



Davaï!
Revolution Under Siege GOLD
La guerre civile russe 1917-1923

"La république des Soviets est assiégée par l'ennemi.
Elle doit être un unique camp retranché, pas en mots mais dans les faits."
Lénine,
'Tous pour le combat contre Dénikine!'
9 juillet 1919

Manuel d'Instruction

(2015 Version 1.0 pour *Davaï! RUS 1.00*)



Ce manuel, et le programme qui y est décrit, sont protégés et déposés. Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ou du programme ne peut être copié, reproduit, traduit ou transformé sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de SEP REDS, 3 allée des Frênes, 38240 Meylan, France.

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporel.

Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque de perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes.

Si de tels symptômes apparaissent, CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

Mesures à respecter pendant le jeu :

Ne vous tenez pas trop près de l'écran, mais installez vous à une certaine distance, aussi loin que le câble le permet.

De préférence, jouez sur un petit écran.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup dormi.

Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.

Reposez vous au moins 10 à 15 minutes par heure passée à jouer avec un jeu vidéo.

SEP REDS se réserve le droit d'améliorer ce produit à tout moment et sans avertissement préalable. Ce manuel, et le programme qui y est décrit, sont protégés et déposés. Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ou du programme ne peut être copié, reproduit, traduit ou transformé sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de la SEP REDS, 3 allée des Frênes, 38240 Meylan, France.

SEP REDS ne fournit aucune garantie, expresse ou implicite en ce qui concerne ce manuel, sa qualité, commercialisation ou quelque autre usage que ce soit. Ce manuel est fourni « tel quel ». SEP REDS fournit un certain nombre de garanties limitées pour le programme et les media utilisés par celui-ci. En aucun cas la SEP REDS n'acceptera de responsabilité, directe ou indirecte, pour tous dégâts ou dommages connexes.

Ces termes et conditions ne restreignent en aucune façon les droits de l'acheteur, sous réserve que ce dernier n'ait pas acquis le produit à des fins commerciales et non d'usage privé. En cas de litige et à défaut d'accord amiable entre les parties, compétence expresse est attribuée aux tribunaux du ressort du siège social de la SEP REDS, nonobstant appel en garantie ou pluralité des défenseurs, même pour les procédures d'urgence ou les procédures conservatoires en référé ou par requête.

Garantie limitée

Afin d'éviter tout désagrément les produits sont vérifiés par la SEP REDS avant leur expédition. Toutefois, le client bénéficie d'une garantie contractuelle contre toutes les défectuosités que pourrait présenter le produit livré pendant une durée de 3 mois à partir de la livraison, sous réserve d'une utilisation normale et conforme aux recommandations énoncées dans les documents liés aux produits et modes d'emploi joints.

En tout état de cause, les produits vendus bénéficient de la garantie légale contre les vices cachés prévue par les articles 1641 du Code Civil français.

Enfin, certains produits bénéficient d'une garantie étendue. Dans ce cas, les modalités et durées de garantie sont précisées dans la carte de garantie livrée avec le produit. Celle-ci ne couvre pas les dégâts, casses ou dysfonctionnements dus au non respect des précautions d'emploi.

Pour la mise en œuvre de la garantie, le client retourne le produit à la SEP REDS à ses frais en y joignant l'original de la facture.

Le produit sera échangé pour un produit identique et adressé au client aux frais de la SEP REDS, sauf en cas de rupture de stocks ou disparition du produit de la gamme proposée par la SEP REDS. Dans cette dernière hypothèse, la SEP REDS procédera au remboursement du prix du produit au client. N'oubliez pas d'inclure les détails des défauts constatés, vos noms et adresse, ainsi qu'un numéro de téléphone où vous joindre en journée.

Retours sous garantie : SEP REDS - Retours / Garantie - 3 Allée des Frênes 38240 Meylan FRANCE
Software © 2011 SEP REDS . Documentation © 2007 SEP REDS. Tous droits réservés.

SEP REDS Revolution Under Siege (RUS) et logo RUS sont des marques commerciales enregistrées de AGEOD SARL en France et dans l'Union Européenne. Tous droits réservés.

AGEOD et le logo AGEOD sont la propriété et sont enregistrés au nom de la société AGEOD SARL en France et dans l'Union Européenne. Tous droits réservés

DirectX, Direct 3D, DirectSound, DirectDraw, Windows et Microsoft sont des marques commerciales et/ou enregistrées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans les autres pays. Tous droits réservés
Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs auteurs respectifs.



Table des matières

INTRODUCTION.....	<u>6</u>
1. INSTALLATION.....	<u>7</u>
1.1 Procédure de téléchargement et d'installation.....	<u>7</u>
1.2 Systèmes requis.....	<u>7</u>
2. MENU PRINCIPAL.....	<u>8</u>
2.1 Options.....	<u>8</u>
2.2 Nouvelle partie.....	<u>9</u>
2.3 Charger.....	<u>9</u>
2.4 Enregistrer.....	<u>10</u>
2.4.1 Jouer par Courriel (Play By E-Mail).....	<u>10</u>
3. L'ÉCRAN PRINCIPAL ET L'INTERFACE DE JEU.....	<u>11</u>
3.1 L'écran principal.....	<u>12</u>
3.2 Le Journal des messages.....	<u>14</u>
3.3 Régions et zones maritimes.....	<u>15</u>
3.4 Terrain & Niveau de Transport.....	<u>16</u>
3.5 Structures.....	<u>16</u>
4. LE GRAND LIVRE.....	<u>19</u>
4.1 Contexte du Scénario (Touche F10).....	<u>19</u>
4.2 Objectifs et Scores (Touche F9).....	<u>1</u>
4.2.1 La liste des Objectifs.....	<u>1</u>
4.2.2 Points de Victoire (PV).....	<u>1</u>
4.2.3 Moral National (MN).....	<u>2</u>
4.2.4 Points d'Engagement (PE).....	<u>3</u>
4.3 la Liste des Forces (touche F1).....	<u>3</u>
4.4 Renforcements (Touche F2).....	<u>4</u>
4.5 Options Globales (Touches F3 à F6).....	<u>5</u>
4.6 Décisions Régionales (Touche F7).....	<u>6</u>
4.7 La Carte Stratégique (Touche F8).....	<u>8</u>
5. ORGANISER VOS FORCES.....	<u>9</u>
5.1 Comprendre le Panneau des unités.....	<u>9</u>
5.2 Unités.....	<u>10</u>
5.2.1 Éléments.....	<u>10</u>
5.2.2 Unités de la taille d'un régiment.....	<u>11</u>
5.2.3 Unités de Brigade.....	<u>11</u>
5.2.4 Unités de Division.....	<u>11</u>
5.2.5 Unités de Commandants.....	<u>12</u>
5.3 Commandement.....	<u>13</u>
5.3.1 Points de Commandement.....	<u>13</u>
5.3.2 Coût de commandement.....	<u>13</u>
5.3.3 Pénalités de commandement.....	<u>14</u>
5.4 Corps d'Armée.....	<u>14</u>
5.4.1 Créer un Corps d'Armée.....	<u>15</u>
5.4.2 Bénéfices d'un Corps d'Armée.....	<u>16</u>
5.5 GQG d'Armée.....	<u>17</u>
5.5.1 Créer un GQG d'Armée.....	<u>17</u>
5.5.2 Bénéfices d'un GQG d'Armée.....	<u>18</u>
5.6 Le Mouvement de Réserve d'un Corps ou d'un GQG d'Armée.....	<u>20</u>
5.7 Règle d'Activation des Commandants.....	<u>20</u>
6. RENSEIGNEMENT MILITAIRE (BROUILLARD DE GUERRE).....	<u>22</u>

