l'unité ennemie ainsi que les transports navals sur lesquels elle est embarquée seront détruits. Lorsqu'une unité de QG amphibie reçoit l'ordre d'envahir, toute unité ennemie en mer le long de son chemin sera détruite. De plus, les unités du QG amphibie bombarderont toutes les unités ennemies dans les hexagones terrestres adjacents à la fin de la phase d'exécution aérienne de ce joueur, causant potentiellement des dommages aux éléments terrestres. À la fin de la phase d'exécution aérienne du tour du joueur des Alliés de l'Ouest, chaque unité de QG amphibie bombardera automatiquement toutes les unités terrestres de l'Axe adjacentes, causant potentiellement des dommages à certains éléments terrestres de l'Axe dans les unités de combat et les unités de soutien rattachées. Les unités de QG amphibies projettent des patrouilles navales de chasseurs dans des hexs d'eau à moins de 2 hexs de l'unité de QG amphibie, représentant des avions embarqués qui peuvent réduire l'interdiction navale ennemie (17.3.5). Les ports de niveau 1 et 2 qui sont adjacents à une unité de QG amphibie sont immédiatement entièrement réparés lors de la phase de logistique alliée.

16.6.2.1. NOMBRE DE NAVIRES RATTACHÉS À UN QG AMPHIBIE

Les navires de transport de troupes et de fret doivent être rattachés aux QG amphibies pour permettre le déplacement de transport amphibie. Les transports sont déplacés du pool de navires vers l'unité de QG amphibie au moment où les unités reçoivent l'ordre de lancer une invasion amphibie et peuvent être vues répertoriées sur l'écran de détail de l'unité pour l'unité de QG au même endroit où d'autres éléments de l'unité de QG amphibie sont listés. Le nombre de transports de troupes requis pour le déplacement amphibie est égal au nombre requis pour le déplacement stratégique naval des unités terrestres pour les unités terrestres qui envahissent. Le nombre de cargos rattachés est égal au nombre de navires de troupes. Ces navires resteront rattachés à l'unité de QG amphibie jusqu'à ce qu'elle se trouve dans un hex de port permanent pendant une phase de logistique amie, moment auquel ils seront replacés dans le pool. Si en mer, le nombre de troupes ou de cargos tombe en dessous de 10, alors les navires appropriés seront retirés du pool et rattachés au QG amphibie pour ramener le nombre de troupes et de cargos à 10 (10 pour chacun, bien que s'il n'y a pas assez de navires dans le pool pour atteindre 10, aucun navire ne sera déplacé du pool).

Exemple : Un QG amphibie et une division d'infanterie reçoivent des ordres de mission amphibie. La division a un coût de transport de 22 000 tonnes. 22 navires de troupes et 22 cargos seraient nécessaires pour le déplacement amphibie. Pour un déplacement de transport naval régulier, seuls 22 navires de troupes sont nécessaires

REMARQUE DU JOUEUR

Comme le maintien d'un port temporaire exige qu'une unité de QG amphibie se trouve dans un hexagone d'eau adjacent au port temporaire ou dans le port temporaire, l'utilisation d'une unité de QG amphibie pour maintenir plusieurs têtes de pont réduira l'attrition des navires par rapport à l'utilisation de plusieurs unités de QG amphibies. Il y a donc un avantage à avoir des têtes de pont contiguës qui peuvent être desservies par un petit nombre d'unités de QG amphibies.

16.6.2.2. QG AMPHIBIE EN MER ATTRITION ET DOMMAGES AUX QG AMPHIBIES

Les unités de QG amphibies qui sont en mer (définies comme étant dans un hex d'eau ou un hex de port temporaire) pendant la phase logistique subiront des dommages et les navires de transport qui leur sont rattachés pourront être coulés.

La probabilité que des navires de transport et des cargos rattachés soient coulés est déterminée comme suit en fonction de l'emplacement de l'unité de QG amphibie :

1. Calculez la valeur AG (Attrition Value) en ajoutant d'abord (Aléatoire(10)+(valeur d'interdiction à deux chiffres de l'ennemi en hexadécimal))/10 et en tronquant
2. Ajouter à AG la valeur des défenses côtières comme fait à l'étape 2 de la section 16.7.1
3. Aléatoire AG (choisir un nombre au hasard entre 0 et AG et cela devient la nouvelle valeur de AG)

Chaque navire de transport et cargo rattaché vérifie et si $\text{dé}(20) < \text{dé}(1+AG+(\text{valeur météo de l'hex} \times 2))$ alors le navire est considéré comme coulé et retiré du jeu. La valeur météo de l'hex pour ce test est basée sur la météo aérienne, 0=clair, 1=pluie 2=forte pluie, 3=froid, 4=neige 5=blizzard.

Les unités de QG amphibies elles-mêmes peuvent être endommagées en mer et ces dommages peuvent être réparés lorsqu'ils se trouvent dans un port permanent pendant la phase logistique. Les dégâts actuels d'une unité de QG amphibie sont affichés sur la barre latérale d'unité de droite. Les dommages sont ajoutés à une unité QG amphibie en mer à chaque tour de la phase logistique comme suit :

1. Calculez la valeur AG selon les 3 étapes ci-dessus.
2. Ajoutez 1 plus la valeur météorologique de l'hex (0=clair, 1=pluie 2=forte pluie, 3=froid, 4=neige 5=blizzard)
3. Ce total correspond aux dégâts ajoutés à l'unité QG amphibie

Une fois que les dégâts d'une unité de QG amphibie sont supérieurs à 99, elle est retirée de la carte et réapparaît en tant qu'unité de renfort dans 12 tours. Une unité de QG amphibie qui se trouve dans un port permanent pendant la phase logistique verra certains de ses dégâts réparés (plus le port est grand, plus il y a de dégâts réparés).

V1.00.07 – 19 décembre 2014

Changement de règle - Les QG amphibies qui se déplacent en mer en utilisant le déplacement maritime normal peuvent désormais subir des dégâts pendant le déplacement. Une infobulle apparaîtra pour

signaler les dommages subis. Ceci est similaire à la façon dont une unité en mer peut avoir un transport coulé en se déplaçant.

16.6.3. PRÉPARATION AMPHIBIE



Les unités de combat éligibles qui commencent leur tour dans un port, empiquées avec un QG amphibie qui a ciblé un hex pour l'invasion, accumuleront des points de préparation amphibie (Amphibious Preparation Points APPs). Les APPs seront utilisées pour limiter la quantité de dégâts subis par l'unité lors d'un déplacement amphibie. Les unités peuvent accumuler un maximum de quatre-vingt-dix APPs. Le nombre d'APP qui peuvent être accumulées en un seul

tour dépend de la taille du port et varie avec la taille de l'unité comme suit :

- Ajouter tronqué (valeur du port/2)
- Ajouter tronqué (54/taille des forces dans l'hex) où chaque unité de combat dans l'hex a une valeur de taille où Division=9, Brigade Indépendante=5, Régiments et Unités de Division Fractionnées (1/ 2/ 3/ régiments et brigades) = 3 et une unité motorisée en permanence à 1 ajouté à la taille.

Exemple 1 : QG amphibie dans le port 4 avec division d'infanterie et brigade blindée dans l'hex. Les trois unités recevraient 5 points de préparation par tour ($4/2=2$ pour le port et $54/(9+5+1)=3$ pour les unités dans l'hex). Exemple 2 : QG amphibie et division d'infanterie dans le port 7. Les deux recevraient 9 points de préparation par tour (3 pour le port et 6 pour la taille des forces). Exemple 3 : QG amphibie et régiment d'infanterie fractionnés d'une division dans le port 9. Les deux recevraient 22 points de préparation par tour (4 pour le port et 18 pour la taille des forces).

Les QG amphibies ne peuvent ordonner une invasion que s'ils ont au moins 50 points de préparation (aucun bouton d'invasion ne sera visible sur l'unité). Les unités de combat doivent avoir au moins 30 points de préparation avant de pouvoir participer à une invasion.

Les APPs seront remis à zéro chaque fois qu'une unité termine une invasion amphibie ou si l'unité passe une phase logistique hors d'un hex de port permanent ou non empiquée avec un QG amphibie (le déplacement d'un port à l'autre n'entraînera pas la perte de points de préparation). Notez que tant qu'une unité reste dans un port à chaque phase logistique, elle ne perdra pas de points de préparation. Il ne vérifie que pendant la phase logistique qu'il est dans un port, et si ce n'est pas le cas, c'est à ce moment-là qu'il perd des points de préparation. C'est intentionnel. Ainsi, les unités de préparation peuvent se déplacer d'un port à un autre tant qu'elles terminent le tour dans un port avec un QG amphibie de préparation. Les QG amphibies et les unités empiquées avec eux perdent 2/3 de leurs points de préparation lorsque la cible amphibie est modifiée (sauf au tour 1 des scénarios qui permettent aux unités de changer leurs cibles d'invasion et de maintenir un certain nombre de points de préparation comme spécifié dans la description du scénario).

Rattacher une unité de soutien à une unité se préparant pour une invasion amphibie entraînera la perte de 10 points de préparation, bien que les points de préparation ne descendent jamais en dessous de zéro.

Les unités de QG amphibies et les unités empilées avec elles ne gagneront pas de points de préparation lorsqu'elles se trouvent dans un port temporaire, et un QG amphibie ne gagnera pas non plus de points de préparation lorsqu'il n'est pas empilé avec une unité de combat capable d'invasion.

Une fois l'invasion débarquée, les joueurs doivent laisser une unité HQ amphibie en mer à côté du port temporaire créé par l'invasion afin qu'elle puisse continuer à fonctionner. Lorsqu'un dépôt temporaire est créé (ou qu'un port permanent est capturé) lors d'une invasion, 250 tonnes de fret sont placées dans le dépôt pour chaque cargo avec la force amphibie débarquée. Le QG amphibie répare immédiatement tout port de taille 1 ou 2 dans l'hex envahi, fournit un tir défensif pour les combats se déroulant dans l'hex de plage et fournit une valeur aérienne limitée pour défendre les navires représentant les porte-avions d'escorte et les tirs anti-aériens des escortes de la force d'invasion).

16.7. INVASION ET ASSAUT AMPHIBIE

Pendant la phase amphibie du tour ennemi, les unités terrestres envahissantes tenteront de se déplacer dans l'hex cible. Tout d'abord, les navires de transport de la force d'invasion et les unités terrestres subissent une attrition au débarquement. Ensuite, les unités de soutien multi-rôles de type commando tenteront d'atterrir dans des hex adjacents à l'hex cible. Si l'hex cible a des unités ennemies en défense, les unités terrestres envahissantes mèneront une attaque délibérée pour capturer l'hex.

16.7.1. ATTRITION D'INVASION AMPHIBIE

Plusieurs facteurs entrent en jeu pour déterminer le nombre de troupes et de cargos perdus lors d'une invasion amphibie, ainsi que le nombre d'éléments terrestres qui sont détruits et endommagés, avant que tout combat terrestre contre les unités en défense dans l'hex d'invasion ne soit résolu. Premièrement, les navires de troupes et les cargos peuvent être perdus, ainsi qu'une partie de leur cargaison. Ensuite, les éléments terrestres peuvent être endommagés en raison de la difficulté générale des débarquements amphibies et aggravés par une préparation insuffisante.

Le nombre de navires perdus dépend de la capacité d'interdiction maritime et aérienne de l'ennemi, du niveau de fortification de l'hex en défense (et des hex adjacents à l'hex d'eau contenant le QG amphibie) et de la météo. Pour déterminer le nombre de navires de troupes et de cargo coulés, une valeur d'attrition d'invasion amphibie (AIIV) est calculée comme suit :

1. Calculez une valeur AV conformément à la section 16.5.2.
2. Ajoutez à ce total de AV une valeur pour les défenses côtières basée sur les niveaux de fort de l'hex envahi et des hex adjacents à l'hex du QG amphibie mais qui ne sont pas la cible de l'invasion). La valeur utilisée provient du tableau suivant :
3. Ajoutez au total AV une valeur pour la météo dans l'hex envahi :

NIVEAU DU FORT	HEXAGONE CIBLE SANS PORT	HEXAGONE CIBLE PORT	HEXAGONE ADJACENT SANS PORT	HEXAGONE ADJACENT PORT
0	0	0	0	0
1	0	1	0	0
2	1	8	0	2
3	8	27	2	6
4	27	64	6	16
5	64	125	16	31

Clair 0

Pluie légère 4

Forte pluie 16

Froid 36

Chutes de neige 64

Tempête de neige 100

4. Ce total est la valeur AV.

Une fois l'AV calculé, chaque troupe et cargo transportant les forces d'invasion vérifie et si aléatoire(100)<aléatoire(AIIV) alors le navire est considéré comme coulé et retiré du jeu. Le pourcentage de navires de troupes touchés est ensuite utilisé pour détruire les éléments terrestres transportés par les navires (donc si 10 % des navires sont touchés, il y a 10 % de chances que chaque élément soit détruit). Le pourcentage de cargos touchés est utilisé pour endommager les escouades, chaque élément survivant restant après les pertes de transport ayant une chance d'être endommagé en fonction du pourcentage de cargos de la force qui sont touchés.

Une fois cela fait, le nombre de navires touchés est ensuite utilisé en conjonction avec les points de préparation des unités d'invasion pour déterminer l'attrition amphibie supplémentaire sur les éléments terrestres survivants comme suit :

1. Calculez la valeur de X comme suit : $X = 100 - \text{nombre de navires touchés}$ (utilisez 90 au lieu de 100 si l'unité n'est pas de type infanterie).
2. Calculez la valeur de D comme suit : $D = 90000 / (1500 + (\text{prep points} * \text{prep points} * 16500 / 8100))$ Remarque :

Cela conduit aux valeurs suivantes de D basées sur les points de préparation :

PP - D

30 --- 27

40 --- 18,9

50 --- 13,7

60 --- 10,2

70 --- 7,8

80 --- 6,2

90 --- 5

3. Pour chaque élément de l'unité d'invasion, si $\text{dé}(X) < D$ alors l'élément est endommagé. Ainsi, si 5 navires sont touchés et que le joueur a le maximum de 90 points de préparation, un élément est endommagé si $\text{dé}(95) < 5$ (une chance de 4/95 ou 4,2%).