6.1 Valeur de détection.....	<u>22</u>
6.2 Valeur de furtivité.....	<u>22</u>
7. ORDRES.....	<u>23</u>
7.1 Ordres de mouvements.....	<u>23</u>
7.1.1 Vitesse de mouvement.....	<u>23</u>
7.1.2 Préparer les ordres de mouvement.....	<u>24</u>
7.1.3 Mouvement par rails.....	<u>1</u>
7.1.4 Bloquer un mouvement et zone de contrôle.....	<u>2</u>
7.1.5 Mouvements Navals.....	<u>3</u>
7.1.6 Coût de cohésion d'un mouvement.....	<u>4</u>
7.2 Ordres statiques.....	<u>5</u>
7.2.1 Forces au repos.....	<u>5</u>
7.2.2 Forces retranchées.....	<u>6</u>
7.2.3 Forces bloquées.....	<u>1</u>
7.3 Ordres de Combat.....	<u>1</u>
7.3.1 Postures de commandement.....	<u>1</u>
7.3.2 Règles d'engagement (RdE).....	<u>2</u>
7.4 Ordres Spéciaux.....	<u>3</u>
8. CONTRÔLE MILITAIRE ET LOYAUTÉ.....	<u>6</u>
8.1 Contrôle Militaire.....	<u>6</u>
8.2 Loyauté de la population.....	<u>8</u>
9. LE SYSTÈME DE RAVITAILLEMENT.....	<u>9</u>
9.1 Types de ravitaillement.....	<u>9</u>
9.2 Consommation de ravitaillement.....	<u>10</u>
9.2.1 Fourrager.....	<u>10</u>
9.3 Production de ravitaillement.....	<u>11</u>
9.4 Répartition du Ravitaillement.....	<u>12</u>
9.4.1 Répartition automatique du ravitaillement.....	<u>12</u>
9.4.2 Répartition du ravitaillement avec des unités.....	<u>13</u>
9.5 Pénalités pour le manque de ravitaillement.....	<u>14</u>
10. ATTRITION.....	<u>14</u>
10.1 Test d'attrition.....	<u>14</u>
10.2 Réduire l'attrition :	<u>14</u>
11. COMBAT EN RASE CAMPAGNE.....	<u>15</u>
11.1 Engager un combat en rase campagne.....	<u>16</u>
11.2 Combat de front.....	<u>16</u>
11.3 Distance de combat.....	<u>16</u>
11.4 Tirs de combat.....	<u>17</u>
11.5 Mêlée.....	<u>18</u>
11.6 Moral au combat.....	<u>19</u>
11.7 Retraite pendant le combat.....	<u>20</u>
11.8 Fin du combat en rase campagne.....	<u>21</u>
12. COMBAT DE SIÈGE.....	<u>23</u>
12.1 Assiéger.....	<u>23</u>
12.2 Donner l'assaut d'une structure.....	<u>24</u>
13. RAPPORT DE BATAILLE.....	<u>25</u>
14. PERTES ET REMPLACEMENTS.....	<u>28</u>
15. CAPTURER LES UNITÉS ENNEMIES.....	<u>30</u>

16. EXPÉRIENCE ET ENTRAÎNEMENT.....	<u>31</u>
16.1 Expérience des éléments d'unités.....	<u>31</u>
16.2 Entraînement des éléments d'unités.....	<u>31</u>
17. CONSTRUCTION D'UNITÉS.....	<u>32</u>
ANNEXES.....	<u>35</u>
Panneau de détail d'élément.....	<u>35</u>
Effets du terrain des régions.....	<u>39</u>
Effets de la météo et des saisons.....	<u>40</u>
Promotion des commandants et préséance.....	<u>41</u>
Unités spéciales.....	<u>42</u>
Trains blindés.....	<u>42</u>
Chars blindés.....	<u>42</u>
Aéroplanes.....	<u>43</u>
Raccourcis clavier.....	<u>45</u>
Crédits.....	<u>46</u>



Introduction

Davaï! Revolution Under Siege (RUS) est un jeu de simulation historique qui recréé les années de la **guerre civile russe** (1917-1923) qui éclata en Russie après la révolution des Soviets de 1917. Les joueurs prennent le rôle d'un Haut commandement politique et militaire des forces terrestres et navales appartenant à une ou plusieurs factions, comme les **Rouges et les Blancs**. Ils vont devoir faire face à de nombreux événements et choix d'options géopolitiques historiques.

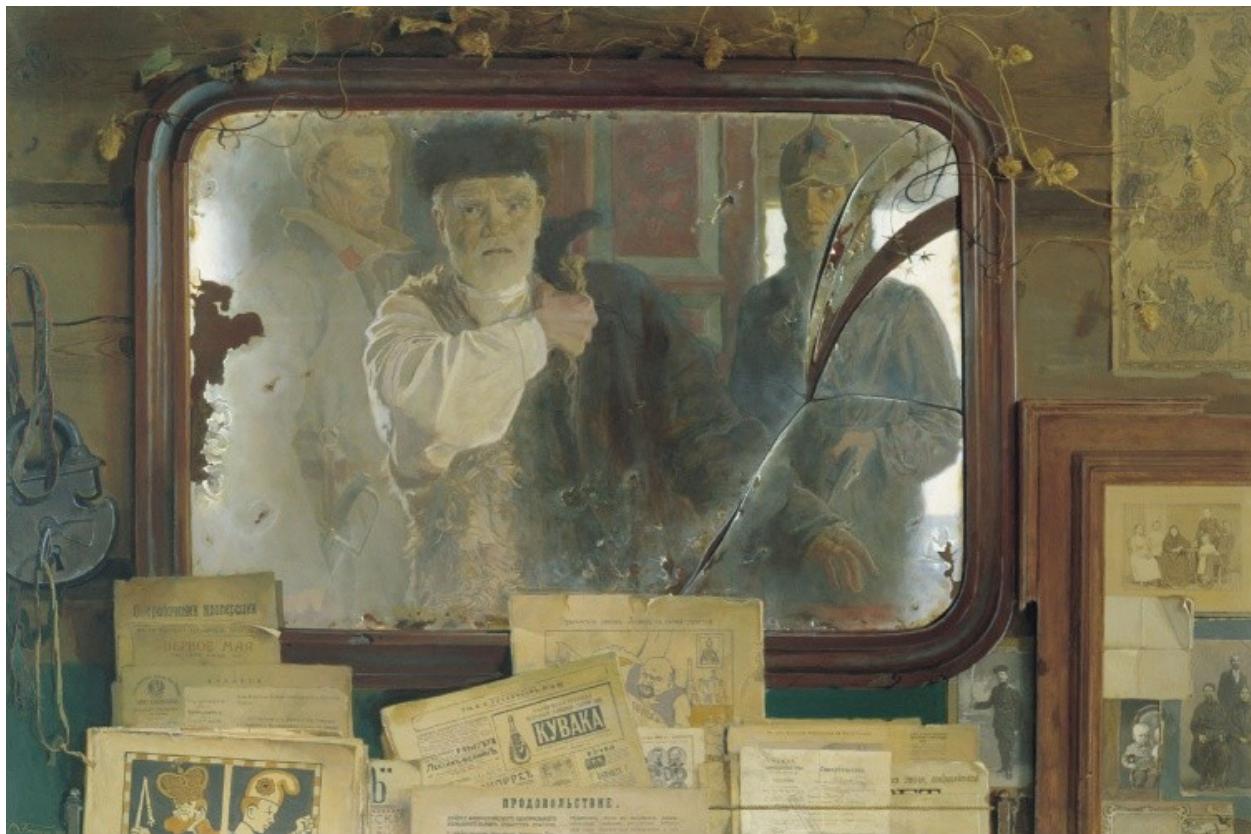
La carte est une représentation 2D de l'**ancien Empire Russe** —s'étalant de la Pologne à l'Ouest jusqu'à Vladivostok en Extrême-Orient (via quelques zones intermédiaires "hors carte" le long du Transsibérien). Elle est organisée en **plus de 1980 régions terrestres, fluviales et maritimes où peuvent se déplacer et combattre**, tous camp confondus, **plus de 400 unités**.

Les unités militaires dans le jeu sont des **unités de la taille d'un régiment**, des **unités de Brigade** et des **unités de Division**, qui peuvent former de larges forces, comme des **Corps d'Armée**.

Davaï! RUS se compose d'un certain nombre de **scénarios qui sont divisés en tour de jeu représentants chacun deux semaines** (environ 14 jours) de temps historique. Utilisant **un système de tour par tour simultané**, le jeu de simulation **peut être joué contre l'Intelligence Artificielle (IA) de l'ordinateur** ou bien **contre d'autres joueurs humains** vétérans, en échangeant les fichiers de la partie par courriels (PBEM, Play By E-Mail) ou par tout autre moyen disponible.

Le système de jeu de *Davaï! RUS* sera familier aux joueurs des titres suivant d'Ageod: *Birth of America II*, *American Civil War II*, *Napoleon's campaign*, *Rise of Prussia*, *Alea Jacta Est*, *España:1936*, *To End All Wars*.

"Vous qui entrez, abandonnez toute espérance."
Dante Alighieri.



1. Installation

1.1 Procédure de téléchargement et d'installation

Le jeu est installé suite à un téléchargement digital. Suivez les instructions données par le site Internet sur lequel vous avez acheté le jeu. Une fois votre achat validé, vous recevrez un numéro de série avec votre facture. Encodez ce numéro dans le jeu lors de l'installation.

1.2 Systèmes requis

Minimum

Processeur: Intel Pentium or AMD, 1500 MHz

RAM: 1024 MB

Carte graphique: 128 MB RAM, DirectX 9.0c compatible

Carte son: 16-bits, DirectX 9.0c compatible (DirectMusic compliant)

CD Rom: x 8

Périphériques: Microsoft compatible keyboard and mouse

Système d'exploitation: Microsoft/Windows 2000, XP, Vista

Disque dur: 2000 MB d'espace libre

DirectX: Version 9.0c

Recommandé

Processeur: Intel Pentium IV or AMD Athlon, 2000 MHz

RAM: 1024 MB (1536 Mb of RAM for Vista)

Carte graphique: 128 Mb RAM, DirectX 9.0c compatible

Carte son: 16-bits, DirectX 9.0c compatible (DirectMusic compliant)

CD Rom: x 8

Périphériques: Microsoft compatible keyboard and mouse

Système d'exploitation: Microsoft/Windows 2000, XP, Vista (1536 Mb of RAM for Vista).

Disque dur: 2000 MB d'espace libre

DirectX: Version 9.0c

Possible

Systèmes d'exploitation connus pour faire fonctionner le jeu avec un matériel récent (et 4 Go de RAM) :

- **Microsoft/Windows 7 et 8.**

- **GNU/Linux Mint 17** (en utilisant Wine).

Mises à jour

SEP REDS fournit tous les efforts possibles pour résoudre tous problèmes pouvant figurer dans son logiciel ou sa documentation aussitôt que ceux-ci sont identifiés. Les acquéreurs de *Davaï! RUS* sont invités à se rendre sur le site <http://revolutionundersiege.com> pour obtenir les dernières informations sur ce titre. De plus, les forums d'AGEOD sont un lieu propice pour rencontrer d'autres joueurs et discuter de stratégie, d'Histoire, des nouveautés et faire part de ses commentaires et opinions.

Assistance clientèle

Les membres de SEP REDS sont présents sur les forums d'AGEOD pour répondre à vos questions et vous aider à trouver une solution aux problèmes concernant le jeu.

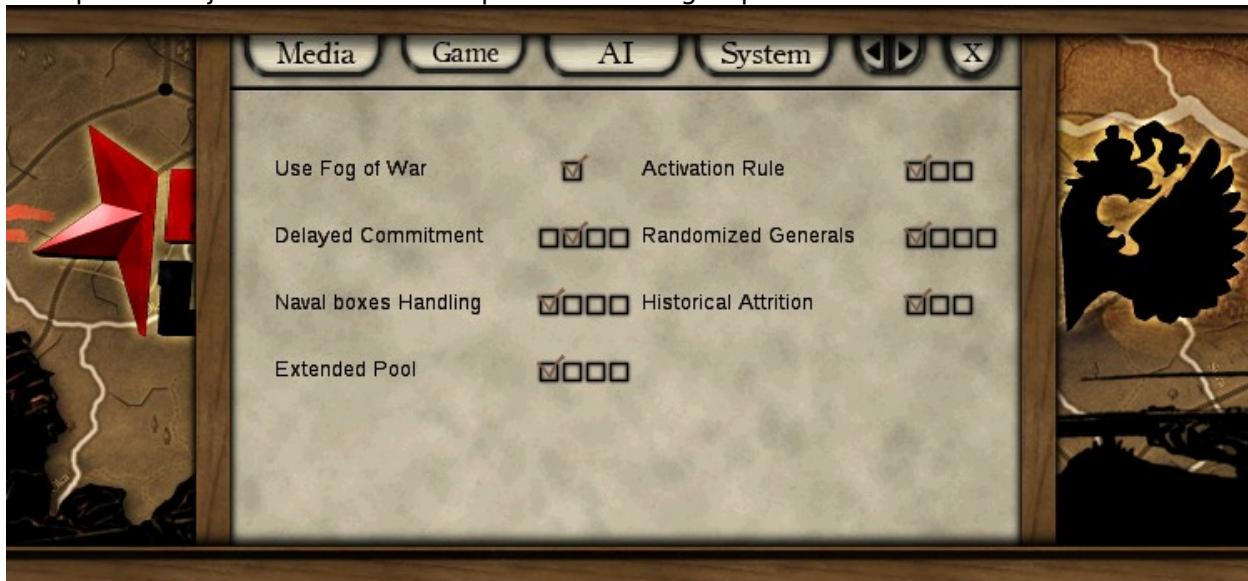
2. Menu principal

L'écran du Menu principal permet aux joueurs d'avoir accès aux fonctions de base du jeu, comme de charger une partie sauvegardée, démarrer une nouvelle partie et régler les options de jeu.



2.1 Options

Les options de jeu sont divisées en plusieurs sous-groupes.



2.1.1 Média: Les options contenues dans cette partie concernent la configuration audio du jeu et l'affichage graphique. Les autres réglages permettent aux joueurs de configurer le délai d'affichage des infobulles, les pauses après les batailles et les animations de combat.

2.1.2 Jeu: Les options contenues dans cette partie permettent aux joueurs d'activer ou désactiver le brouillard de guerre, de fixer les conditions et l'intensité de l'attrition, d'utiliser des commandants aléatoires, etc. Les réglages par défaut sont recommandés, en particulier pour les joueurs débutant avec le système de jeu utilisé dans Davaï! RUS, **exception faite de la règle d'Activation, où il est toujours recommandé de cocher la case la plus à gauche avec l'info-bulle : « Si sélectionné, les commandants pourront toujours déplacer leurs armées, même s'ils ne sont pas activés ».**

2.1.3 IA (Intelligence Artificielle) : Les options contenues dans cette partie permettent aux joueurs de fixer les paramètres particuliers de l'IA. L'IA peut être ainsi considérablement renforcée et fournir un challenge plus relevé.

2.1.4 Système: Les options contenues dans cette partie permettent aux joueurs d'ajuster les paramètres techniques, incluant le réglage des textures et la mise en pré-cache des régions pour un meilleur défilement de la carte. Les réglages par défaut sont recommandés pour la plupart des configurations. Le forum AGEOD peut vous aider à déterminer les meilleurs réglages pour votre configuration personnelle.

Avertissement: Certains scenarii nécessitent que soit désactivée l'option 'Carte limitée' de façon à faciliter le défilement sur l'écran principal.

2.2 Nouvelle partie

Au démarrage d'une nouvelle partie, le joueur se voit proposer une liste allant de scenarii relativement courts à des campagnes complètes. Les petits scenarii sont limités dans le temps et se jouent sur une carte réduite. Les campagnes complètes, comme la grande campagne 'La Révolution assiégée' démarrant en juin 1918, impliquent de vastes théâtres d'opérations et des centaines de commandants et d'unités.

Cette liste inclut également un tutoriel VIVEMENT recommandé aux nouveaux joueurs. Les mécanismes de jeu de Davaï! La Révolution Assiégée sont assez simples à comprendre mais le système de jeu en arrière plan est extrêmement complexe: apprendre à maîtriser ses subtilités nécessite beaucoup de patience et d'expérience.

L'infobulle vous donne une brève description de chaque scénario. Une fois votre sélection faite, il ne vous reste plus qu'à choisir votre camp pour lancer la partie.

Dans les principaux scénarios de campagne, les joueurs ont le choix entre 3 camps (dont 2 alliés) :

- **Les Rouges** (RED) – qui opèrent principalement depuis la Russie centrale. Le camp des Rouges peut aussi être amené à jouer la faction des anarchistes ukrainiens.
- Ou une des camps adverses suivants (ou les deux, notamment dans le cas d'une partie à 3 joueurs) :
 - **Les Blancs de l'Ouest** (WHI) – qui opèrent principalement dans le Nord, le Nord-Ouest et le Sud de la Russie occidentale européenne. Le camp des Blancs de l'Ouest peut être aussi amené à jouer les factions d'états voisins s'ils sont impliqués dans la guerre : Finlande, Etats Baltes, Roumanie, Etats du Caucase.
 - **Les Blancs de l'Est** (WH3) – qui opèrent principalement dans les théâtres de la Volga, de la Sibérie, de l'Asie Centrale et de l'Extrême-Orient. Le camp des Blancs de l'Ouest sera amenée à jouer également la faction de la Pologne et celle des Nationalistes Ukrainiens lorsque la Pologne entrera dans le conflit.

2.3 Charger

Au lieu de lancer une nouvelle partie, le joueur peut charger une partie précédemment sauvegardée, mais il peut également **renommer**, **supprimer** ou **restaurer** une partie au tour précédent, comme indiqué par l'infobulle. Placez la souris au-dessus du nom de la partie, dans la fenêtre de chargement, fait apparaître des raccourcis clavier permettant la manipulation des fichiers de sauvegarde.

2.4 Enregistrer

Les parties sont automatiquement sauvegardées par le système de jeu à chaque fin de tour. Le joueur n'a besoin de sauvegarder sa partie manuellement que lorsqu'il quitte le jeu au milieu d'un tour et qu'il souhaite reprendre la situation en mains avant la phase de résolution du tour. Il est possible de sauvegarder sa partie à n'importe quel moment, via le Menu principal, simplement en pressant la touche **Echap**, ensuite, il suffit de sélectionner le menu **Enregistrer**.

Note : Vous pouvez également restaurer n'importe lequel des 24 derniers tours d'une partie sauvegardée. Notez cependant que tous les tours sauvegardés précédemment de cette partie disparaissent si un ancien tour est restauré.