V1.00.07 - 19 décembre 2014

Changement de règle - Lors du calcul de la valeur de défense côtière pour l'attrition amphibie (étape 2 de 16.7.1) pour les QG amphibies en mer (16.6.2.2), les hexs de ferry sont traités comme si la défense côtière était dans la cible d'une invasion (c'est-à-dire causant plus de dommages à l'unité en mer en raison des eaux restreintes).

16.7.2. DÉBARQUEMENTS AMPHIBIES DE COMMANDOS

Avant tout débarquement amphibie, s'il y a une unité multi-rôle Commando, Ranger ou SSF qui est rattachée au QG amphibie, l'unité vérifiera si elle fera un débarquement. Ces unités débarqueront dans n'importe quel hex côtier inoccupé qui est adjacent à l'hex cible amphibie tant que l'hex n'est pas la cible d'une autre invasion amphibie. Une seule unité débarquera dans chaque hex, mais s'il y a deux unités de forces spéciales éligibles dans le QG, alors jusqu'à



deux hexs peuvent être envahis par ces forces spéciales. Les unités Commando, Ranger et SSF sont les seules unités qui peuvent se rapporter directement à un QG amphibie (tant qu'elles peuvent tracer un chemin terrestre vers le QG amphibie) et les seules unités qui peuvent être rattachées directement à un QG amphibie (à l'exception des groupes de soutien naval).

16.7.3. DÉBARQUEMENT AMPHIBIE ET ASSAUT

Si un hex cible est occupé par une ou plusieurs unités de combat ennemies, les unités de combat amphibies doivent se frayer un chemin jusqu'à terre avec une attaque délibérée. Les groupes de soutien naval rattachés au QG amphibie contribueront à l'appui-feu. Les débarquements amphibies se déroulent en 2 phases. Dans la première phase, tous les débarquements de commando et les débarquements amphibies ciblant des hexs inoccupés par des unités ennemies débarqueront. Dans la deuxième phase, les débarquements ciblant des hexagones contenant des unités ennemies débarqueront un débarquement à la fois dans un ordre déterminé au hasard. Lorsqu'un débarquement amphibie opposé aboutit à un combat, la valeur de combat du défenseur est divisée par un nombre égal à un plus le nombre d'hexs terrestres adjacents qui

sont contrôlés par le côté attaquant. Donc, s'il y avait deux hexagones adjacents contrôlés par des unités aéroportées alliées, un hexagone contrôlé par une unité de commando adjacente et un hexagone contrôlé par une force d'une invasion qui vient de débarquer avec succès, la force en défense aurait sa CV divisée par 5 (1 + 4) lors de la détermination des valeurs de combat finales. À l'exception des groupes de soutien naval rattachés à l'unité de QG amphibie, les unités de soutien des unités de QG ne participeront pas au combat de débarquement amphibie,

Lors d'une attaque d'invasion amphibie contre un hex non-port, les unités en défense ne peuvent utiliser que la valeur de combat (CV) de la plus grande unité dans l'hex, et si cette unité est plus grande qu'un régiment ou une brigade, elle n'utilisera que 1/3 de la CV de cette unité. Toutes les unités participeront au combat, mais seule une unité comptera dans la valeur de combat (CV) après le combat qui déterminera le vainqueur du combat. Les unités de l'Axe à côté d'unités QG amphibies ennemies ne sont pas éligibles pour participer à un combat depuis la réserve.

Si un assaut amphibie échoue, les unités terrestres resteront "sur des navires" dans le même hex d'eau avec l'unité HQ amphibie, ce qui représente l'évacuation des forces d'assaut survivantes vers les navires de transport. Tous les points de préparation sont perdus.

Les unités de QG amphibies utiliseront leurs unités de soutien naval pour tirer dans n'importe quel combat où le défenseur dans le combat est adjacent au QG amphibie (elles tireront en tant qu'attaquant ou défenseur, tant qu'elles sont adjacentes à l'hex du défenseur). Les unités de soutien naval subissent des perturbations avant leur tir au combat lorsqu'elles sont adjacentes à des hexs ennemis avec des forts et/ou des ports. La quantité de perturbation est déterminée en additionnant les niveaux de fort de chaque hex ennemi adjacent au QG amphibie, et en ajoutant 1 pour chaque port ennemi adjacent au QG amphibie. Plus ce nombre est élevé, plus la perturbation est importante. Cela représente les effets des canons navals ennemis à portée du QG amphibie.

À la fin de chaque phase d'exécution aérienne du tour des joueurs alliés de l'Ouest, chaque unité amphibie du QG bombardera automatiquement toutes les unités terrestres de l'Axe adjacents, causant potentiellement des dommages à certains éléments terrestres de l'Axe dans les unités de combat et les unités de soutien rattachées.

16.7.4. PORTS ET AÉRODROMES TEMPORAIRES ET ATTENTE À TOUT PRIX DÉFENSE

Si une opération amphibie réussit à capturer l'hex cible, un port temporaire avec un dépôt de niveau 2 réglé sur la priorité 4 sera automatiquement formé dans cet hex. Lorsqu'un dépôt temporaire est créé lors d'une invasion, 250 tonnes de fret seront placées dans le dépôt temporaire pour chaque cargo rattaché à la force amphibie débarquée. De plus, un aérodrome avec 50 dégâts sera créé dans l'hex s'il s'agit d'un terrain clair ou de bocage et le fret des cargos rattachés sera également utilisé pour remplir la TOE des unités de la base aérienne (8.2.1). Les unités à terre peuvent se ravitailler via des ports temporaires amis. Les ports temporaires peuvent être utilisés pour le déplacement naval stratégique, mais pas pour l'accumulation de points de préparation pour une invasion amphibie. Les ports temporaires et les dépôts associés ne peuvent pas être dissous manuellement par le joueur, mais seront retirés du jeu pendant toute phase de ravitaillement où ils ne sont pas occupés par ou adjacents à un QG amphibie (toute base aérienne restera). Les unités en défense

sur un hex de port temporaire, ou adjacentes à un hex de port temporaire et également adjacentes à un hex de mer, verront leurs CV de fin de combat multipliés par 4 pour déterminer si elles retraitsent. S'ils tiennent, mais auraient battu en retraite s'ils n'avaient pas reçu ce bonus, ils subiront à la place des pertes supplémentaires pour refléter leur combat jusqu'au dernier pour tenir la tête de pont. L'existence d'un port temporaire est notée dans les infobulles de l'hexagone.

V1.00.13 – 26 janvier 2015

Règle précédemment non documentée - Les ports temporaires sont considérés comme des sources de ravitaillement nationales aux fins de déterminer l'isolement.

V1.00.21 – 18 février 2015

Les unités d'aérodrome nouvellement créées et celles créées dans les ports temporaires reçoivent désormais une priorité de ravitaillement de 3 lors de leur création (auparavant, elles étaient réglées sur la priorité de ravitaillement 0).

16.7.4.1 ATTRITION TEMPORAIRE DU FRET PORTUAIRE

Le fret arrivant à terre vers un port temporaire subit une attrition basée sur la valeur météorologique (Clear 0, Rain 1, Heavy Rain 2, Cold 3, Snowfall 4, Blizzard 5) et la formule suivante :

$$10 + (\text{valeur météo} \times 15) \%$$

Ainsi, sous la pluie, 25 % du fret expédié au dépôt sera perdu.

16.7.5. ASSAUT AMPHIBIE DANS L'HEXAGONE DU FERRY

La seule fois où une unité peut attaquer depuis un hex de ferry est si l'hex de ferry contient un QG amphibie ami. Dans ce cas, les unités terrestres peuvent se déplacer depuis des hexagones terrestres adjacents et s'arrêter au sommet du QG amphibie et attaquer un hexagone terrestre ennemi adjacent. Les unités qui ratent une attaque depuis un hex de ferry retraiteront vers un hex terrestre.

16.8. PORTS DE MULBERRY (PORTS ARTIFICIELS)

Le joueur allié peut créer jusqu'à 2 ports Mulberry (ports artificiels) dans des ports temporaires pendant la partie, à partir de mai 1944.

Pour créer un Mulberry, allez dans la fenêtre de détail de la ville pour le port temporaire et sélectionnez « Construire Mulberry ». Le nombre de Mulberry disponibles restants pouvant être construits est indiqué entre parenthèses. Un Mulberry crée un port de niveau 4 dans l'hex qui n'est plus considéré comme un port temporaire, il ne souffrira donc pas de l'attrition des plages (16.7.4.1). Les ports Mulberry ne peuvent être construits dans un hexagone que si la météo aérienne dans l'hexagone est claire. Un Mulberry peut être détruit. À chaque



tour, le pourcentage de chances de destruction est basé sur la valeur de la météo aérienne x 1 % (valeur ci-dessous) :

- Clair 0
- Pluie 1
- Forte pluie 2
- Froid 3
- Neige 4
- Blizzard 5

Si un Mulberry est détruit, l'hex redevient un port temporaire si l'hex est toujours adjacent à un QG amphibie.

Si un Mulberry est capturé par le joueur de l'Axe, il restera dans l'hex, mais tout dépôt dans le même hex sera capturé et détruit (15.14).

17. PUISSANCE AÉRIENNE

Le but de cette section est de fournir un aperçu de la puissance aérienne et des règles du jeu régissant son utilisation dans War in the West de Gary Grigsby's. Comme indiqué dans la section 8.0, la puissance aérienne dans War in the West de Gary Grigsby's est représentée par des aéronefs, des pilotes et des équipages organisés en groupes aériens qui sont assignés à des bases aériennes fixes (aérodromes) composées d'éléments d'appui aérien et d'appui antiaérien, et qui opèrent à partir de ces bases. Du point de vue du commandement et du contrôle, les unités de base aérienne sont des unités spéciales de quartier général aérien (type 5) qui sont à leur tour assignées à des unités de quartier général aérien au niveau du corps d'armée (type 4) et/ou de l'armée de l'air (type 3) qui, à leur tour, font rapport à des unités de quartier général aérien régionales ou nationales de niveau supérieur (type 2) et, enfin, à des unités de quartier général de haut commandement (type 1).

Les unités du groupe aérien de Gary Grigsby's's War in the West peuvent mener une variété de missions exécutées par l'ordinateur, dont la plupart sont générées par le joueur et / ou les directives aériennes générées par ordinateur. Les directives aériennes sont les ordres généraux donnés à une Armée Aérienne. Les sections 5.3 et 5.4 fournissent des instructions détaillées sur l'utilisation de l'interface pour planifier, créer et modifier des directives aériennes. Alors que la création et l'édition des directives aériennes ont lieu pendant la phase de planification aérienne bien nommée, les missions sont effectuées pendant la phase d'exécution aérienne et dans des cas limités pendant la phase d'action (déplacement). L'impact de ces missions se fait sentir tout au long du tour. Les unités du groupe aérien peuvent être assignées aux directives aériennes pour le soutien au sol, l'attaque et l'interdiction au sol, le bombardement stratégique (ville), la reconnaissance aérienne stratégique et tactique, la supériorité aérienne et les patrouilles navales pour le contrôle et l'interdiction de la mer pendant la phase de planification aérienne. Les missions de soutien au sol sont menées pendant la phase d'action lors des combats individuels. Les autres missions sont menées pendant la phase d'exécution aérienne, avec les effets de la supériorité aérienne, de l'interdiction, de la reconnaissance et du contrôle maritime durant tout le tour. En plus de la supériorité aérienne, l'ordinateur peut faire décoller d'urgence des groupes de chasseurs aériens pour intercepter les missions aériennes ennemies tout au long du tour. Les unités anti-aériennes éligibles tireront également sur les missions aériennes ennemies.

Le transport ou le largage aérien de ravitaillement et d'unités de combat est normalement effectué pendant la phase d'action par le joueur. L'exception est le parachutage d'unités de combat (assaut aéroporté) en soutien d'une invasion amphibie qui est ordonnée par le joueur pendant la phase d'action, mais menée directement après la phase de logistique ennemie. Le joueur peut transférer des unités de groupe aérien éligibles entre des unités de base aérienne pendant la phase de planification aérienne ou d'action.

La fonction AI Move Air Units (la touche shift-a) peut également être utilisée pour transférer et réorganiser plusieurs unités de groupe aérien par l'ordinateur. Pour les Alliés occidentaux, l'IA essaiera généralement de faire avancer les forces aériennes avec la progression des unités terrestres (en particulier les forces aériennes tactiques), tandis que pour l'Axe, l'IA essaiera généralement de faire reculer ses forces aériennes au fur et à mesure de l'avancée des Alliés occidentaux. Cette fonction n'est pas recommandée à moins que

vous n'ayez l'intention de l'utiliser presque exclusivement pour gérer le placement de vos unités aériennes.