2.4.1 Jouer par Courriel (Play By E-Mail)

Davaï! RUS peut (et même doit, si l'on veut une expérience stratégique de plus haut niveau) se jouer contre un adversaire humain (ou plusieurs) par messagerie électronique (PBEM) ou n'importe quel autre protocole de transfert de fichiers, tel qu'une messagerie instantanée. Un des joueurs ("l'hôte") devra initialiser la partie. La procédure est décrite ci-dessous:

Etape 1 : Création de la partie

Le joueur hôte sélectionne une campagne ou un scénario et un des camps, puis démarre le jeu de la façon habituelle. Cela crée automatiquement, dans le répertoire Saves du jeu, un sous répertoire nommé d'après la campagne ou le scénario choisi. Si vous avez installé le jeu dans le chemin d'installation par défaut (qui peut changer suivant les versions du système d'exploitation), le chemin de ce répertoire Saves est **C:\Games\Revolution Under Siege\RUS\Saves**. Notez qu'un nombre sert à différencier les occurrences multiples d'une même campagne ou d'un même scénario. Vous pouvez cependant renommer la partie dans le jeu lui-même. Ne changez pas le nom d'une sauvegarde en dehors du jeu.

Dans ce sous répertoire nouvellement créé, vous trouvez deux fichiers **.TRN**, avec trois lettres indiquant à quel camp ils appartiennent (**RED**, **WHI** ou **WH3**).

Etape 2 : L'hôte envoie le fichier TRN à son adversaire

Le joueur hôte envoie à son adversaire le fichier TRN lui appartenant (par exemple, si vous jouez le **RED**, envoyez le fichier **WHI** et/ou **WH3** à l'adversaire concerné). L'adversaire devra enregistrer ce fichier dans le répertoire dénommé **Revolution Under Siege\RUS\Saves**. Il est recommandé d'utiliser des sous répertoires pour conserver de façon séparée vos fichiers de parties PBEM. Par exemple, votre adversaire pourra enregistrer le fichier TRN dans un répertoire **Revolution Under Siege\RUS\Saves\Jean vs Jacques**.

Note: De façon à éviter toute corruption des données transmises, il est fortement recommandé d'envoyer les fichiers sous un format compressé, tel que **.zip**, **.7z**, etc., et d'utiliser un mot de passe.

Etape 3: Le joueur non-hôte envoie le fichier ORD à l'hôte

Chaque joueur charge la partie et donne ses ordres pour le tour en cours. Quand il est prêt, chaque joueur sauvegarde sa partie. Cela crée un fichier ORD (dans les répertoires mentionnés ci-dessus).

Important: Ne **PAS** cliquer sur le bouton de **Fin de Tour** à cette étape.

Le joueur non-hôte envoie alors son fichier ORD au joueur hôte.

Etape 4: L'hôte résout le tour

Le joueur hôte sauvegarde le fichier ORD, reçu de son adversaire, dans le répertoire approprié et recharge le jeu. Il clique alors sur **Fin de Tour** pour déclencher la résolution du tour ; tous les ordres sont alors exécutés.

Un nouveau tour est alors disponible. **Reprenez à l'étape 2 pour continuer le jeu.**

3. L'écran principal et l'interface de jeu

La plus grande partie de votre temps de jeu se déroule sur l'écran principal et ses affichages complémentaires (i.e. le Panneau des unités, le Panneau des éléments d'unités, etc.). Le défilement de la carte peut se faire en déplaçant la souris vers les bords de celle-ci ou en utilisant les flèches de votre clavier. Il est également possible de zoomer/dézoomer en utilisant la molette de la souris ou en pressant les touches Fin, Page Up et Page Down.

Pressez la molette de votre souris permet de passer automatiquement le zoom d'un extrême à l'autre.

Maintenir la souris sur les parties et objets de l'écran fera apparaître de nombreuses info-bulles explicatives.



3.1 L'écran principal

L'écran principal, visible ci-dessous, représente un tour d'un scénario. Pour des raisons pratiques, le **brouillard de guerre** a été activé.



Illustration 3.1 L'écran principal

Voici la légende des points numérotés sur l'**Illustration 3.1** :

- 1 Actifs nationaux:** Cette partie de l'écran donne un aperçu des actifs nationaux du joueur, à savoir (de gauche à droite): **Moral National (MN)**, **Points de Victoire (PV)** et **Points d'Engagement (PE)**, **Milliers de Roubles** (c'est une valeur abstraite), **Réserve de conscrits**, **Fournitures de Guerre (FdG)**, et **Capacité de Transport Ferroviaire**. L'infobulle fourni des indications sur l'évolution de ces actifs (sans les effets des Décisions Régionales ni ceux des options du grand Livre; voir ci-après).
- 2 Terrain et météo:** Ce panneau fournit une représentation visuelle du terrain et des conditions météos dans la région de la carte sur laquelle se trouve actuellement positionnée la souris.
- 3 Commandes principales:** Ce panneau contient trois boutons donnant accès au **menu principal**, à la procédure de **sauvegarde** et à la **fin de tour** (utilisé pour lancer la phase de résolution du tour). La date courante est affichée ici. L'infobulle indique combien de tours il reste avant la fin de la partie.
- 4 Mini carte:** Cette carte de l'intégralité du théâtre de la guerre vous indique votre position et permet d'accéder à n'importe quel endroit (accessible dans le scénario en cours) en cliquant dessus.
- 5 Tourrelle à Canon de gauche:** Un clic gauche sur la tourelle ouvre le **Module de Construction**. Cliquer à nouveau vous ramène à l'écran normal.

- 6 Clés d'Accès au Grand Livre (Boutons F1 à F10):** Un clic gauche sur les boutons F1 à F9 permet d'atteindre la page correspondante du Grand Livre. Un deuxième clic sur un bouton fermera le Grand Livre.
- 7 Filtres de la carte :** Un clic gauche sur ces boutons permet au joueur d'activer divers filtres sur la carte. Utilisez l'infobulle pour déterminer la nature de chacun des filtres. Les chiffres du clavier permettent également d'activer ces fonctions.
- ❖ **Contrôle Militaire (Touche 1):** Ce filtre montre le propriétaire de chaque région (i.e. là où ils ont établi leur contrôle militaire).
 - ❖ **Ravitaillement (Touche 2):** Ce filtre montre les stocks de ravitaillement général et de munitions, représentés respectivement par des caisses et des boulets de canon, chaque icône représentant approximativement 50 points de ravitaillement. Les régions colorées en vert indiquent l'étendue de votre réseau de ravitaillement, autrement dit les régions à travers lesquelles votre ravitaillement passe actuellement.
 - ❖ **Objectifs (Touche 3):** Ce filtre met en lumière les Villes Objectifs de toutes les factions, à chaque tour elles accordent des Points de Victoire à la faction qui les contrôle.
 - ❖ **Loyauté (Touche 4):** Ce filtre colorie les régions, le niveau d'intensité représentant leur niveau de loyauté.
 - ❖ **Secteurs (Touche 5):** Ce filtre indique l'emplacement et l'étendue des secteurs sur la carte. Les secteurs se composent d'un ensemble de régions qui représentent souvent des provinces administratives ou des petits pays voisins. Ces secteurs sont utilisés pour jouer des Décisions Régionales (voir plus loin) et pour évaluer les limitations géographiques qui touchent certaines unités. Au-delà de certaines frontières, ces unités subissent des pénalités.
 - ❖ **Théâtres d'opération (Touche 6):** Ce filtre indique l'emplacement et l'étendue des théâtres d'opération sur la carte. Les Théâtres se composent d'un ensemble de secteurs et sont aussi utilisés pour définir des limitations géographiques pour certaines unités au-delà desquelles elles subissent des pénalités.
- 8 Panneau des ordres spéciaux:** Ce panneau, divisé en trois onglets (Le Chemin, la Tente et le Pistolet), comprend les boutons d'ordres spéciaux. Un bouton grisé indique qu'un ordre spécial en particulier n'est pas applicable ou impossible pour la Force sélectionnée.
- 9 Postures et règles d'engagement:** Les boutons du rang supérieur permettent au joueur d'assigner une **posture de commandement** à la Force sélectionnée. Ceux du rang inférieur l'autorisent à fixer des **règles d'engagement**.
- 10 Panneau des unités & Journal des messages:** Ce panneau vous donne les détails et la composition de la Force sélectionnée. Les illustrations des unités apparaissant dans ce panneau se réfèrent à celles des marqueurs d'unités. Lors de la phase de résolution du tour, le Panneau des unités est remplacé par le Journal des messages. Celui-ci est également visible lorsque aucune force n'est sélectionnée.
- 11 Panneau des éléments:** Ce panneau fournit la liste des éléments de l'unité sélectionnée. Un clic gauche sur l'icône d'un élément donne accès au Panneau de détail d'élément. (Pour plus d'information, voir l'Annexe *Panneau de détail d'élément*).
- 12 Onglets des Forces:** Les forces présentes dans une région sélectionnée sont représentées par des onglets situés au dessus du panneau des unités. Les onglets permettent de naviguer facilement entre les différentes piles présentes dans la même région. Leur couleur de fond et leur fioritures décoratives permettent de mieux connaître la nature des piles en question : GHQ d'Armées (jaune / étoile), Corps d'Armée (gris / losange) et autres forces (blanc / pas de symbole).