La majorité des missions aériennes sont mises en œuvre sous des directives aériennes, les exceptions étant l'interception, certaines patrouilles navales (en plus, le joueur peut attribuer des directives aériennes de patrouille navale à des groupes aériens spécifiques), le transport aérien et les transferts aériens. Pendant la phase de planification aérienne, les unités du groupe aérien sont assignées aux QG aériens de type 3 et 4, et ces QG aériens reçoivent des directives aériennes qui déterminent la mission que ces unités du groupe aérien effectueront pendant le tour. Le joueur peut influencer le processus en émettant directement des directives aériennes aux QG aériens, ou en définissant des priorités générales et en laissant l'IA générer les directives aériennes via l'écran de création automatique de directives aériennes (touche de raccourci a). Dans ce dernier cas, le joueur a la possibilité d'adapter ces directives et les missions aériennes qui en résultent. De plus, divers réglages généraux de mission peuvent être définis pour chaque directive aérienne via les écrans de doctrine aérienne (5.3.2). Une Armée Aérienne (unité de QG aérien de type 3) ou un Flieger Corps (unité de QG aérien de type 4) rattaché à la Luftflotte (unité de QG aérien de type 3) peut chacun se voir attribuer un certain nombre de directives aériennes en fonction des qualifications aériennes et administratives de son leader (5.3. 3). Une fois celles-ci terminées, le joueur clic sur Exécuter et les missions aériennes sont résolues en une série d'impulsions qui représentent 7 jours et 7 nuits de combat avec une fenêtre d'information affichée indiquant l'activité. Chaque ensemble d'impulsions diurnes et nocturnes est associé à un segment de maintenance aérienne pour les réparations, les vols d'entraînement et la récupération du moral des unités du groupe aérien inactif ou au repos. Une fois la phase aérienne terminée, le joueur est placé dans la phase d'action normale. Une fenêtre récapitulative de la phase d'exécution aérienne s'affiche une fois la phase aérienne terminée.

17.1. LES RÈGLES GÉNÉRALES DES MISSIONS AÉRIENNES

Les unités du groupe aérien peuvent mener une variété de missions aériennes en fonction de leur type. Les avions de reconnaissance effectuent des missions de reconnaissance. Les bombardiers effectuent des missions de bombardement stratégique, de patrouille navale, de soutien au sol et d'attaque/d'interdiction au sol. Les transports et les bombardiers en palier effectuent des missions de transport. Les chasseurs assurent la supériorité aérienne et l'interception et peuvent fournir des escortes pour d'autres missions aériennes. Les chasseurs-bombardiers peuvent être configurés pour voler soit comme chasseurs soit comme bombardiers. Les unités du groupe aérien peuvent être réglées sur des opérations de jour uniquement, de nuit uniquement ou de jour et de nuit. Toutes les missions aériennes peuvent être effectuées en mode jour et certaines peuvent être effectuées en mode nuit par les unités du groupe aérien qui ont activé les missions de nuit. Les unités du groupe aérien peuvent être en mesure d'effectuer plusieurs missions aériennes au cours d'un tour, comme déterminé par le joueur ou l'IA lors de la mise en place et de l'exécution des directives aériennes, ce qui est comptabilisé par la distance parcourue par le groupe aérien et la

distance totale autorisée par tour, qui est basée sur la taille, le moral, l'expérience et la vitesse de croisière de l'avion de l'unité du groupe aérien. La météo, le carburant, les munitions de l'unité de la base aérienne et la distance parcouru peuvent avoir une incidence sur la capacité des aéronefs individuels et des unités du groupe aérien entier à participer aux missions aériennes. Les réglages de l'écran de doctrine aérienne définissent divers réglages généraux de mission pour chaque quartier général aérien pour chaque type de directive aérienne et déterminent, le cas échéant, la priorité que l'ordinateur accordera aux différents types de missions aériennes. Il détermine également le pourcentage d'aéronefs prêts dont une unité de groupe aérien a besoin pour participer à une mission. Voir les sections applicables de 5.3 et 5.4 pour une description des mécanismes d'utilisation de l'interface de jeu pour mener chaque type de mission. Toutes les unités du groupe aérien peuvent être configurées pour effectuer des missions d'entraînement ou de repos, ce qui signifie que l'unité du groupe aérien ne volera pas du tout.

V1.00.44 – 9 juin 2015

Ajustement de la formule - Réduction de l'efficacité du radar d'aérodrome organique (sous le capot) sur les interceptions en Afrique. Il devrait être plus difficile d'intercepter efficacement les raids en Afrique en raison des systèmes de défense aérienne moins développés en Afrique.

Ajustement de la formule - Calcul amélioré de la portée de la mission aérienne dans les modes F1 et F9.

V1.01.31 – 9 avril 2016

Changements dans les jeux aériens :

- Augmentation du gain de fatigue à haute altitude.
- Évasion à altitude de vol réduite à très haute altitude.
- Ajustement de l'impact de l'altitude du vol aérien sur le combat aérien.
- Ajustement du code de la flak.

17.11. LA DISTANCE PARCOURUS PAR L'UNITÉ DU GROUPE AÉRIEN

Il existe plusieurs facteurs qui déterminent le nombre de missions et le type qu'une unité de groupe aérien particulière peut effectuer pendant un tour. Une unité du groupe aérien ne peut parcourir qu'un certain nombre de miles par tour en fonction de sa vitesse de croisière (5.4.18) et du moral et de l'expérience actuels de l'unité. La distance parcourue est suivie et affichée dans la fenêtre de détail de l'unité de la base aérienne (5.4.17) entre parenthèses à côté du nom de l'unité du groupe aérien sous forme de miles réels parcourus et de pourcentage de miles disponibles parcourus. Une unité du groupe

aérien peut continuer à effectuer des missions si la distance parcourue est inférieure à la vitesse de croisière multipliée par le nombre d'avions dans l'unité du groupe aérien multiplié par $(10 + (\text{moral}/4) + (\text{expérience}/4))$. Par exemple, une unité du groupe aérien JU-52 de 10 avions avec un moral de 20, une expérience de 40 et une vitesse de croisière de 160 pourrait voler jusqu'à 40 000 milles en un tour. Le miles réel parcouru est basé sur le type de mission aérienne. Les missions de transfert aérien paient la distance en miles, les missions de transport coûtent trois fois la distance en miles, et toutes les autres missions aériennes, qui sont considérées comme des missions de combat et incluent l'escorte de chasseurs des missions de transport aérien, paient quatre fois la distance en miles. Par exemple, une mission de transport aérien vers un hex cible à 12 hexs de distance coûterait 360 miles par avion qui a volé sur la mission, ou 12 fois 3 fois 10 miles par hex par avion, pour l'unité du groupe aérien de transport, mais une unité de chasseur d'escorte dépenserait 480 milles par avion. Notez qu'une réduction du nombre d'avions prêts pendant le virage entraînera une réduction des miles disponibles. La distance parcourue enregistré par un groupe sont considérablement augmentés lorsqu'ils opèrent par mauvais temps.

V1.01.12 – 6 novembre 2015

Augmentation de la distance utilisée par le groupe aérien lorsqu'il vole à plus de 25 000 km (de 10 % par tranche de 1 000 pieds jusqu'à 100 %).

17.12. LES PERTES OPÉRATIONNELLES ET INTERRUPTIONS INDIVIDUELLES DE VOL DES AVIONS

De nombreux facteurs ont une incidence sur le nombre d'aéronefs d'une unité de groupe aérien qui voleront réellement dans le cadre d'une mission particulière. Les missions auxquelles participent moins de 100 % des aéronefs prêts d'un groupe aérien sont fréquentes. Les unités du groupe aérien effectuant leur première mission du tour auront une probabilité plus élevée de voir tous leurs avions prêts participer. La distance parcourue par un groupe aérien sera modifiée en fonction du nombre d'aéronefs prêts dans le groupe aérien qui ont effectivement participé à la mission aérienne. Les aéronefs individuels peuvent également être endommagés ou détruits (perte opérationnelle) au cours d'un tour en fonction de facteurs tels que la fiabilité de l'aéronef (9.6).

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Les aéronefs volant à moins de 5000 pieds peuvent subir des pertes opérationnelles supplémentaires, plus ils volent bas, plus les pertes opérationnelles sont importantes. Les pilotes extrêmement expérimentés peuvent éviter la plupart / toutes les pertes d'opérations supplémentaires. Remarque : les missions de nuit ont déjà des pertes opérationnelles plus élevées pour tenir compte du risque de vol de nuit.

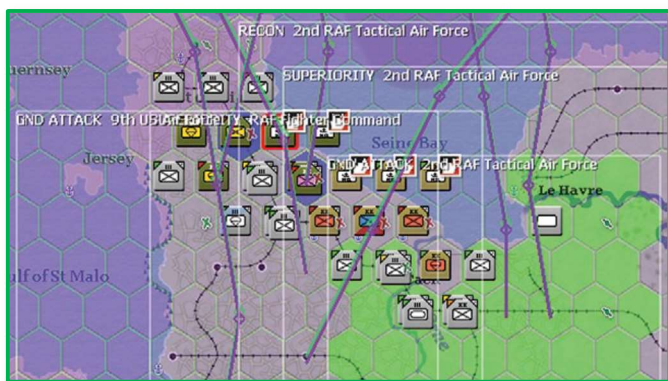
17.13. BASES DE RASSEMBLEMENT DES MISSIONS AÉRIENNES

À l'exception des missions de transfert aérien et d'interception aérienne automatique, toutes les missions aériennes, y compris



l'interdiction automatique et le soutien au sol, auront une base de rassemblement (staging base.) sélectionnée par un joueur ou un ordinateur. Il s'agit d'une unité de base aérienne au-dessus de laquelle toutes les unités du groupe aérien participant à la mission aérienne se réuniront avant de se diriger vers l'hex cible de la mission aérienne. La distance parcourue par une unité du groupe aérien seront calculés depuis sa base aérienne d'origine jusqu'à la base de rassemblement choisie puis jusqu'à l'hex cible, le retour depuis l'hex cible étant déterminé de la même manière. Pour les directives aériennes qui permettent au joueur de changer manuellement la base de rassemblement, l'ordinateur sélectionnera une base de rassemblement à chaque fois que le joueur change d'hex cible. La sélection du lien S BASE après que l'hex cible a été défini permettra au joueur d'aller sur la carte et de sélectionner une autre base de rassemblement, qui doit être un hex avec un aérodrome ami présent.

17.1.4. REPRÉSENTATION GRAPHIQUE DES MISSIONS AÉRIENNES



Le nom de la commande de la directive aérienne n'est pas inclus sur les 2 derniers niveaux de zoom de la représentation de la zone cible. Lors de la visualisation de la zone cible sur la carte ou de la trajectoire d'une frappe lors de la création d'une directive aérienne, la couleur lavande dans un hexagone de la zone cible (ou le long de la trajectoire) signifie une couverture par les avions de frappe (bombardiers, reconnaissance ou chasseurs en supériorité aérienne {AS}). Les hexagones verts signifient que la frappe a des escortes de chasseurs qui peuvent atteindre l'hexagone. Comme l'AS n'inclut pas d'escorte, ces hexs ne seront pas verts. Les cercles de portée des groupes aériens sont indiqués sur la carte pour les groupes aériens. La portée d'escorte maximale est verte sarcelle et affichée uniquement pour les chasseurs et les chasseurs-bombardiers configurés pour effectuer des missions de chasse. La portée de combat est violette. La portée de combat est la distance que les avions peuvent parcourir dans des missions sans escorte en fonction de leur chargement (l'interception peut aller aussi loin, bien qu'il y ait une faible chance d'interception à des distances plus longues). Les unités du groupe aérien assignées à des missions d'escorte ne peuvent voler qu'à portée d'escorte, pas à portée de combat. Cela signifie que les avions d'escorte doivent zigzaguer lorsqu'ils escortent des bombardiers et ne peuvent pas parcourir leur portée maximale avec les bombardiers. La portée du transfert aérien est en noir. Les différentes portées s'affichent lorsque l'unité du groupe aérien est sélectionnée et que le mode de transfert aérien (F10) est activé.

Exemple pour P-51D avec 2 réservoirs largables 108/110 USG :

- Ligne noire : la portée de transfert est de 2240 milles (elle est égale à la portée maximale que l'avion avec une endurance particulière peut parcourir)

- Ligne violette : portée de combat 2240/3 = 746 milles
- La portée d'escorte est de 2240/4 = 560 milles - ligne verte

L'exécution des missions aériennes est représentée graphiquement sur la carte à l'aide de lignes aux couleurs suivantes :

- Noir - Unités du groupe aérien volant vers la base de rassemblement (non affichées pendant la phase d'exécution aérienne)
- Rouge - Frappe aérienne volant de la base de rassemblement à la cible
- Vert - Unités aériennes ennemies volant vers la cible pour interception

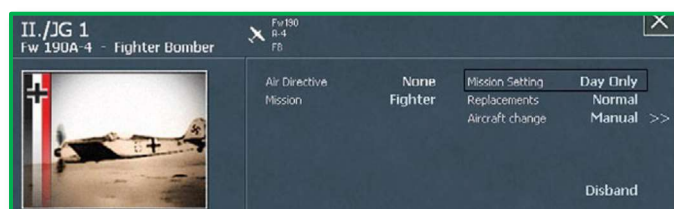
17.1.5. MISSIONS AÉRIENNES ET IMPACT MÉTÉO

Les conditions météorologiques sont basées sur les conditions météorologiques en route vers la cible et au-dessus de la base de décollage, de la base de rassemblement et de la cible. Le temps peut être très mauvais, mauvais, passable, bon ou excellent. Chaque fois qu'une mission aérienne est tentée par mauvais temps, il y a un risque qu'elle soit annulée et qu'elle n'ait pas lieu, le risque d'annulation augmentant avec les conditions météorologiques (22.2.1). Les missions aériennes de soutien au sol seront considérablement réduites par mauvais temps. Comme pour toutes les missions aériennes, la distance parcourue sera modifiée en fonction du nombre d'aéronefs prêts dans l'unité du groupe aérien qui a effectivement volé, mais une majoration de la distance parcourue pour cause de mauvais temps s'appliquera, plus les conditions météorologiques seront mauvaises, plus la majoration de la distance parcourue sera importante pour chaque aéronef ayant volé. Les missions aériennes peuvent être annulées par les conditions météorologiques minimales fixées pour la directive aérienne. Par exemple, si les conditions météorologiques minimales pour une directive sont définies sur équitables, toute mission créée par la directive aérienne sera automatiquement annulée si les conditions météorologiques sont jugées très mauvaises ou mauvaises au moment où la mission aurait volé.

V1.00.21 - 18 février 2015

Influence accrue du mauvais temps sur l'interdiction navale.

17.1.6. MISSIONS DE JOUR ET DE NUIT



La plupart des missions aériennes sont menées de jour ; cependant, les missions aériennes de bombardement stratégique, d'attaque au sol, de transport aérien et d'interception peuvent être effectuées de nuit par des unités de groupe aérien qui ont des missions de nuit activées dans leur fenêtre de détail (26.3).

Les unités du groupe aérien sont généralement définies par défaut sur les réglages de mission jour et nuit, ce qui leur permet de voler dans les missions de jour et de nuit, bien que les chasseurs de

nuit soient généralement définis par défaut sur le réglage de mission de nuit uniquement.

Toute l'interception de nuit est effectuée automatiquement car il n'y a pas de vols AS de nuit.

Les unités du groupe aérien configurées pour des missions de nuit uniquement ne participeront pas à des missions de patrouille navale automatiques.

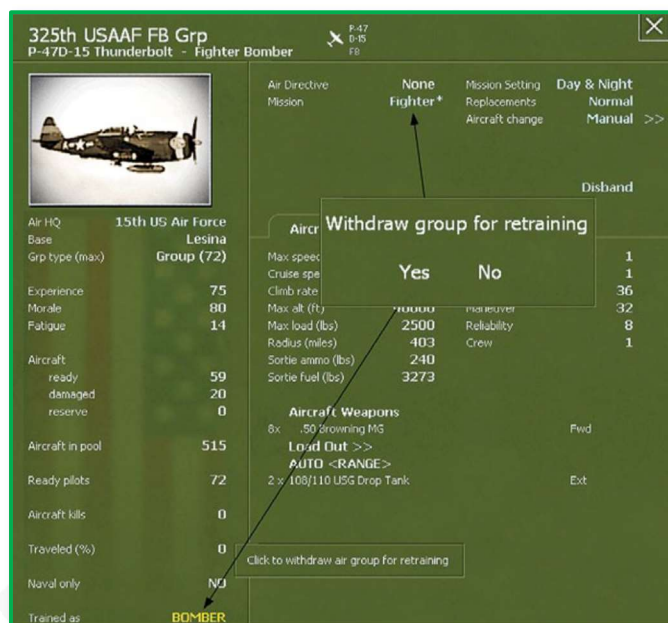
17.1.7. REPOS ET ENTRAÎNEMENT

Les unités du groupe aérien peuvent être définies pour des missions d'entraînement ou de repos. Le repos signifie que l'unité ne vole pas du tout, ce qui permet une meilleure récupération du moral. L'entraînement signifie que les pilotes effectuent des missions d'entraînement sous certaines conditions (8.2.1). Le réglage de mission peut être modifié sur l'écran CR (individuellement ou en bloc à l'aide de la fonction de réglage de mission) ou sur l'écran de détail de l'unité pour le groupe. Dans l'écran CR, les groupes aériens au repos ont leurs noms en rose, tandis que ceux qui s'entraînent ont leurs noms en jaune.

17.1.8. LES CHASSEURS BOMBARDIERS

Les chasseurs-bombardiers (FB) peuvent être assignés à des missions de chasse ou de bombardement dans la fenêtre de détail de l'unité du groupe aérien en sélectionnant le texte Mission. Le réglage détermine s'ils sont disponibles pour le service d'escorte ou pour bombarder des cibles. La fenêtre de détail de l'unité du groupe aérien indique si l'unité est entraînée en tant qu'unité de chasseur ou de bombardement. Les groupes aériens de chasseurs-bombardiers entraînés comme chasseurs bombarderont à 80 % d'efficacité nette. Les groupes aériens de chasseurs-bombardiers entraînés comme bombardiers affronteront des chasseurs adverses (et des chasseurs-bombardiers sans bombes) comme s'ils n'avaient que 80 % de leur expérience normale. Un joueur peut réentraîner une unité de groupe aérien en sélectionnant le type d'entraînement de l'écran de détail du groupe aérien. Cela retirera l'unité de la carte pendant 8 tours et lorsqu'elle reviendra, elle passera de chasseur à bombardier ou vice versa. Par exemple, une unité du groupe aérien FB entraînée comme chasseur bombardera avec une efficacité de 80 % et fera du dogfight avec un niveau d'expérience complet. Si ce groupe aérien est reconverti en bombardier, à son retour, il bombardera avec une efficacité maximale et pratiquera le dogfight avec un niveau d'expérience de 80 %.

Les chasseurs-bombardiers plongeront pour mener des attaques à 1000 pieds d'altitude si leur altitude de mission est fixée à 5000 et plus. Les chasseurs-bombardiers ne peuvent être assignés que comme escortes pour des missions de bombardement stratégique. Ils ne peuvent pas bombarder des cibles stratégiques. Les groupes de chasseurs-bombardiers qui sont configurés pour voler dans le rôle de chasseur, ont un - F après leur nombre d'avions dans la barre latérale droite pendant la phase aérienne lors de la définition des directives aériennes, ainsi que dans la colonne de type sur l'écran Rapport du commandant. Une unité de chasseurs bombardiers qui est configurée pour effectuer des missions opposées à leur entraînement aura un astérisque dans ces emplacements comme suit : **FB*** (unité entraînée comme chasseur prêt à bombarder) ou **FB-F*** (unité formée comme bombardier prêt à voler comme chasseur).



17.1.9. CHARGEMENTS DES AVIONS

Au départ, l'ordinateur essaiera de sélectionner un chargement sans réservoirs largables ou avec un effet maximal des bombes. Si la destination n'est pas atteignable, des chargements avec des réservoirs largables ou moins de bombes seront utilisés à la place. Les avions chasseur transportant des réservoirs largables les largueront automatiquement une fois qu'ils auront été utilisés au cours de la mission. Les avions porteurs de bombes largueront leurs réservoirs au moment où ils largueront leurs bombes. Les chasseurs et les chasseurs-bombardiers transportant des réservoirs largables et/ou des bombes combattront moins efficacement s'ils sont engagés dans un combat aérien par des intercepteurs ennemis. Dans une telle situation, il est possible que certains avions larguent prématurément leurs bombes et/ou leurs réservoirs afin d'engager plus efficacement les intercepteurs ennemis. Lorsque le réglage est Auto, il peut sélectionner différents chargements en fonction du type d'avion et de la situation. Par exemple, si la base aérienne est inférieure à 50 % de ses besoins en carburant, elle choisira un chargement avec une valeur de carburant de sortie minimale. En cas de patrouille navale, il tentera de détecter des torpilles/mines/bombes. L'algorithme de sélection se déroule également en deux étapes. Par exemple, pour les bombardiers, il sélectionne d'abord la charge de bombe la plus lourde (avec la valeur d'explosion totale la plus lourde). Si l'endurance modifiée ne permet pas à l'avion d'atteindre la cible, il choisit la charge de bombe avec le moins de mod d'endurance possible.

Les avions ont de nombreuses charges possibles. Les chargements avec beaucoup de bombes plus petites permettent à l'avion de toucher plus d'éléments terrestres dans les unités. Pour cibler les villes, les bombes plus lourdes sont plus efficaces. Les avions volant avec des torpilles obtiennent un bonus lorsqu'ils génèrent une interdiction navale pendant les patrouilles navales. Selon la situation du carburant dans une base aérienne, un groupe aérien peut ne pas sélectionner de réservoirs largables, ce qui réduit considérablement le rayon de combat. Une solution peut être de réduire la zone couverte par la mission, car cela réduira effectivement la portée.

Le joueur a la possibilité de modifier manuellement les chargements des unités du groupe aérien, soit individuellement, soit par divers groupements de plusieurs unités du groupe aérien du même modèle d'avion (8.1.7).

V1.00.21 – 18 février 2015

17. Amélioration de la sélection de chargement automatique pour les frappes de patrouille navale.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Ajustement de la formule - Suppression du modificateur de périphérique de caméra lors du calcul des valeurs de charge par défaut.

v1.01.72 - 4 octobre 2017

Le chargement des groupes aériens sera désormais réinitialisé en mode automatique lors de l'échange d'avions de mise à niveau.

Ajustement de l'écran de sélection des chargements. Ajout des chargements « pas encore disponibles "not yet available" » et « expirés » à la liste.

Amélioration de l'affichage de la sélection automatique des chargements pour les chasseurs et les avions de reconnaissance. Pour les chasseurs et les avions de reconnaissance, aucun chargement ne devrait être affiché (sur l'écran de détail du groupe aérien et sur le CR), si le rayon d'action n'est pas augmenté (chargement DT). Cela n'affectera pas les missions actuelles puisqu'il ne les sélectionnait pas.

17.1.10. PERTES D'ÉQUIPAGE

Les équipages des avions détruits sont comptés comme tués et/ou capturés, comptant dans l'écran des pertes comme des pertes permanentes. Lorsque des aéronefs de remplacement sont assignés à des unités, la main-d'œuvre est déduite de la réserve de main-d'œuvre pour remplir l'équipage. Les avions des joueurs en phase détruits verront 90% de l'équipage détruit et 10% capturé. Les avions joueurs hors phase auront 100% de leur équipage KIA. Ces pertes comptent pour le total des points de victoire car elles sont traitées de la même manière que les autres pertes permanentes.



17.2. SÉQUENCE DE MISSION AÉRIENNE

Ce qui suit illustre le déroulement général des événements au cours de la conduite d'une mission aérienne :

A. Sous-phase de la mission aérienne

1. Unités du groupe aérien du joueur en phase engagées pour [mission]
2. Les unités du groupe aérien du joueur en phase se donnent rendez-vous à la base de rassemblement, puis volent vers l'hex cible
3. Les unités du groupe aérien du joueur qui ne sont pas en phase sont engagées pour une interception aérienne donnant lieu à un combat aérien (les missions peuvent être interceptées en route vers la cible ou au retour et peuvent être interceptées plusieurs fois).
4. Défense anti-aérienne (toute AA accumulée par la flak survolée est résolue avant chaque combat aérien, bombardement de cible et atterrissage de la mission).
5. Combat air-sol dans l'hex cible ou les transports livrent du fret
6. Les unités du groupe aérien du joueur en phase retournent à la base de rassemblement, puis volent indépendamment vers l'unité de la base aérienne

Seuls les chasseurs et les chasseurs-bombardiers d'escorte larguent les réservoirs lorsqu'ils les ont utilisés en vol, car les avions équipés de bombes et de réservoirs largables ne peuvent pas larguer l'un sans larguer l'autre (ils conservent donc les réservoirs largables jusqu'à ce qu'ils larguent les bombes). Les chasseurs-bombardiers qui bombardent peuvent larguer leurs bombes et leurs réservoirs largables et passer en mode « balayage "sweep" », ce qui signifie simplement qu'ils deviennent des chasseurs essayant de combattre en A2A en s'attaquant aux chasseurs ennemis. Cela permet à ces chasseurs et chasseurs-bombardiers d'engager les intercepteurs ennemis à pleine puissance.

Les groupes aériens sont divisés en « vols » plus petits pour accomplir des missions aériennes, notamment des combats aériens et des bombardements. La décision des chasseurs ou des chasseurs-bombardiers de larguer leurs réservoirs de largage/bombes est prise par vol. Ainsi, une partie d'un groupe aérien peut passer au balayage tandis qu'une autre conserve ses réservoirs de largage et poursuit sa mission d'escorte ou, pour les chasseurs-bombardiers, de bombardement de la cible.

17.2.1. COMBAT AIR-AIR

En général, les unités d'escorte du groupe aérien de chasse fractionnées en escadrilles tenteront d'engager les unités d'interception du groupe aérien de chasse fractionnées en escadrilles et de les éloigner de l'avion de reconnaissance, de bombardement ou de transport effectuant la mission aérienne. Le but de l'interception des avions de combat sera normalement d'engager l'avion de mission, bien qu'ils puissent avoir à se frayer un chemin à travers l'avion de chasse d'escorte pour ce faire. Les escortes peuvent bénéficier d'un avantage d'altitude lorsqu'elles engagent des chasseurs intercepteurs. Les vols des unités du groupe aérien des deux camps qui subissent des pertes peuvent s'interrompre et retourner à leur unité de base aérienne pendant le combat air-air.

Les avions des vols des unités du groupe aérien s'engageront dans des combats les uns avec les autres en utilisant leurs appareils équipés tels que des mitrailleuses, des canons et des roquettes air-air. La capacité de toucher dépendra des dispositifs et des caractéristiques de l'avion, telles que la vitesse maximale, le taux de montée et la manœuvre, ainsi que de l'expérience et de la fatigue du pilote. Les aéronefs touchés peuvent être endommagés ou détruits, selon la létalité du tir de l'attaquant et le blindage et la durabilité de l'aéronef en défense. Le combat chasseur contre bombardier sera plus meurtrier pour les bombardiers.

La capacité d'une unité d'un groupe aérien de chasseurs à engager d'autres unités d'un groupe aérien diminuera en fonction de la distance parcourue (en hexagones) par rapport à leur portée, qui est calculée comme le rayon de l'avion divisé par dix, ce qui permet de réduire le nombre d'avions ennemis endommagés ou détruits au cours d'une mission de longue durée.

V1.01.37 - 25 mai 2016

Ajustement de la formule - Intensité du combat aérien nocturne légèrement réduite.

17.2.2. DÉFENSE ANTI-AÉRIENNE

Toutes les unités ennemies survolées au cours d'une mission aérienne tenteront d'engager les unités du groupe aérien avec leurs éléments terrestres anti-aériens et toutes les unités de soutien anti-aériennes. Les unités AA dans les villes/aérodromes tireront sur les avions volant dans les hexagones adjacents s'ils sont à 15 000 pieds ou plus, tandis que les unités tireront dans les hexagones adjacents si l'avion ennemi est à 10 000 pieds ou plus. Le tir sur les hexs adjacents a beaucoup moins d'effet que le tir sur les avions volant directement au-dessus. Pour toutes les missions aériennes, les unités AA dans l'hex cible sont beaucoup plus efficaces. Les unités AA rattachées directement aux villes ou aux aérodromes (y compris la flak intrinsèque à l'unité d'aérodrome) sont plus efficaces, tout comme les unités de flak autopropulsées. Ce sont des avantages

cumulatifs, donc une unité de flak autopropulsée dans une ville qui se trouve dans l'hex cible recevra les avantages des trois conditions. La Flak contre le transport aérien et les missions aéroportées est plus sévère le jour que la nuit.