- 13** Parcourir une pile:  Ces icônes permettent deux choses: Utilisez la flèches intérieur pour parcourir les unités comprises dans la même force, et utilisez la flèche extérieure pour passer à la force suivante (située dans la même région ou une autre région). L'icône du point au centre sert de curseur on/off sur l'option qui permet de parcourir uniquement toutes les forces verrouillées.
- 14** **Visualiseur d'Armée:** c'est une fonctionnalité qui sert de raccourci vers vos Grand Quartiers Généraux (GHQ) d'Armées sur la carte. Les indications concernent le commandant (portrait), la faction (couleur de fond et blason), le nom de l'armée et les Corps d'Armée qui y sont rattachés (losanges sur les côtés, une infobulle donne des compléments de données sur les corps en question, et un clic mène à la force du Corps sur la carte).
- 15** **Marqueurs de Force** (sur la carte) : Les Forces situées hors des structures sont représentées sur la carte par des marqueurs de Force (MF).

Un marqueur contient :



- un portrait du commandant de la Force (ou un portrait d'une unité de la force si celle-ci n'a pas de commandant),
- un arrière-plan de couleur et un drapeau indiquant sa faction ou nationalité,
- 3 jaugez représentant les effectifs, la cohésion et le ravitaillement de la force,
- l'enveloppe d'activation et 1, 2 ou 3 étoiles selon son rang,
- un chiffre indicatif de la puissance globale estimée de la force (ce chiffre est celui que l'on aime comparer avec celui des forces ennemis visibles dans les environs de la force avant de se décider à la faire attaquer),
- les Postures et les Ordres Spéciaux sont indiqués sur le côté droit.

3.2 Le Journal des messages

Chaque scénario contient des événements, historiques ou probables, en fonction du contexte géopolitiques de l'époque. Les événements peuvent se déclencher en fonction d'autres événements, de l'action ou des choix stratégiques des joueurs ou simplement en fonction de la date du tour de jeu dans le scénario. Les événements et les nouvelles Options que peuvent choisir les joueurs sont rapportés dans le Journal des messages.

Dans la plupart des cas, les rapports d'événements sont informatifs, mais certains événements peuvent ajouter ou retirer des troupes sur la cartes.

Il faut donc faire attention à chaque début de tour à bien lire le Journal des messages. Généralement, cliquer sur un message positionnera l'écran de la carte au dessus de la force ou du lieu concerné.

Le Journal des messages : Cliquer sur le bouton de **Fin de Tour** met un terme à la phase d'ordres du joueur et lance la phase de résolution du tour. Le Panneau des unités laisse alors la place au Journal des messages comme vous pouvez le voir dans l'illustration 3.2.

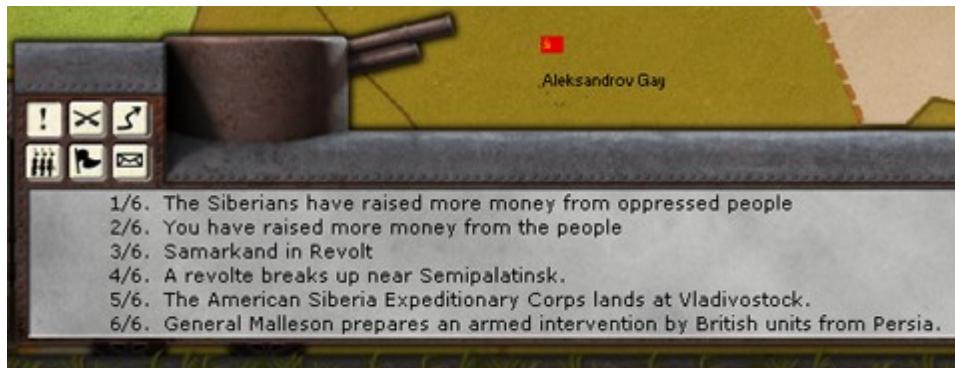


Illustration 3.2 Le Journal des messages

Le **Journal des messages** fournit un résumé des événements intervenus durant le tour de jeu. Les messages **en rouge** signalent un événement d'une importance particulière. En cliquant dessus, certains événements importants peuvent faire apparaître une fenêtre dans laquelle s'affichent les gros titres des journaux.

Les six boutons situés sur la gauche du Journal des messages permettent d'activer des filtres pour les messages. Vous pouvez les utiliser pour vous débarrasser des messages indésirables ou au contraire mettre en valeur ceux concernant une matière particulière. Cliquer sur un message centre la carte sur la région correspondant au lieu de survenance de celui-ci.

Événements Multi-Cheix:

Quand un événement de ce type apparaît, il sera coloré en rouge. Lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre spécifique apparaîtra. Elle offrira au joueur plusieurs options, à choisir en cochant la case correspondante après avoir lu les avantages et les inconvénients des différentes options (parfois détaillés dans des info-bulles).

Les choix commenceront à être appliqués le tour suivant.

Note: Si aucun choix n'est fait par le joueur, un choix sera automatiquement fait de manière aléatoire par le jeu.

3.3 Régions et zones maritimes

Les forces terrestres et les unités navales se déplacent sur la carte en traçant leurs chemins à travers des centaines de régions terrestres et de zones maritimes. Placer la souris sur une région ou une zone maritime fait apparaître une infobulle donnant de nombreuses informations sur cette zone spécifique de la carte.

Les régions peuvent être différencieres par leur niveau de développement, au nombre de quatre :

- **sauvage**
- **défriché**
- **développé**
- **riche.**

Toute Force possède une capacité limitée à vivre sur le pays (i.e. à fourrager) qui dépend du degré de civilisation de la région. Celles considérées comme sauvages donnent ainsi moins de fourrage que celles qui sont riches.

Les Forces terrestres ne peuvent pénétrer dans une zone maritime, excepté quand elles sont transportées par des navires et, bien évidemment, fourrager est impossible dans une zone maritime.

Note : Pour trouver une région particulière, ouvrez le Guide des Régions avec les touches **Ctrl+F**.

3.4 Terrain & Niveau de Transport

Chaque région a un type de terrain. Chacun a un effet variable sur le mouvement et sur le combat, comme sur le ravitaillement (Voir Annexe *Effets du terrain*).

Chaque région dispose aussi d'un type de réseau de transport, comme suit:

- ❖ Aucun
- ❖ Pistes
- ❖ Routes
- ❖ Voies ferrées



Les unités qui se déplacent dans des régions avec pistes ne paient jamais plus de 150% du coût de déplacement du terrain clair, quel que soit le terrain actuel.

Les unités qui se déplacent dans des régions avec Routes ou des voies ferrées ne paient jamais plus que le coût d'un terrain clair, quel que soit le terrain réel.

Les forces utilisant le mouvement par rail ne dépenseront qu'une journée par région où elles se déplacent.

Illustration 3.4 Réseau de Transport Ici, Tsaritsyn, un important carrefour ferroviaire et fluvial.

3.5 Structures

Les **Villes**, les **Dépôts**, les **Lignes de Fortifications**, les **Forts** et les **Ports** sont regroupés sous l'appellation générique de '**structures**'. Leur présence sur la carte est représentée par une icône qui donne au joueur une indication visuelle. Certaines villes sont des **Villes Objectifs** que des joueurs doivent contrôler afin de remplir les conditions de victoire du scénario en cours. Ces Villes Objectifs sont marquées d'une étoile à côté de leur nom.

Toutes les structures du jeu peuvent être capturées par des forces ennemis *mais elles ne peuvent jamais être détruites*.

De nouveaux dépôts ou de nouvelles Lignes de fortifications peuvent être construits par les joueurs durant la partie.

Toutes les structures offrent une protection contre l'attrition. De plus une Force, située sur une région contenant une structure, reçoit à l'extérieur de cette structure la même protection qu'en ayant été à l'intérieur (voir le Chapitre 10. Attrition).

Les joueurs peuvent placer une force à l'intérieur d'une structure en glissant/déposant la force sélectionnée sur l'icône de la structure. Une fois à l'intérieur, la force ne sera plus représentée par un marqueur de force sur la carte du jeu mais par un nombre sur la gauche de l'icône de la structure. Pour sélectionner une force à l'intérieur d'une structure, cliquer bouton gauche sur la structure.



Illustration 3.5 Structures Ici, dans la Ville de Petrograd, nous pouvons voir qu'il y a actuellement cinq Forces terrestres et une Force navale à l'intérieur de la ville.

Note: Si toutes les forces amies d'une région sont placées à l'intérieur d'une structure, une force ennemie peut entrer sans combat dans la région et assiéger la structure. Les forces à l'intérieur de la structure peuvent alors être encerclées et prises au piège: elle ne pourront plus se déplacer dans une région terrestre voisine sans combattre les forces assiégeantes ennemis dans la région. Mais une force qui est dans une structure a un bonus défensif et ne peut être attaquée qu'avec les deux formes de Combat de Siège (Voir le Chapitre 12. Combat de Siège).