Les canons antiaériens ont deux plages de portée, un plafond effectif et un plafond maximum, qui est généralement de 1,4 fois le plafond effectif. Le feu est autorisé jusqu'au plafond maximum, mais tout feu au-dessus du plafond effectif sera considérablement plus faible.

Pour déterminer l'efficacité de la flak, la vitesse de l'aéronef est plus importante pour les aéronefs volant à basse altitude. À plus haute altitude, l'efficacité de la flak est surtout influencée par l'altitude elle-même (c'est-à-dire qu'il est préférable d'être plus haut pour éviter d'être touché par la flak).

Au fur et à mesure que les avions suivent leur trajectoire lors d'une mission, la flak qu'ils survolent s'accumule jusqu'à ce qu'un combat aérien ou un bombardement/recommandation se produise. À ce moment, toute la flak survolée tire sur l'aéronef avant que le combat aérien ou le bombardement/la reconnaissance n'ait lieu (et toute la flak est listée comme participant à ce combat). Si aucun combat n'a lieu sur le chemin du retour, toute la flak survolée et les pertes causées par celle-ci avant l'atterrissage sont placées rétroactivement dans le dernier rapport sur le champ de bataille qui avait été créé par la mission.

La touche Maj-O affiche l'intensité relative des valeurs anti-aériennes (Flak) en basculant aucune valeur, les valeurs dans les villes uniquement et les valeurs dans les villes et les unités. Les nombres affichés sont compris entre 0 et 9 pour indiquer l'intensité de la flak, le nombre de gauche étant à basse/moyenne altitude (inférieure à 20 000 pieds) et le nombre de droite à haute altitude (au-dessus de 20 000). Avec FOW activé, la précision des valeurs de flak variera en fonction du niveau de détection des unités de soutien AA (13).

V1.00.00 - 21 novembre 2014

Ballons de barrage - Tous les ports sont supposés avoir des ballons de barrage qui auront un impact sur tout raid bombardant quoi que ce soit dans l'hex du port. Les avions bombardant à moins de 3000 pieds ont une chance d'être détruits par le ballon de barrage égal à deux fois la taille du port (port 3 signifie 6% de chance que les avions bombardiers soient détruits). Pour les missions de nuit, le pourcentage de chance est triplé (le niveau de port 3 a donc 18 % de chance de destruction).

V1.00.07 - 19 décembre 2014

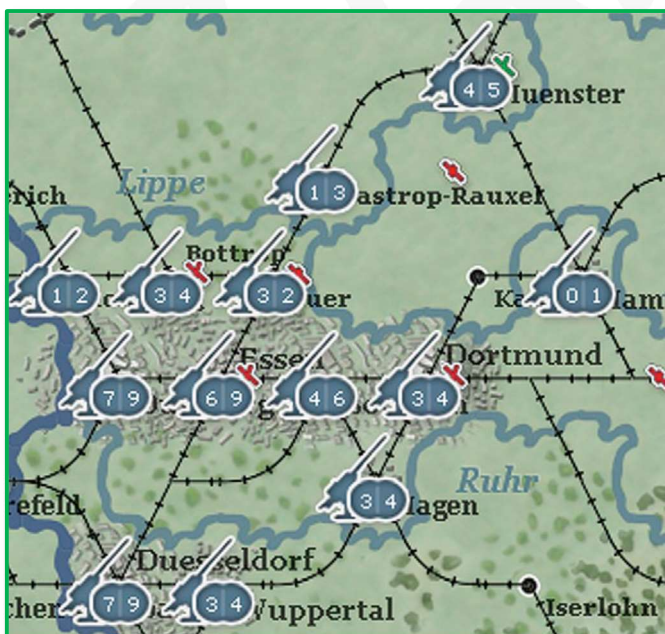
Les tirs antiaériens moyens/lourds ont été rendus plus efficaces à des altitudes plus élevées

V1.00.37 - 7 mai 2015

Ajustement de la formule - Ajout d'une interruption de vol supplémentaire lorsqu'il est endommagé par un tir de flak.

V1.01.01 - 30 septembre 2015

Correction/clarification des règles - Pendant la phase d'exécution aérienne, les unités d'appui flak rattachées directement aux QG agiront comme si elles se trouvaient dans l'hex du QG pour tirer sur les unités aériennes (c'est-à-dire qu'elles ne tireront que sur les unités qui survolent ou, dans certaines circonstances, adjacentes à l'hex du QG). Lorsqu'ils s'engagent dans un combat terrestre, les unités de flak de soutien dans les QG tireront sur les avions de soutien au sol



ennemis (ils participeront également au combat terrestre et leur CV sera inclus).

17.2.3. COMBAT AIR-SOL



Les bombardiers et les chasseurs-bombardiers qui survivent aux tirs air-air et anti-aériens tenteront d'utiliser leurs bombes et roquettes équipées pour toucher des cibles dans l'hex qu'ils attaquent. La cible et l'effet d'une touche dépendent du type de mission aérienne menée (16.3). Les bombardiers tactiques et les chasseurs-bombardiers avec une altitude de mission de 5000 pieds ou plus voleront vers et depuis la cible à leur altitude de mission et plongeront et mèneront un combat air-sol à une altitude de 1000 pieds. Les aéronefs menant des combats air-sol de cette manière seront soumis à des tirs antiaériens supplémentaires à 1000 pieds d'altitude.

17.3. MISSIONS AERIENNES

17.3.1. RECONNAISSANCE AERIENNE

Les missions de reconnaissance aérienne sont menées pour augmenter le niveau de détection des unités ennemies sur la carte et de leurs unités de soutien rattachées dans les hexagones au sol le long de la trajectoire de vol et dans l'hex cible de reconnaissance aérienne (et si au-dessus de 10000 pieds dans les hexagones adjacents à l'hex cible), pour inclure le repérage d'unités ennemies qui n'étaient pas détectées auparavant lorsque le brouillard de guerre (FOW) est activé (13.2). La reconnaissance aérienne n'a pas lieu au-dessus des hexagones d'eau, mais l'interdiction navale agit de la même manière que la reconnaissance aérienne pour les unités restées en mer à la fin de leur tour (13.1.2). Les unités du groupe aérien effectuant une reconnaissance stratégique n'ont d'impact que sur les usines situées dans les hexagones reconnus. La reconnaissance stratégique ne ciblera que les hexagones de localité, de ville et urbains tandis que la reconnaissance aérienne normale peut cibler n'importe quel hexagone terrestre en fonction des priorités AD et augmente le niveau de détection des hexagones qui à son tour augmente le DL des unités là-bas, pour inclure les unités de base aérienne. La reconnaissance stratégique est utilisée pour améliorer la qualité des informations sur le niveau de dégâts des usines ennemies dans les villes de la zone cible.

Pour les unités autres que la base aérienne, la reconnaissance aérienne peut augmenter les niveaux de détection jusqu'à un maximum de quatre, selon que l'unité se trouve en terrain clair ou non clair. Pour les unités de base aérienne, la reconnaissance aérienne peut augmenter les niveaux de détection jusqu'à un maximum de cinq. (13).

Les missions de reconnaissance aérienne ne peuvent être menées que par des unités de groupe aérien de type reconnaissance et peuvent être escortées par des unités de groupe aérien de chasseurs et de chasseurs-bombardiers. Les missions de reconnaissance aérienne ne peuvent pas être menées dans des hexagones amis ou amis en attente.

La section 5.3.9 détaille l'utilisation de l'interface pour configurer les directives aériennes de reconnaissance aérienne.

V1.01.01 – 30 septembre 2015

Ajout de l'affichage de la reconnaissance stratégique - Vous pouvez maintenant basculer le bouton Afficher la reconnaissance (shift-t) pour afficher les valeurs de reconnaissance au sol ou les valeurs de reconnaissance stratégiques (ville) (ou aucune information de reconnaissance). Lorsque la reconnaissance stratégique est activée, les informations de survol afficheront les informations sur l'usine et chaque hexagone de ville ennemie sur la carte sera ombré en fonction du nombre de tours depuis le dernier renseignement stratégique pour la ville (plus l'hexagone est sombre, plus il a été long).

17.3.1.1. PRIORITÉ AUX CIBLES ET RECONNAISSANCE AÉRIENNE

Les priorités des cibles de reconnaissance aérienne sont utilisées pour déterminer les cibles sélectionnées pour chaque mission. Par exemple, si les aérodromes sont réglés sur bas et les unités sur moyen, lorsqu'une mission de reconnaissance est formée et envoyée, elle choisit son hex cible, et il y a de bonnes chances qu'elle choisisse des unités et une plus petite chance qu'elle choisisse des aérodromes. Si les aérodromes étaient réglés sur aucun et les unités sur élevé, seuls les hexagones avec des unités seraient sélectionnés pour les cibles, mais l'augmentation des valeurs de reconnaissance dans les hexagones survolés par le vol de reconnaissance tactique augmenterait les niveaux de détection de toutes les unités, y compris la base aérienne unités. Pour la reconnaissance tactique, les valeurs de reconnaissance dans les hexs augmentent le long de la trajectoire de vol vers l'hex cible, qui devrait voir la plus grande augmentation de la valeur de reconnaissance. N'importe laquelle des priorités cibles peut être sélectionnée ; cependant, la reconnaissance tactique ne fera qu'augmenter le niveau de reconnaissance de base de l'hex, ce qui n'affecte que le niveau de détection des unités et des bases aériennes. Par exemple, les gares de triage pourraient être définies comme priorité cible et la mission de reconnaissance volerait vers un hex cible de gare de triage, mais la mission n'augmenterait toujours que les valeurs de reconnaissance pour augmenter les niveaux de détection des unités et des aérodromes que l'avion de reconnaissance survole pendant la mission.

Noter

Sélectionner Interdiction comme priorité cible entraînera la sélection d'hexs avec des coûts en points de déplacement inférieurs (terrain plus clair) comme hexagones cibles. Cette méthode essaie de recouvrir la zone, mais frappe généralement les endroits les plus faciles à traverser afin de ralentir le déplacement. N'oubliez pas non plus que les missions d'interdiction placent l'interdiction dans l'hex cible, mais aussi dans les hexagones adjacents. Il a donc tendance à remplir une zone de plus.

17.3.1.2. PRIORITÉ AUX CIBLES DE RECONNAISSANCE STRATÉGIQUE

Pour la reconnaissance stratégique, la priorité cible est utilisée pour sélectionner les villes qui feront l'objet d'une reconnaissance stratégique en fonction du type d'usines dans la ville. Donc, si le pétrole est élevé, il effectuera des missions de reconnaissance stratégique contre les villes de la zone cible avec des usines pétrolières. Si une ville est sélectionnée pour une reconnaissance stratégique basée sur la priorité de la cible, toutes les usines de cette ville seront également photographiées.

17.3.1.3. ALTITUDE ET RECONNAISSANCE AÉRIENNE

Les réglages d'altitude de la doctrine aérienne auront un impact sur l'efficacité des missions de reconnaissance aérienne. Si l'altitude est inférieure ou égale à 10 000 pieds, la reconnaissance ne sera

effectuée et les valeurs de reconnaissance augmentées que dans les hexs réels de la trajectoire de vol de reconnaissance. Si l'altitude est supérieure à 10 000 pieds, la reconnaissance sera également effectuée dans les hex adjacents à la trajectoire de vol. Les avions de reconnaissance disposent de deux types de caméras différentes () pour les basses et les hautes altitudes. L'altitude la plus efficace pour le chargement de la caméra basse est d'environ 12 000 pieds, tandis que l'altitude la plus efficace pour le chargement de la caméra haute est d'environ 35 000 pieds.

V1.00.13 – 26 janvier 2015

Reconnaissance aérienne - Les vols de reconnaissance aérienne modifieront automatiquement leur altitude dans l'hex cible jusqu'à 10 000 pieds afin d'atteindre l'altitude la plus efficace pour l'appareil photo utilisé.

17.3.2. LE SOUTIEN AU SOL

Les missions de soutien au sol sont utilisées pour fournir aux formations terrestres un appui aérien direct lors d'attaques au sol. Les unités du groupe aérien assignées à cette directive voleront pendant le combat terrestre en soutien des unités terrestres qui sont dans la chaîne de commandement du QG cible. Un QG ne peut avoir qu'une seule unité de QG aérien pour lui fournir un soutien au sol. Si une unité de QG aérien est assignée pour soutenir une unité de QG terrestre qui a déjà une unité de QG aérien assignée, la nouvelle directive aérienne prendra effet et l'ancienne directive sera supprimée. Un QG terrestre avec une unité de QG aérien fournissant un soutien ne recevra pas de soutien au sol d'une autre unité de QG aérien fournissant un soutien au sol à un QG terrestre plus élevé auquel il est rattaché. Les unités de QG terrestre sans soutien direct recevront un soutien au sol tel que disponible des unités de QG aérien soutenant directement les unités de QG terrestre auxquelles elles sont rattachées. La section 5.3.6 a discuté des détails sur l'utilisation de l'interface pour configurer les directives aériennes de reconnaissance aérienne.

Note Stratégique – Le soutien au sol a/c est disponible pour escorter les avions de transport pendant la phase de déplacement (à moins qu'ils ne volent d'abord avec le soutien au sol et n'utilisent leurs miles aériens). Ainsi, Assigner quelques chasseurs au soutien au sol est donc un bon moyen de réserver des escortes pour les parachutages (si les chasseurs sont laissés dans le cadre d'autres types d'AD qui sont réglés sur un engagement auto a/c, les chasseurs utiliseront probablement leurs miles en volant ces AD avant la phase de mouvement et ne seront pas disponibles pour escorter les transports).