Villes: Les villes agissent dans le jeu comme des 'sources de production' de ravitaillement, ce sont les sites où le ravitaillement en nourriture en provenance des campagnes environnantes est rassemblé et stocké avant d'être utilisable par les forces armées. Toutes les villes affichent un chiffre à gauche de leur nom qui indique le niveau de la ville.

Dépôt: Les dépôts sont des structures qui jouent un rôle clef dans le système de ravitaillement du jeu, en collectant et redistribuant les ravitaillements en Nourriture et en Munitions. Les petites villes dont le niveau de ville est compris entre 1 et 3 n'ont pas la capacité de collecter et distribuer le ravitaillement, à moins qu'elles ne dispose d'un dépôt.

Pour plus d'informations sur le rôle des dépôts, se référer au Chapitre 9. *Le Système de ravitaillement*.



Pour construire un Dépôt dans n'importe quelle région terrestre contrôlée militairement (avec ou sans Ville présente), vous devez placer une force composée de **2 unités de Chariots de ravitaillement ou de Transport Naval** (8 éléments). Cette force pourra alors recevoir l'ordre 'Construire un dépôt' parmi les boutons de la colonne de droite du Panneau des Ordres Spéciaux.

Lignes de Fortifications: Elles représentent un large réseau de tranchées aménagées et de bunkers de campagne permettant de protéger les troupes dans une 'structure'.

Pour construire une Ligne de Fortifications dans n'importe quelle région terrestre contrôlée militairement (avec ou sans Ville présente), vous devez placer une force composée de **10 unités d'artillerie** (10 éléments) et **2 unités de chariots de ravitaillement** (8 éléments). Cette force pourra alors recevoir l'ordre 'Construire un Fort' parmi les boutons de la colonne de droite du Panneau des Ordres Spéciaux.



Cette structure fournit une très forte protection défensive pour les unités à l'intérieur, elle peut également interférer avec les mouvement de l'ennemi et le ravitaillement en transit dans la région. Soyez averti que l'ennemi peut toujours entrer dans une région avec des Lignes de Fortifications et assiéger sa garnison, comme si c'était une ville.



Fort: Cette structure est très similaire aux Lignes de Fortifications. Elle représente des sites historiques dotés de fortifications importantes depuis la fin du XIXème siècle, comme Kronstadt sur une île à l'Ouest de Petrograd ou la forteresse de Sébastopol en Crimée.



Port: Un port est une structure pouvant recevoir des navires. Le nombre de navires amarrés dans un port est visible par un sigle dans un carré bleu, proche de l'icône en forme d'ancre qui représente ledit port. Tant qu'elle est amarrée dans une telle structure, une flotte ne peut être attaquée par des navires ennemis.



Les ports fournissent du ravitaillement aux forces terrestres et navales, à moins d'être mis sous blocus par des navires ennemis. Enfin, vos navires peuvent être 'réparés' (i.e. regagner leur cohésion et réduire leurs dommages) lorsqu'ils jettent l'ancre dans un port.

4. Le Grand Livre

Davaï! Revolution Under Siege est une simulation complexe impliquant un grand nombre de décisions à prendre à chaque tour. Afin d'aider le joueur à diriger ses Forces, et pour représenter les décisions qu'un gouvernement d'une faction en guerre pourrait prendre et qui auraient un effet sur ses affaires militaires, un outil baptisé le 'Grand Livre' donne accès à de nombreuses informations clés dans un format très accessible.

Pour ouvrir le Grand Livre, **cliquez sur les icônes F1 à F10 correspondantes** situées sous le panneau du terrain en haut à gauche sur l'écran principal. Vous pouvez également accéder directement à la page désirée du Grand Livre en utilisant les **touches F1 à F10** de votre clavier. Le Grand Livre se compose de 10 pages :

**Liste des Forces, Renforcements, Mobilisations, Politiques Nationales,
Affaires Diplomatiques, Production de guerre, Décisions Régionales,
Carte Stratégique, Objectifs et Scores, Contexte du Scénario**

4.1 Contexte du Scénario (Touche F10)

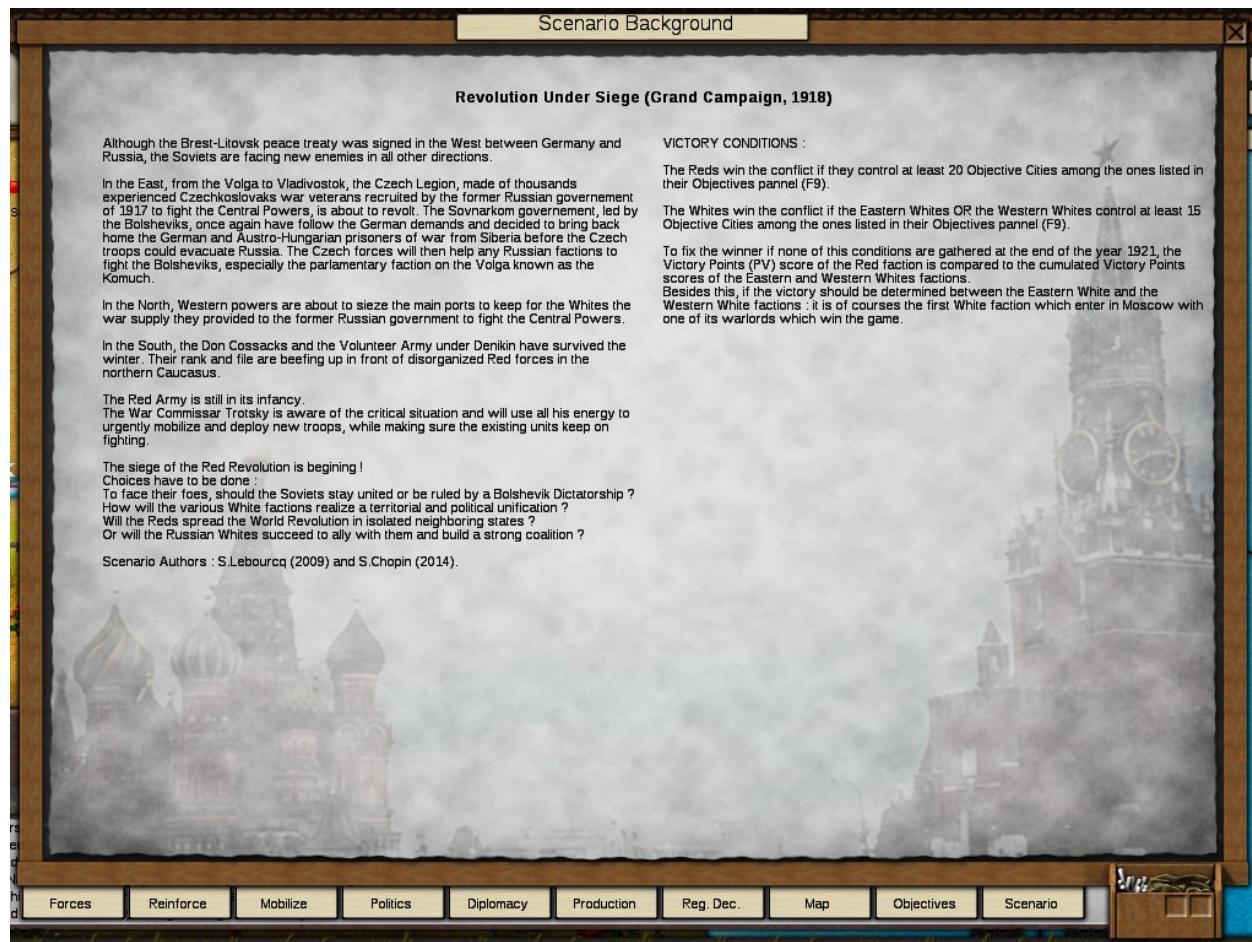


Illustration 4.1 La page du Grand Livre Contexte du Scénario (F10).

Cet écran contient un certain nombre de données historiques concernant le scénario, qui peuvent vous aider dans le développement de vos propres stratégies, ainsi que **les Conditions de Victoire** du scénario. Les Conditions de Victoire définissent le nombre de Villes Objectifs que les joueurs doivent contrôler dans leur liste d'Objectifs avant la date de fin du scénario afin de remporter la partie.

Victoire Mineure: Si aucun joueur n'arrive à contrôler le nombre requis de villes dans sa liste de Villes Objectifs, les joueurs devront comparer le total de **Points de Victoire** accumulés par les factions des deux camps. Le camp avec le plus grand nombre de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

La différence entre ces totaux donne une mesure moyenne de la performance de chaque joueur en comparaison de son opposant ou de son allié.

4.2 Objectifs et Scores (Touche F9)



Illustration 4.2 La page du Grand Livre Objectifs et Scores (F9).

La page du Grand Livre *Objectifs et Scores* (F9) montre d'importantes informations durant la partie, en particulier sur la situation des principales factions adverses dans la course à la victoire. On y trouve :

- ❖ Le titre du scénario, le tour actuel (et les tours restant dans l'info-bulle), le lieu de votre capitale, les totaux actuels de vos points de **Moral National** (MN), de **Points de Victoire** (PV) et de **Points d'Engagement** (PE).
- ❖ **Liste des Objectifs:** La Liste des Objectifs affiche les noms des Villes Objectifs de votre faction, et les factions, avec leur drapeau, qui les contrôlent actuellement. Cliquer sur l'icône d'un drapeau placera l'écran du jeu au dessus de la ville sur la carte.
- ❖ **Adversaires:** S'affichent ici le Moral National, les Points de Victoire, le gain prévu en Points de Victoire au prochain tour, la **puissance estimée des forces** et les pertes des principales factions ennemis. Les deux valeurs de Puissance estimée des forces ennemis affichées sont les valeurs relatives des forces terrestres et navales de

l'ennemi comparées à vos valeurs (qui sont toujours un indice de 100). Par exemple, dans l'illustration 4.2 ci-dessus, les Blancs de l'Ouest ont une puissance estimée de 40 pour leurs forces terrestres et de 112 pour leurs forces maritimes. Vous avez donc environ 60% de puissance terrestre de plus que cette faction, mais elle a environ 12% de puissance maritime de plus que la vôtre.

- ❖ **Prisonniers capturés et vos pertes:** Le nombre de prisonniers ennemis capturés, et le total de vos pertes officielles au combat.

4.2.1 La liste des Objectifs

Chaque scénario de *Davaï! La Révolution Assiégée* a une liste spécifique d'Objectifs représentant d'importantes villes à contrôler par sa faction.

Les joueurs commencent la plupart du temps les scénarios avec peu d'Objectifs déjà en leur possession, les autres devant être pris à l'ennemi avant la fin du scénario.

Dans la liste des Objectifs, chaque ville affiche le drapeau de la faction qui la contrôle. Parfois, cela peut être aussi le drapeau d'une faction neutre, parfois un drapeau différent du vôtre mais d'une faction alliée de votre camp.

Note: Si le drapeau affiché dans la liste des Objectifs est un drapeau rouge avec des épées croisées noires, cela signifie qu'il n'y a encore aucun camp qui contrôle cette Ville Objectif. Afin d'obtenir le contrôle de cet objectif, un joueur doit y placer en garnison une force avec au moins un élément d'Infanterie de Ligne ou de cavalerie (et pas une milice) lorsque la région de l'Objectif a une loyauté de moins de 51%.

Dans la liste des Objectifs, le nom d'une Ville Objectif est suivi d'une valeur en Moral National entre parenthèse, qui peut varier en fonction de la Loyauté dans sa région. Ces points de Moral National sont gagnés et perdus uniquement lorsque la ville objectif change de camp entre les joueurs.

Mort Subite: La mort subite fait référence au fait de gagner un scénario en contrôlant le nombre de villes objectifs requises AVANT la date de fin du scénario. Si un scénario prévoit la condition mort subite, ce sera indiqué dans l'info-bulle de l'icône de la tête de mort. Cependant, la condition mort subite n'est qu'une recommandation pour finir une partie potentiellement désespérée pour un camp. Mais si le joueur de ce camp veut continuer le combat, les joueurs peuvent toujours décider ensemble d'ignorer cette règle et de continuer la partie jusqu'à la date de la fin du scénario.

4.2.2 Points de Victoire (PV)

Les Points de Victoire sont accumulés à chaque tour en détenant des positions importantes sur la carte, en remplissant des conditions spécifiques à chaque scénario et en détruisant des unités ennemis. Votre total actuel de Points de Victoire est visible en haut à gauche sur l'écran principal.

Vous ne perdez pas de Points de Victoire pour la destruction de vos propres unités ou si vous perdez le contrôle d'une ville objectif. Mais des Points de Victoire peuvent être perdus lorsque que les joueurs activent certaines Options Globales ou décident de promouvoir un général en dehors de la hiérarchie normale de préséance.

MODIFICATEURS DE POINTS DE VICTOIRE	NOMBRE DE PV GAGNÉS/PERDUS
VILLE OBJECTIF	+1 À +3 PV PAR TOUR (SELON LE SCÉNARIO)
UNITÉ ENNEMIE DÉTRUIITE	(+ PV) VARIABLE SELON L'UNITÉ
PROMOTION DE COMMANDANTS QUI OUTREPASSE LA PRÉSÉANCE	(- PV) VARIABLE SELON LE COÛT POLITIQUE DU COMMANDANT

4.2.3 Moral National (MN)

Le Moral National représente la volonté de la population civile (et de ses forces militaires) de mener la lutte. Un moral élevé indique que le peuple est enclin à soutenir l'effort de guerre alors qu'un moral faible traduit la lassitude de la population. En terme de jeu, le Moral National influe sur la cohésion des unités, et la production du ravitaillement et d'argent.

Calculer le Moral National: Chaque camp se voit attribuer un niveau de Moral National en début de scénario. Comme pour les Points de Victoire, le Moral National est calculé à chaque tour et le total en cours est visible en haut à gauche de l'écran principal. Le Moral National du joueur peut être affecté par des événements survenant durant la partie, ou par des choix d'Options Globales activées par le joueur, ou par les ré-équilibrages automatiques dus à l'Endurance ou à la Lassitude de guerre de la population.

MODIFICATEURS DE MN	EFFETS SUR LE MN
CAPTURER UNE VILLE/RÉGION OBJECTIF	AUGMENTE LE MN SELON LA VALEUR FIXÉE DANS LA LISTE D'OBJECTIFS DU SCÉNARIO
PERDRE UNE VILLE/RÉGION OBJECTIF	REDUIT LE MN SELON LA VALEUR FIXÉE DANS LA LISTE D'OBJECTIFS DU SCÉNARIO
REMPORTER UNE BATAILLE	AUGMENTE LE MN EN FONCTION DU NOMBRE D'UNITÉS ENNEMIES ENTIÈREMENT DÉTRUITES
PERDRE UNE BATAILLE	RÉDUIT LE MN EN FONCTION DU NOMBRE D'UNITÉS AMIES ENTIÈREMENT PERDUES
PERDRE UN COMMANDANT	(- MN) VARIABLE SELON LE COÛT POLITIQUE DU COMMANDANT
PROMOTION DE COMMANDANTS QUI OUTREPASSE LA PRÉSÉANCE	(- MN) VARIABLE SELON LE COÛT POLITIQUE DU COMMANDANT
LASSITUDE OU ENDURANCE DE GUERRE DANS LES GRANDES VILLES	LE CONTRÔLE DE GRANDES VILLES (VOIR LEUR ICÔNE SPÉCIFIQUE SUR LA CARTE) AUGMENTE DE +1 MN CHAQUE TOUR SI LE NIVEAU DU MORAL EST DE MOINS DE 80 MN, ET RÉDUIT DE -1 MN CHAQUE TOUR SI LE NIVEAU DE MORAL EST DE PLUS DE 120 MN.
ENDURANCE DE GUERRE GLOBALE	AUGMENTE LE MN DE +1 CHAQUE TOUR SI LE NIVEAU DU MORAL EST DE MOINS DE 100 MN.

Effets de la Variation du Moral National Les changements du Moral National affectent différents composants du jeu, tel que le maximum de cohésion des unités ou la vitesse à laquelle celle-ci est récupérée, ou encore la production du ravitaillement et des différentes ressources.

La règle de base est que chaque palier de 10 (dix) points de MN modifie de 5% l'efficacité de vos troupes et de votre nation.

Chaque progression positive augmente la production et la cohésion de 5%. Chaque diminution réduit la production et la cohésion de 5%.

Ces valeurs sont résumées dans la table ci-dessous:

NIVEAU DU MORAL NATIONAL	EFFETS
145-154 (niveau de base 150)	+25%
135-144 (niveau de base 140)	+20%
125-134 (niveau de base 130)	+15%
115-124 (niveau de base 120)	+10%
105-114 (niveau de base 110)	+5%
95-104 (niveau de base 100)	Pas d'Effet
85-94 (niveau de base 90)	-5%
75-84 (niveau de base 80)	-10%
65-74 (niveau de base 70)	-15%
55-64 (niveau de base 60)	-20%
45-54 (niveau de base 50)	-25%
35-44 (niveau de base 40)	-30%
25-34 (niveau de base 30)	-35%
15-24 (niveau de base 20)	-40%
5-14 (niveau de base 10)	-45%
0-4 (niveau de base 0)	-50%

4.2.4 Points d'Engagement (PE)

Les Points d'Engagements représentent la capacité d'actions politiques de votre administration gouvernementale.

Ils sont utilisés la plupart du temps pour activer des Options Globales ou pour effectuer des Décisions Régionales.