17.3.3. ATTAQUE AU SOL ET INTERDICTION



Les missions d'attaque au sol et d'interdiction sont utilisées pour ralentir et interdire les déplacements terrestres ennemis dans une zone, ainsi que pour causer des pertes aux unités ennemies et aux systèmes

logistiques. Le type de cible peut être hiérarchisé pour n'importe lequel/tous les éléments suivants : chemins de fer, port, gares de triage, ferries, interdiction (zone générale), unités de base aérienne et unités terrestres. Les missions d'attaque au sol sur les hexagones ralentissent le déplacement ferroviaire à travers l'hexagone en ajoutant l'utilisation du rail dans l'hexagone (14.2.4). Les valeurs d'interdiction aérienne dépendent de la météo, du terrain et de nombreux autres aspects. Les valeurs de reconnaissance aérienne peuvent augmenter l'effet de l'interdiction aérienne dans un hex. Les missions d'interdiction sont effectuées chaque jour de manière assez égale, donc l'idée est que l'interdiction créée s'applique pendant tout le tour. Les hexagones contrôlés amis peuvent être interdits en prévision des déplacements des forces ennemies dans ces zones au prochain tour du joueur. Les missions d'interdiction peuvent être menées contre plusieurs types de cibles, y compris les unités de base aérienne (aérodromes), les unités terrestres ennemies, les ports, les ferries, les hexagones ferroviaires et les usines de triage, ce qui réduit les capacités de transport ferroviaire. L'interdiction entraînera une interdiction générale à travers la zone. Les attaques au sol sur les voies ferrées, les ports, les gares de triage et les ferries entraîneront l'accumulation de points d'interdiction dans les hexagones en plus des dégâts primaires causés par le bombardement de la gare de triage ou des usines portuaires. Ces points ralentiront le déplacement ennemi, causeront des dommages aux unités ennemies se déplaçant à travers et dans les hexagones, et causeront des perturbations supplémentaires aux unités ennemies au début d'un combat terrestre normal. Notez que la sélection de l'Interdiction en tant que priorité d'objectif entraînera la sélection d'hexagones ayant un coût en points de déplacement plus faible (terrain plus dégagé) en tant qu'hexagones cibles. Cette méthode couvrira généralement la zone, mais aura tendance à toucher les endroits les plus faciles à parcourir afin de ralentir le déplacement. Les missions d'attaque au sol placent l'interdiction dans l'hex cible et, dans une moindre mesure, dans les hex adjacents.

Les missions d'attaque au sol contre les ports peuvent réduire l'impact de l'interdiction navale projetée depuis ces ports. L'attaque au sol des gares de triage et l'interdiction dans les hexagones avec des dépôts peuvent entraîner des dommages et des pertes aux équipements terrestres tels que les canons. Les attaques au sol contre les unités sur la carte peuvent perturber, endommager ou détruire les éléments terrestres et réduire le moral des unités et

DEFENDER				ATTACKER			
Combat Value	491 => 239	16488 -995	203 -26	7 -2	76222 -3105	875 -29	537 -27
		0	0	0	245	112 -1	0
1 : 1.0				Tactical Air Force			
Defending Forces HELD				106 Spitfire IX/XVI 15 Spitfire VC 11 Hurricane IV 72 P-40N Warhawk 5 P-47D-15 Thunderbolt 36 P-51B-10 Mustang 64 A-36A Apache 16 Marauder III 1 Cannon			
Ground Support Aircraft committed to battle							
Show Details							

l'expérience des éléments terrestres. Les attaques contre les unités de base aérienne (aérodromes) peuvent endommager l'aérodrome et endommager ou détruire des aéronefs individuels dans des unités de groupe aérien rattachées.

La section 5.3.7 explique en détail comment utiliser l'interface pour configurer les directives aériennes de soutien au sol.

Le largage aérien d'unités aéroportées entraînera une interdiction supplémentaire ajoutée à l'hex de largage et aux hex adjacents (15.7.3).

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Ajout d'un effet d'interdiction de l'attaque au sol - cible de l'unité. C'est nettement moins que l'interdiction ajoutée par une mission d'interdiction "normale". Les pertes par l'unité et l'interdiction créée seront affichées dans l'écran de résumé aérien et les écrans de détail du combat.

Si une directive aérienne est configurée pour bombarder une unité et non pour l'interdire, et qu'aucune unité n'a pu être trouvée, elle essaiera de passer à l'interdiction aérienne.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Nouvelle règle - Possibilité supplémentaire d'interruption de vol supplémentaire lorsque l'avion est endommagé.

Nouvelle règle - Ajout d'un effet de dégâts supplémentaires aux terrains d'aviation surchargés qui sont bombardés, ce qui augmente avec la taille de l'avion (numéro de moteur).

17.3.3.1 VALEURS D'INTERDICTION

Les attaques au sol sur les hexagones de voies ferrées ralentissent le déplacement des voies ferrées à travers l'hex en ajoutant de l'utilisation aux voies ferrées dans l'hexagone. Au cours de chaque phase logistique, l'utilisation accumulée des rails amis dans chaque hex est réduite au plus élevé entre l'utilisation actuelle des rails divisée par six ou la valeur d'interdiction aérienne ennemie (réelle affichée dans l'infobulle de l'hex) multipliée par 500, cette dernière étant plafonnée à 45 000 utilisation ferroviaire.

Les unités se déplaçant de manière tactique paient les points de déplacement supplémentaires suivants pour entrer dans un hexagone, en fonction du niveau d'interdiction affiché dans l'hexagone :

NIVEAU D'INTERDICTION	MP MOTORISÉ	MP NON MOTORISÉ
1	-	-
2	+1	-
3	+1	-
4	+1	-
5	+2	-
6	+2	+1
7	+2	+1
8	+3 (1)	+1
9	+3 (1)	+1

Noter

(1) Il y a un plafond de +2 MP sur la pénalité de déplacement par hex causé par l'interdiction aérienne aux unités motorisées se déplaçant en terrain dégagé.

Les points d'interdiction aérienne attaquent les unités qui marchent et foncent à travers les hexs interdits. Les points d'interdiction dans un hexagone perturberont également automatiquement les troupes ennemies en défense au début de toute attaque terrestre sur cet hexagone, tandis que l'interdiction dans l'hexagone d'une unité ennemie attaquante perturbera les troupes attaquantes. Les points d'interdiction endommageront le fret en provenance et à destination des dépôts pendant la phase logistique.

Le joueur IA sera affecté par l'interdiction pendant le déplacement normal, mais la routine IA qui déplace les unités à la fin du tour pour équilibrer la ligne de front ne sera pas affectée par l'interdiction.

Si la valeur d'interdiction dans un hex dépasse le maximum de 99 qui peut être affiché, alors les unités dans cet hex subiront des dégâts d'interdiction supplémentaires à la fin de la phase aérienne. Au combat, les unités peuvent subir des dommages/perturbations dus à l'interdiction ennemie dans leur hexagone avant que les éléments terrestres ne commencent à engager le combat. Les pertes au combat sont dans le rapport de combat, mais les pertes de la phase aérienne n'entrent que dans les pertes totales. Même si aucun avion n'est répertorié comme participant à une bataille terrestre, l'interdiction dans les hexagones de combat peut entraîner des pertes dues à la participation d'aéronefs répertoriés dans les détails du combat. Celles-ci peuvent être très importantes, notamment dans les éléments perturbés. Créer des valeurs d'interdiction élevées dans les hexagones que vous prévoyez d'attaquer peut être une tactique d'une efficacité dévastatrice.

Les unités de QG et les unités de soutien rattachées peuvent subir des dégâts d'interdiction.

Les valeurs d'interdiction générées par les frappes aériennes sont modifiées d'un certain pourcentage en raison du nombre d'heures de lumière du jour en fonction du mois comme suit :

17.3.4. BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE (BOMB CITY)



Les missions de bombardement stratégique sont utilisées pour infliger des dégâts causés par les bombes aux usines, y compris les installations de production, la main-d'œuvre, les ports et les gares de triage dans les villes et les hexagones urbains. Les chasseurs-bombardiers ne peuvent être assignés que comme escortes pour des missions de bombardement stratégique. Ils ne peuvent pas bombarder en piqué des cibles stratégiques.

Pour simuler l'impact du bombardement de zone avec l'utilisation intensive d'incendiaires, le bombardement stratégique des usines de main-d'œuvre peut causer des dommages à d'autres usines situées dans le même hex.

Le bombardement stratégique des ports et des gares de triage peut réduire la capacité de tonnage de transport. Les missions de bombardement contre les ports peuvent réduire l'impact de l'interdiction navale projetée à partir de ces ports. Le bombardement

Mois	Jan	Fév	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Déc
% Modificateur	-20	-10	0	+ 10	+ 20	+ 30	+ 20	+ 10	0	-10	-20	-30

stratégique des gares de triage dans les hexagones avec des dépôts peut causer des dommages au fret, entraînant des dommages et des pertes d'équipements terrestres tels que des canons et des pertes de ravitaillement.

La reconnaissance stratégique est utilisée pour améliorer la qualité des informations sur le niveau de dégâts des usines ennemies dans les villes de la zone cible (17.3.1).

La section 5.3.8 détail l'utilisation de l'interface pour mettre en place des directives aériennes de bombardement stratégique.

V1.00.00 – 21 novembre 2014

Les Alliés occidentaux ne lanceront jamais une mission aérienne ciblée contre une cible de main-d'œuvre non allemande (même si un AD définit la main-d'œuvre comme cible).

17.3.4.1. SYSTÈME DE CIBLAGE RADAR OBOE

Le radar au sol OBOE permet un meilleur bombardement nocturne des cibles d'usine lors d'un bombardement à moins de 27 hexagones de l'un des quatre emplacements suivants 58 183 - 76, 182 - 87 180 - 90 170. Cette capacité existe pendant toute la partie.

V1.00.29 – 19 mars 2015

Lorsque l'option « show factory » est activée ou des réglages des directives aériennes bomb city, les hexagones qui sont à portée d'OBOE en mode planification aérienne seront légèrement ombragés.

17.3.5. PATROUILLE NAVALE ET INTERDICTION NAVALE

Les missions de patrouille navale sont utilisées pour projeter l'interdiction navale d'exercer un contrôle sur les hexagones d'océan et d'eau de mer. Les unités du groupe aérien peuvent effectuer des missions de patrouille navale de trois manières. Tout d'abord, les unités de groupe aérien répertoriées comme navales uniquement effectueront automatiquement des missions de patrouille navale depuis leur unité de base aérienne et ces groupes ne peuvent pas être assignés à une directive aérienne ou changer de rattachement d'unité de QG aérien. Deuxièmement, les unités du groupe aérien peuvent effectuer des patrouilles navales dans une zone sous la direction d'une directive aérienne de leur unité QG aérienne. Troisièmement, les unités du groupe aérien qui ne sont pas configurées pour des missions de nuit uniquement effectueront automatiquement une patrouille navale si elles ne sont assignées à aucune directive aérienne et que la doctrine aérienne de leur unité QG pour la patrouille automatique est définie sur oui. Les unités navales uniquement aériennes sont nettement plus efficaces que les autres unités pour effectuer des patrouilles navales. Dans les trois cas, le bombardier et l'avion de patrouille tenteront de créer des points d'interdiction navals dans la zone cible (ainsi que le long du chemin vers la cible) tandis que les chasseurs (y compris ceux qui effectuent des missions de supériorité aérienne) tenteront d'empêcher les avions ennemis de créer points d'interdiction navale. Ces points d'interdiction navals aident à prendre le contrôle des hexagones de

mer. Lorsque l'interdiction est affichée, les hexagones de mer contrôlés par l'ennemi sont affichés en rouge, les neutres sont affichés en noir et le contrôle ami est affiché normalement. Les directives aéronavales sont exécutées pendant les phases d'exécution aérienne amie et ennemie.

Tous les vols de patrouille navale automatique, qu'ils soient bombardiers ou chasseurs, sont limités à 30 hexagones de leur unité de base aérienne.

L'interdiction navale agit également comme une reconnaissance aérienne tactique et peut augmenter le niveau de détection des unités ennemies utilisant le transport naval et amphibie qui restent dans les hexagones d'eau à la fin de leur tour (13.1.2).

Si le joueur ne souhaite pas que les unités du groupe aérien non définies pour la patrouille navale soient automatiquement assignées aux patrouilles navales pour certaines unités du QG aérien, par exemple le Bomber Command, le réglage de doctrine aérienne AutoPtrl dans l'onglet Patrouille navale peut être défini sur "Non". ' pour empêcher l'ordinateur de faire de telles affectations (5.3.1). D'autre part, si le joueur souhaite des patrouilles navales supplémentaires spécifiques, il peut configurer manuellement une directive de patrouille navale visant une zone cible spécifique au-dessus de l'eau.

La section 5.3.11 détail l'utilisation de l'interface pour configurer les directives aériennes des patrouilles navales.

V1.01.31 – 9 avril 2016

Modifications apportées aux missions d'interdiction navale :

- Efficacité réduite des groupes aériens non navals pour NI (Naval Interdiction)
- Efficacité réduite des bombes GP pour NI
- Efficacité accrue des mines/torpilles/armes ASW pour NI
- Amélioration de la sélection automatique du chargement naval
- Facilité d'atteindre des valeurs NI inférieures et des valeurs NI supérieures plus difficiles

17.3.5.1. VALEURS D'INTERDICTION NAVALE

Les valeurs d'Interdiction Navale imprimées dans les hexagones de mer sont affichées en vert pour les Alliés et en gris pour l'Axe. Le contrôle d'un hex d'eau est défini comme ayant un niveau d'interdiction ajusté de l'affichage de la carte supérieur de 2 au niveau de l'ennemi. Les valeurs affichées sur la carte sont la vraie valeur qui est un nombre compris entre 0 et 99, divisé par 10 puis tronqué. Les vraies valeurs sont affichées dans l'infobulle de l'hex, mais les valeurs



affichées sur la carte sont les valeurs /10 tronquées, et ce sont elles qui sont utilisées pour déterminer le contrôle naval d'un hex. Exemple : Alliés a une valeur réelle de 32 (valeur de carte de 3) et le joueur de l'Axe a une valeur réelle de 16 (valeur de carte de 1). Puisque la valeur de carte des Alliés est supérieure de 2 ou plus à la valeur de carte de

L'Axe, les Alliés ont le contrôle de l'hexagone. Lorsque l'interdiction est affichée, les hexagones maritimes contrôlés par l'ennemi sont affichés en rouge, les hexagones neutres sont affichés en foncé, et les hexagones contrôlés par les amis sont affichés normalement. Le pop-up de l'hexagone affichera le contrôle actuel comme suit :

Le contrôle d'hex sera indiqué par Axe, WA (Alliés occidentaux) ou Neutre, ce qui indique les hexs d'eau contestés.

Dans la phase Action (Déplacement), si le mode de transport naval (F3) ou de transport amphibie (F4) est sélectionné, alors l'impact du contrôle des hexs de mer sur ces modes de déplacement sera indiqué comme suit :

- Contrôlé par ami - rien affiché
- Neutre - TRANSPORT MARITIME CONTESTÉ
- Contrôlé par l'ennemi - TRANSPORT MARITIME FORTEMENT CONTESTÉ
- Unité de QG amphibie ennemie et hexagones adjacents - TRANSPORT MARITIME INTERDIT -INTERDITE

En plus de l'effet des patrouilles aéronavales, des points d'interdiction navals sont automatiquement projetés depuis les ports. Chaque port projette des points d'interdiction navale à environ cinq à sept hexs en fonction du niveau du port, du niveau de dégâts et de la météo. Les ports alliés projettent deux fois le niveau d'interdiction des ports de l'Axe. Les ports situés dans un rayon de 5 à 7 hexagones les uns des autres regrouperont les niveaux d'interdiction. Dans les scénarios où une invasion est prête à être ordonnée au premier tour, les ports proches des hexs d'invasion commenceront généralement endommagés pour refléter une campagne de bombardement concentrée pour supprimer les défenses navales.

NOTE DE STRATÉGIE

Il est très important d'endommager les ports proches des hexagones d'invasion par des bombardements stratégiques et des missions d'attaque au sol dans les tours précédents une invasion. La sélection du soutien amphibie lors de la création de la directive aérienne automatique au tour où l'invasion est ordonnée ciblera les ports, mais c'est trop tard dans le processus et pourrait probablement entraîner des pertes élevées pour les forces d'invasion. Étant donné que les missions de bombardement stratégique ont tendance à ne voler que quelques jours par semaine, alors que les missions d'attaque au sol ont tendance à être effectuées tous les jours (basées sur les doctrines aériennes), si vous voulez endommager les ports rapidement, utilisez les missions d'attaque au sol.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Nouvelle règle - L'interdiction navale peut endommager les QG amphibies.

Nouvelle règle et ajustement de la formule - Augmentation de l'effet d'interception du QG Amphib. Il ajoutera l'interdiction navale. Les deux seront réduits lorsque Amphib HQ sera endommagé.

17.3.5.2. INTERCEPTIONS DE CHASSEURS ET PATROUILLES NAVALES DU QG AMPHIBIE

Les chasseurs disponibles pour les interceptions automatiques des missions aériennes ennemies peuvent intercepter les unités du groupe aérien effectuant des missions de patrouille navale, et ces interceptions réduiront la quantité d'interdiction navale produite par ces unités du groupe aérien. De plus, les unités de QG amphibies

projetent des patrouilles navales de chasseurs dans des hexs de mer à moins de 2 hexs de l'unité de QG amphibie, représentant des avions embarqués. Ces patrouilles navales de chasseurs peuvent entraîner des pertes d'avions pour toutes les missions de patrouille aéronavale (directives aériennes automatiques ou manuelles). Cela a pour effet de réduire l'interdiction navale ennemie dans les hexagones protégés. Les avions perdus à cause de ces patrouilles aéronavales de chasse du QG amphibie seront comptabilisés comme des pertes opérationnelles.

17.3.5.3. INTERDICTION NAVALE DU SKAGERRAK/KATTEGAT

Pour représenter les défenses navales importantes, y compris les mines, dans la région délimitée par le sud de la Norvège, l'ouest de la Suède et le Danemark, le joueur de l'Axe aura automatiquement la valeur d'interdiction navale maximale de 99 dans les hexagones de mer du Skagerrak/Kattegat.

17.3.6. SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE



Les missions de supériorité aérienne sont utilisées pour prendre le contrôle de l'espace aérien afin de minimiser l'interception par l'aviation ennemie d'autres missions aériennes amies tout en dégradant l'efficacité des missions aériennes ennemies. La supériorité aérienne peut avoir un impact sur tout le tour, les deux camps étant capables de mener des missions pendant les deux tours de joueur. Les unités aériennes de chasse voleront vers une zone cible et tenteront de perturber les missions ennemies qui se déroulent dans cette zone. Les missions de supériorité aérienne assignées aux aéronefs peuvent intercepter l'activité aérienne ennemie à la fois sur le chemin et dans leur zone cible. Les missions de supériorité aérienne peuvent être utilisées de manière défensive pour protéger une zone cible, ou de manière offensive en tant que mission de type balayage de chasseurs. Ils sont un bon moyen de soutenir une invasion amphibie grâce à la mise en place d'une directive de supériorité aérienne avec une zone cible qui couvre à la fois les hexagones de terre et d'eau à proximité de la zone de débarquement. Les vols de supériorité aérienne peuvent gagner de l'altitude lorsqu'ils interceptent des raids ennemis ou rejoignent des combats défensifs. Les missions AS (Air Superiority) volent pendant les phases amies et ennemies. Voici un bref aperçu de la phase d'exécution aérienne et de la façon dont les missions de supériorité aérienne interagissent avec d'autres missions aériennes :

1. L'exécution aérienne commence.
2. Exécuter les directives aériennes de nuit.
3. Effectuer des vols de patrouille de jour.
 - a) Lancez toutes les directives AS, amies et ennemies.
 - Nombre d'aéronefs participants en fonction de la doctrine et des réglages de zone cible.
 - Les vols sont générés avec la trajectoire de vol depuis l'unité de base aérienne de préparation jusqu'au centre de la zone cible.
 - Les vols AS peuvent être interceptés sur le chemin de la zone cible.
 - b) Résoudre tous les combats AS.
 - Si l'ennemi a des vols AS dans la même zone cible, c'est-à-dire que les zones cibles AS amies et ennemies ont des

hexagones communs, les vols AS ennemis ont une chance d'engager des vols AS amis.

c) Résoudre les patrouilles navales automatiques.

- Les vols AS existants qui sont toujours actifs contribuent aux calculs de patrouille navale dans la zone AS avec leurs valeurs de chasseurs.

4. Exécuter les directives aériennes de jour. Pendant qu'ils exécutent tous les vols AS encore actifs qui sont encore actifs, ils peuvent intercepter et s'engager dans des combats air-air

a) Missions aériennes amies

b) Interceptions ennemies (taille déterminée par le réglage de doctrine aérienne AS Mis Pct)

5. Atterrissez tous les vols de supériorité aérienne et répétez à partir de l'étape 2.

Les groupes aériens qui sont spécifiquement assignés à une directive aérienne de supériorité aérienne, soit par l'ordinateur, soit par la sélection manuelle de l'unité du groupe aérien (5.3.4), auront une meilleure chance d'effectuer des missions d'interception pendant la phase de déplacement ennemi dans la zone cible de la directive aérienne de supériorité aérienne. Cela leur permet d'intercepter les missions de soutien au sol et de transport ennemi. En effet, les miles qu'ils ont parcourus pour des missions de supériorité aérienne dans la phase d'exécution aérienne amie sont suivis, et ces miles sont disponibles pour être utilisés dans la phase de déplacement ennemi pour ces interceptions. Cela prend en compte la nature simultanée des missions aériennes réelles par rapport à la nature IGO/UGO du jeu. On suppose que les unités du groupe aérien étaient peut-être en mission de supériorité aérienne lorsque le soutien au sol ou les transports ennemis sont entrés dans la zone. Les unités du groupe aérien effectuant des missions de supériorité aérienne en affectation automatique (5.3.10) n'ont pas cette capacité de double phase et cette capacité est perdue si la directive aérienne est supprimée, ou si l'unité du groupe aérien est transférée vers une base aérienne différente. Aucun carburant ou munition supplémentaire ne sera dépensé pour ces interceptions de la phase de mouvement car elles ont déjà été « payées » lors des missions d'AS de la phase aérienne. La section 5.3.10 détaille l'utilisation de l'interface pour mettre en place des directives aériennes de supériorité aérienne.

V1.01.01 – 30 septembre 2015

Modifications apportées aux règles du jeu aérien qui sont documentées dans le One Page Guide 4b :

Ajout d'une bascule de phase aérienne pour la supériorité aérienne et les AD de patrouille navale permettant aux ADs d'être réglés pour voler uniquement dans la phase aérienne du joueur ami ou ennemi, ou dans les deux.

17.3.7. TRANSPORT AÉRIEN DE FRET

Le transport aérien de fret est utilisé pour fournir du fret aux unités soit via un aérodrome existant, soit par parachutage aérien. Lorsque le fret aérien est transporté par voie aérienne vers un hex, s'il n'y a pas de dépôt dans l'hex, un dépôt temporaire est créé. Qu'un dépôt temporaire ou un dépôt déjà existant reçoive le fret aérien, à l'instant où une cargaison transportée par avion arrive dans un hex, une distribution spéciale prend la place du fret du dépôt dans l'hex. Cette

distribution spéciale ne concerne que le ravitaillement, le carburant et les munitions (pas de remplacement) et va aux unités dans l'hex ou adjacentes à l'hex. S'il y a déjà du fret dans le dépôt, une partie de ce fret peut être distribuée avec le fret déposé. Il est beaucoup plus efficace de transporter du fret vers un hex avec une base aérienne que vers un hex sans aérodrome. S'il n'y a pas d'aérodrome, il est préférable de larguer en terrain clair plutôt qu'en terrain moins bon. Les dépôts temporaires et isolés ne sont pas autorisés à convertir du fret en véhicules à partir du pool. Ils ne sont pas autorisés à distribuer des remplaçants pendant la phase logistique, mais peuvent réapprovisionner les unités dans la poche avec eux pendant la phase logistique en utilisant des méthodes standard sans véhicule 20.4.1.1) ainsi qu'en utilisant des véhicules déjà dans le dépôt ou des véhicules réquisitionnés pour le dépôt des unités dans la poche. Les dépôts temporaires restent jusqu'à ce que l'hex soit relié à une source de ravitaillement, moment auquel le dépôt temporaire est dissous (20.1.6).

Les aéronefs non destinés au transport voient leur capacité de fret réduite de moitié lorsqu'ils effectuent un transport aérien. De plus, toute la capacité de fret est réduite de moitié lors du transport vers un hex sans base aérienne (c'est-à-dire le ravitaillement en parachute) et seulement 25 à 75 % du fret largué arriveront dans un hex sans base aérienne.

Assigner un bombardier en palier à une mission de transport aérien (qu'il s'agisse d'une mission unique ou de missions multiples) coûte un AP. Les bombardiers en palier paient quatre fois le nombre normal de miles parcourus lorsqu'ils effectuent des missions de transport aérien. La mission peut être escortée par des unités du groupe aérien des chasseurs.

La section 5.4.5.1 détaille l'utilisation de l'interface pour effectuer des missions de transport aérien de fret.

V1.00.37 – 7 mai 2015

Nouvelle interface - Ajout d'une infobulle lorsque les transports aériens ne sont pas en mesure de transporter du fret en raison d'un manque de fret à transporter à proximité. Cela viendra après la sélection des transports et l'appui sur le bouton de lancement. Le message apparaîtra à la place d'une fenêtre de combat et indiquera : Non autorisé ! – pénurie de fret sur les bases aériennes de transport. Le fret doit être soit à la base, soit pouvoir être déplacé vers la base depuis les dépôts (en utilisant des véhicules précédemment inutilisés si nécessaire).

17.3.8. LE TRANSPORT AÉRIEN D'UNITÉS

La mission de transport aérien d'unités permet de transporter une unité non motorisée entre des bases aériennes amies. Les unités du groupe aérien doivent avoir parcouru 0 mille et ne pas avoir déjà été assignées au largage d'une unité aéroportée dans la phase amphibie afin de transporter une unité par voie aérienne. Le transport aérien d'unités d'un hex avec une unité de base aérienne amie vers un hex avec ou adjacent à une autre unité de base aérienne amie ne peut être effectué que par des unités du groupe aérien de transport avec des avions qui ont une capacité de charge maximale d'au moins 2000. Il y a une limite de deux sorties pouvant être effectuées pour effectuer la mission de transport, donc si plus de deux sorties sont nécessaires, le transport aérien de cette unité n'est pas possible. La mission peut être escortée par des unités du groupe aérien de chasse. Toute unité

non motorisée peut être transportée, mais seuls les éléments terrestres non véhiculaires et les petits canons peuvent être transportés. Toute unité transportée dépensera tous ses MPs. L'unité éligible doit avoir au moins un point de déplacement restant et être située dans le même hex qu'une unité de base aérienne, qui sera utilisée comme base de rassemblement. Lorsqu'une unité non motorisée est transportée par voie aérienne, les éléments terrestres qui ne sont pas autorisés à être transportés par voie aérienne seront transférés dans des unités de combat dans ou adjacentes à l'hex avec la base aérienne d'où l'unité a volé. S'il n'y a pas d'unités de combat éligibles, les éléments terrestres seront transférés vers le pool de production. Tous les véhicules et l'approvisionnement excédentaire seront transférés à l'unité de base aérienne avec laquelle l'unité était empiée avant d'être transportée par voie aérienne.

L'interception ennemie des missions de transport aérien peut entraîner l'endommagement ou l'élimination des éléments terrestres de l'unité non motorisée. Les avions effectuant la mission de transport aérien qui sont abandonnés renverront les éléments terrestres qu'ils transportent à l'unité de la base aérienne de rassemblement où ils seront transférés selon la procédure ci-dessus.

La section 5.4.5.2 détaille utilisation de l'interface pour effectuer le transport aérien des missions de l'unité.

17.3.9. LE LARGAGE DES UNITÉS DE COMBAT AÉROPORTÉES

Il s'agit d'une mission de transport aérien spécialisée pour larguer des unités de combat aéroportées à l'aide de parachutes et de planeurs. Comme les invasions amphibies, les unités de combat aéroportées auront besoin d'un certain nombre de tours de préparation après qu'un hex cible a été sélectionné avant qu'elles ne soient éligibles pour exécuter le largage aérien. La mission de parachutage sera effectuée uniquement par des unités du groupe aérien de transport avec des avions ayant une capacité de charge maximale d'au moins 2000 (26.3.19). La mission peut être escortée par des unités du groupe aérien de chasse, y compris les avions affectés à des missions de soutien au sol qui ont encore des distances (miles) aériens à parcourir. Le largage d'unités de combat aéroportées doit être la première et unique mission effectuée par un groupe aérien de transport au cours d'un tour. Une fois qu'une unité de groupe aérien de transport a utilisé des miles à d'autres fins, elle n'est plus disponible pour les missions de parachutage d'unités de combat aéroportées.

L'écran de planification aéroportée (Touche Ctrl-a) affiche le statut de toutes les unités aéroportées (26.3.37), pour inclure le coût de transport, l'hex de largage si ciblé et le nombre de points de préparation accumulés.

Les divisions peuvent être larguées comme une seule unité. Le coût de transport d'un largage aérien est égal au coût normal, moins les véhicules, moins le carburant, le tout divisé par deux pour tenir compte de la capacité des planeurs. Lorsqu'une unité aéroportée est larguée, les éléments terrestres qui ne sont pas autorisés à être largués seront transférés dans des unités ou adjacentes à l'hex avec la base aérienne d'où l'unité a volé. Ces éléments terrestres seront d'abord donnés à d'autres unités aéroportées, puis à n'importe quelle autre unité de combat. S'il n'y a pas d'unités de combat éligibles, les éléments terrestres seront transférés vers le pool de production. Tous les véhicules et le ravitaillement excédentaire seront transférés à l'unité de la base aérienne avec laquelle l'unité aéroportée était empiée avant d'être larguée.

L'interception par l'ennemi des missions de parachutage peut endommager ou éliminer les éléments terrestres de l'unité aéroportée. Les avions effectuant la mission de parachutage qui sont abandonnés renverront les éléments terrestres qu'ils transportent à l'unité de la base aérienne de rassemblement où ils seront transférés selon la procédure ci-dessus.

Les parachutages ne sont pas autorisés dans les hexagones montagneux et infranchissables, mais sont autorisés sur tous les autres terrains. Les unités de combat aéroportées larguées subissent une attrition pendant et après le largage en fonction de la météo, du largage de jour ou de nuit, du terrain dans l'hex cible, des points de préparation et du moral de l'unité (15.7) Les unités de combat aéroportées larguées dans le même hex que des unités ennemies effectuent une attaque délibérée spéciale (15.7.2).

Le largage aérien d'unités aéroportées entraînera une interdiction supplémentaire ajoutée à l'hex de largage et aux hex adjacents (15.7.3).

La section 5.4.5.3 détaille l'utilisation de l'interface pour effectuer le largage d'unités de combat aéroportées, y compris la définition et la modification de l'hexagone cible à l'aide du bouton « target » (cible) et l'exécution du largage à l'aide du bouton « drop » (largage).

Les atterrissages aéroportés qui sont dans les 8 hexs d'une unité amie ravitaillée (tracés sur les hexs terrestres) ont lieu immédiatement après l'exécution du largage. Les atterrissages aéroportés qui soutiennent un débarquement amphibie (c'est-à-dire



qui ne sont pas dans un rayon de 8 hex d'une unité amie ravitaillée mais qui sont dans un rayon de 1 hex d'un hex où une invasion amphibie a été ordonnée) sont exécutés après la phase logistique du joueur ennemi juste avant l'exécution de l'invasion amphibie lors de la phase amphibie et seront automatiquement un largage de nuit.

V1.00.07 – 19 décembre 2014

Changement de règle - Une unité aéroportée qui tombe et ne peut pas tracer vers un hex ami est immédiatement considérée comme isolée et se rendra si elle est forcée de battre en retraite (dans le passé, elle était en déroute jusqu'à ce qu'elle ait traversé une phase de logistique amie et soit jugée isolée).

V1.01.59 - 7 avril 2017

Les largages aéroportés sont autorisés si une base aérienne amie (ravitaillée ou isolée) est dans ou adjacente à l'hex de largage de la cible, et ces largages ont lieu immédiatement après avoir sélectionné le bouton de largage.

17.3.9.1 POINTS DE PRÉPARATION POUR LES LARGAGES AÉRIENS

Les unités de combat aéroportées ne peuvent pas effectuer de parachutage après que l'hex cible a été sélectionné jusqu'à ce qu'elles aient accumulé au moins 50 points de préparation. Si l'hex cible est modifié, alors la moitié des points de préparation sont perdus (sauf si la préparation amphibie au début du scénario est un nombre différent de zéro, auquel cas des modifications peuvent être apportées au tour 1 avec l'unité conservant ce nombre de points de préparation). Les points de préparation s'accumulent dans chaque phase logistique amie égale à (100 points de préparation actuels)/2, avec un gain minimum par tour de 20 et une valeur maximale de points de préparation de 95. Rattacher une unité de soutien à une unité aéroportée se préparant pour une la baisse entraînera la perte de 10 points de préparation, bien que les points de préparation ne descendent jamais en dessous de zéro. Les unités aéroportées doivent être sur une base aérienne pour définir une cible, et si dans une phase logistique l'unité n'est pas dans un hex de base aérienne, elle perdra sa cible et tous ses points de préparation.

17.3.10. TRANSFERT D'UNITÉ DU GROUPE AIR

Les unités du groupe aérien peuvent être transférées entre les unités de la base aérienne, si elles sont à portée. Ils peuvent également être transférés depuis la réserve aérienne nationale hors carte (8.4). En mode de transfert aérien, le nombre de groupes aériens est affiché sur chaque aéroport. Les groupes aériens peuvent être transférés à tout moment pendant le tour d'un joueur (phase de planification aérienne et phase de déplacement). Le groupe aérien doit avoir suffisamment de miles parcourus restants pour être éligible au transfert. Si une unité a actuellement parcouru 0 miles, elle peut être transférée vers n'importe quelle base amie quelle que soit la distance. Cela peut maximiser les milles du groupe aérien de sorte qu'il ne pourra rien faire d'autre pendant le tour en cours. En mode de transfert aérien, lorsque vous cliquez sur une base aérienne, l'hex sur lequel vous cliquez est en vert, le QG qui contrôle la base aérienne est répertorié dans la fenêtre du haut, et tout hex avec une base aérienne également contrôlée par ce QG est affiché en bleu. Tous les autres hexagones avec des bases aériennes sont indiqués en vert olive.

Ajout d'un code de réapprovisionnement de la base aérienne de destination de transfert aérien qui est immédiatement activé lorsqu'une unité aérienne est transférée vers une base aérienne :

- si la base aérienne est vide, elle l'affectera à un nouveau QG aérien (basé sur le nombre maximum d'avions)
- si la base aérienne est vide, il essaiera d'échanger la nationalité de la base aérienne
- la base aérienne sera réapprovisionnée et le soutien aérien transféré s'il y en a dans le pool. Aucun nouvel appui aérien ne sera construit.

17.3.11. BOUTON IA DÉPLACER/GÉRER

Lorsque ce bouton est utilisé, l'ordinateur déplacera les unités sur la carte vers différentes bases aériennes en fonction de la situation. Les Alliés occidentaux essaieront généralement de faire avancer les forces aériennes avec la progression des unités terrestres (en particulier les forces aériennes tactiques), tandis que l'Axe essaiera généralement de faire reculer ses forces aériennes à mesure que les Alliés occidentaux avancent. Généralement, cela entraînera le déplacement des unités alliées vers l'avant et les unités de l'Axe vers l'arrière au fur et à mesure que la guerre progresse. Cela modifiera également le rattachement au QG de certaines unités de la base aérienne et tentera d'étendre certaines unités de la base aérienne. Par exemple, il place toujours l'US 8th Air Force et le UK Bomber Command en Angleterre, et l'US 15th Air Force ira en Corse/Sardaigne ou dans la région de Foggia en Italie, selon ce qui est disponible. Cela changera le réglage du chasseur/bombardier pour certains groupes de chasseurs-bombardiers. Une fois qu'il est utilisé, il est conseillé de continuer à l'utiliser à chaque tour (ou au moins tous les quelques tours). Il n'est pas conseillé d'essayer de l'utiliser tout en faisant des ajustements manuels aux unités de la base aérienne ou aux unités du groupe aérien. L'ordinateur ne créera pas de dépôts près des bases aériennes, donc les joueurs qui l'utilisent pour contrôler leurs forces aériennes doivent s'assurer périodiquement qu'il y a suffisamment de dépôts créés à proximité des bases aériennes actives. Cette fonction ne permet pas de retirer les unités aériennes des bases aériennes menacées par un retrait soudain des forces terrestres amies. Dans les cas où vous cédez du terrain, vous devrez transférer manuellement les groupes aériens des bases aériennes menacées. De plus, afin de sauver le personnel et l'équipement de votre base aérienne, il est important d'évacuer les unités aériennes des bases aériennes plusieurs tours avant qu'elles ne soient capturées. Le personnel des bases aériennes n'est réintégré dans le pool d'effectifs que lors de la phase logistique amie, donc si l'ennemi doit capturer votre aéroport lors de son prochain tour, c'est que vous avez attendu trop longtemps.

REMARQUE SUR LE JEU

Le déplacement IA des unités du groupe aérien est conçu pour être utilisé par les joueurs qui souhaitent une interaction limitée avec le jeu aérien et prévoient d'utiliser souvent cette fonction plutôt que de transférer manuellement les unités du groupe aérien. Une fois que vous utilisez la fonction de déplacement de l'IA, l'IA fera ce qu'elle veut faire et perturbera très probablement tout ce que le joueur essaie de faire manuellement.

V1.00.44 – 9 juin 2015

17.3.12. SYNERGIES DES DIFFÉRENTES MISSIONS AÉRIENNES

L'attaque au sol (autre que celle des unités et des bases aériennes) entraîne une interdiction de zone qui perturbe et réduit les MPs dans les unités et endommage le fret (approvisionnement) se déplaçant vers et depuis les dépôts, pour inclure les dépôts dans les ports permanents (ville) et temporaires (têtes de pont). La reconnaissance aérienne peut augmenter l'impact de l'interdiction. Les bombardements stratégiques (urbains) et les missions d'attaque au sol contre les ports réduisent la taille effective du port, réduisant davantage le flux de fret et ayant un impact sur la quantité d'interdiction navale ennemie projetée par ce port. Pour bloquer les ports, les patrouilles navales amies peuvent être puissantes car une valeur d'interdiction navale de +2 ou plus fera que l'hex de mer deviendra sous contrôle ami et que l'ennemi sera incapable de tracer le ravitaillement à travers l'hex. Cette tactique peut être utilisée pour empêcher les ports de fournir des troupes et d'isoler des unités sur des îles (comme la Sardaigne ou la Corse). Les bombardements stratégiques, les attaques au sol et l'interdiction des hexagones de triage ferroviaire avec des dépôts peuvent endommager ou détruire l'équipement de l'élément terrestre, y compris l'équipement envoyé aux unités en remplacement.

17.4. DOCTRINE AÉRIENNE

Les réglages de l'écran de doctrine aérienne déterminent divers réglages généraux de mission pour chaque quartier général aérien pour chaque type de directive aérienne, et quelle priorité, le cas échéant, sera donnée aux différents types de missions aériennes par l'ordinateur. Il détermine également le pourcentage d'aéronefs prêts dont une unité de groupe aérien a besoin pour participer à une mission. Le réglage du pourcentage requis pour voler est important, car les unités du groupe aérien qui ne répondent pas aux critères ne seront pas disponibles même pour une sélection manuelle par le joueur. Les réglages de doctrine aérienne supérieurs à 100 sont autorisés, bien que pour le pourcentage requis pour voler, tout dépassement de 100 signifierait qu'aucune unité de groupe aérien ne serait disponible, ce qui entraînerait l'absence de missions aériennes de quelque nature que ce soit. Il existe également un onglet pilotes utilisé pour déterminer le niveau d'expérience en dessous duquel les pilotes s'entraîneront plutôt que de participer à des missions aériennes autres que s'entraîner et se reposer. Les détails sur l'interface de doctrine aérienne et tous les différents réglages peuvent être trouvés dans la section 5.3.2.

REMARQUE SUR LE JEU

Entre le nombre d'avions dans une unité de groupe aérien et les abandons dus à la fiabilité et à d'autres facteurs, le nombre réel d'avions participant à une mission se traduira rarement par les ratios exacts indiqués dans les réglages de la doctrine aérienne.

v1.01.20 – 1 février 2016

Les QG aériens de bas niveau sans entrée de doctrine aérienne essaieront d'utiliser la doctrine aérienne du QG supérieur.

17.5. DÉTERMINATION DU GAIN/PERTE POUR LES MISSIONS AÉRIENNES

La victoire et la défaite des leaders aériens sont jugées en fonction des pertes d'aéronefs et des éléments terrestres endommagés, détruits et perturbés. Il est possible qu'aucun vainqueur ou perdant ne soit déclaré si le différentiel de perte n'est pas significatif.