Un PE est gagné chaque tour pour chaque Ville Objectif de la Liste d'objectifs de votre camp que vous contrôlez (voir la page Objectifs et Scores du Grand Livre (touche F9).

Des PEs sont également gagnés lors de victoires sur les champs de batailles, par des événements ou par l'activation de certaines Options Globales.

4.3 la Liste des Forces (touche F1)

La liste de vos Forces vous donne accès à tous les commandants, garnisons et Forces disponibles dans le scénario.

The screenshot shows the 'Force Listing' window with the following details:

Header: Force Listing

Toolbar: Includes icons for various actions like Select, Reinforce, Mobilize, Politics, Diplomacy, Production, Reg. Dec., Map, Objectives, Scenario, and others.

Sub-factions Filter: Shows flags for UK, Russia, France, and Germany.

Table Headers: Showing Stacks 1 - 16 of 20, sorted by Force Name (Ascending order). Columns include: Flag, Name, Location, Strength (CP), Cohesion (CP-), Morale (M), Cohesion (C), and various unit icons.

Data: A list of 20 forces, each with its name, location, strength, cohesion, morale, and unit icons. Some entries have additional details like '999' or '4'.

Flag	Name	Location	CP	CP-	M	C	Unit Icons
XX	'Drozdovsky' Div.	Azov	5-3-3	275	10%	67%	80 64 5 11 0
XX	'Kornilov' Division	Azov	4-2-2	158	10%	65%	76 60 6 10 0
XX	'Markov' Division	Azov	4-4-3	193	10%	66%	76 60 6 10 0
XX	1st Cavalry Division	Azov	4-1-1	141	0%	75%	20 24 2 7 0
XX	2nd Kuban Brigade	Bataisk	4-1-1	110	0%	78%	12 12 2 5 0
UK	Allied Fleet	Murmansk	--	383	35%	66%	940 1265 38 37 0
UK	Allied Western Shipping	Atlantic Ocean	--	53	0%	71%	1000 1000 100 10 0
X	Astrakhan Corps	Novocherkassk	--	98	15%	73%	52 36 5 7 0
XX	Denisov Force	Semikarakorsi	**	391	0%	74%	88 76 3 18 0
***	Don Army Air Force	Novocherkassk	--	35	0%	71%	160 160 20 8 0
I	Don Army Reserve	Novocherkassk	**	195	0%	73%	760 750 95 21 0
I	Don Flotilla	Novocherkassk	--	39	0%	52%	20 24 5 4 0
I	Don Republic Army GHQ	Novocherkassk	**	0	0%	64%	40 20 10 5 0
III	Murmansk French Forces	Murmansk	--	38	10%	76%	8 8 2 2 0
I	North Russian Exped. Force	Murmansk	**	82	0%	66%	172 100 8 21 0
XX	Poliakov Force	Novocherkassk	*	429	0%	74%	88 76 3 18 0

Illustration 4.3 Liste des Forces (F1). Les filtres sont au sommet de la page, les entêtes de colonnes peuvent servir aussi à trier les informations.

4.3.1 Filtre de la liste des Forces : Sur la gauche de la liste des Forces, une colonne de filtres est disponible pour affiner vos recherches (par exemple par points de force ou de cohésion, par nom des unités, par région etc). Vous pouvez identifier la nature du filtre en passant votre souris sur les icônes de filtres.

4.3.2 Filtre par nationalité En cliquant sur une des emblèmes situé du côté supérieur droit de la liste des Forces, vous pouvez filtrer les unités qui appartiennent à une des factions/nations que vous contrôlez (si vous en contrôlez plusieurs).

4.3.3 Aller sur l'unité sélectionnée La liste des Forces vous permet de sélectionner une unité et de vous rendre directement à son emplacement sur la carte, simplement en cliquant sur l'icône située dans le coin droit de la boîte d'information de ladite unité.

4.4 Renforcements (Touche F2)



Illustration 4.4 La page Renforcements du Grand Livre (F2) affiche la liste des unités en cours de construction et la Réserve de remplacements.

Liste des unités en construction:

Ici sont affichées les unités que vous êtes en train de construire (et dans quelle région). Pour construire de nouvelles unités, voir le chapitre 15. *Construction d'Unités*.

Replacements Pool:

Ici sont affichées les remplacements disponibles pour les différents types d'éléments de vos unités, pour chacune des factions ou nationalités de votre camp. Pour construire de nouveaux remplacements, voir le chapitre 14. *Pertes et Remplacements*.

4.5 Options Globales (Touches F3 à F6)

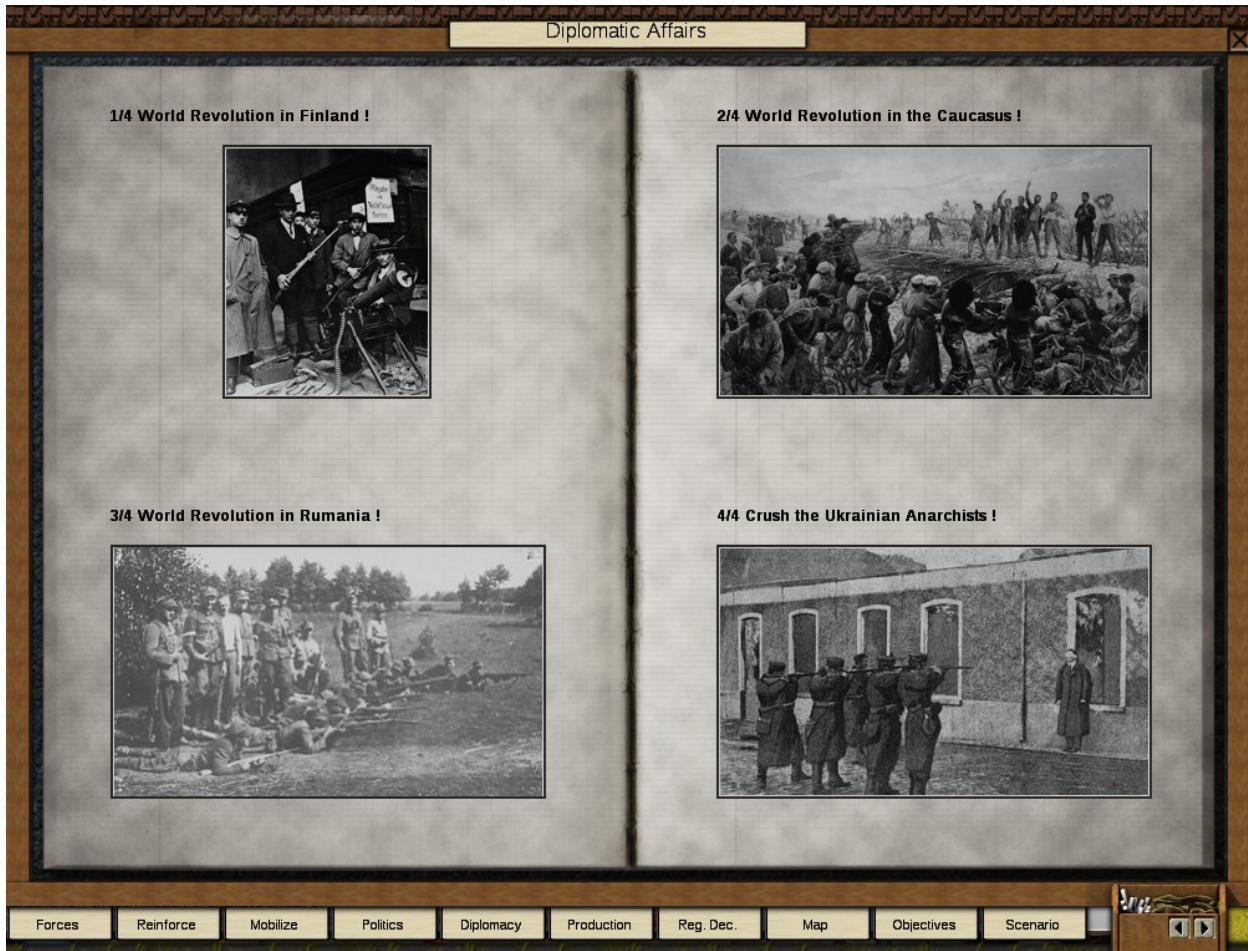


Illustration 4.5 La page Affaires Diplomatiques du Grand Livre (F5).

Les 4 différentes pages d'Options Globales du Grand livres - **Mobilisations (Touche F3)**, **Politiques nationales (Touche F4)**, **Affaires Diplomatiques (Touche F5)** et **Production de guerre (Touche 6)** contiennent les principales options historiques, politiques et économiques qui s'offrent au joueur au fur et à mesure qu'avance la partie. L'info-bulle de la souris affichera leur description ainsi que leur coûts en Points d'Engagements, en ressources, etc. Un clic droit les activera pour le prochain tour, si leurs conditions d'activation décrites dans l'info-bulle sont remplies.



4.6 Décisions Régionales (Touche F7)

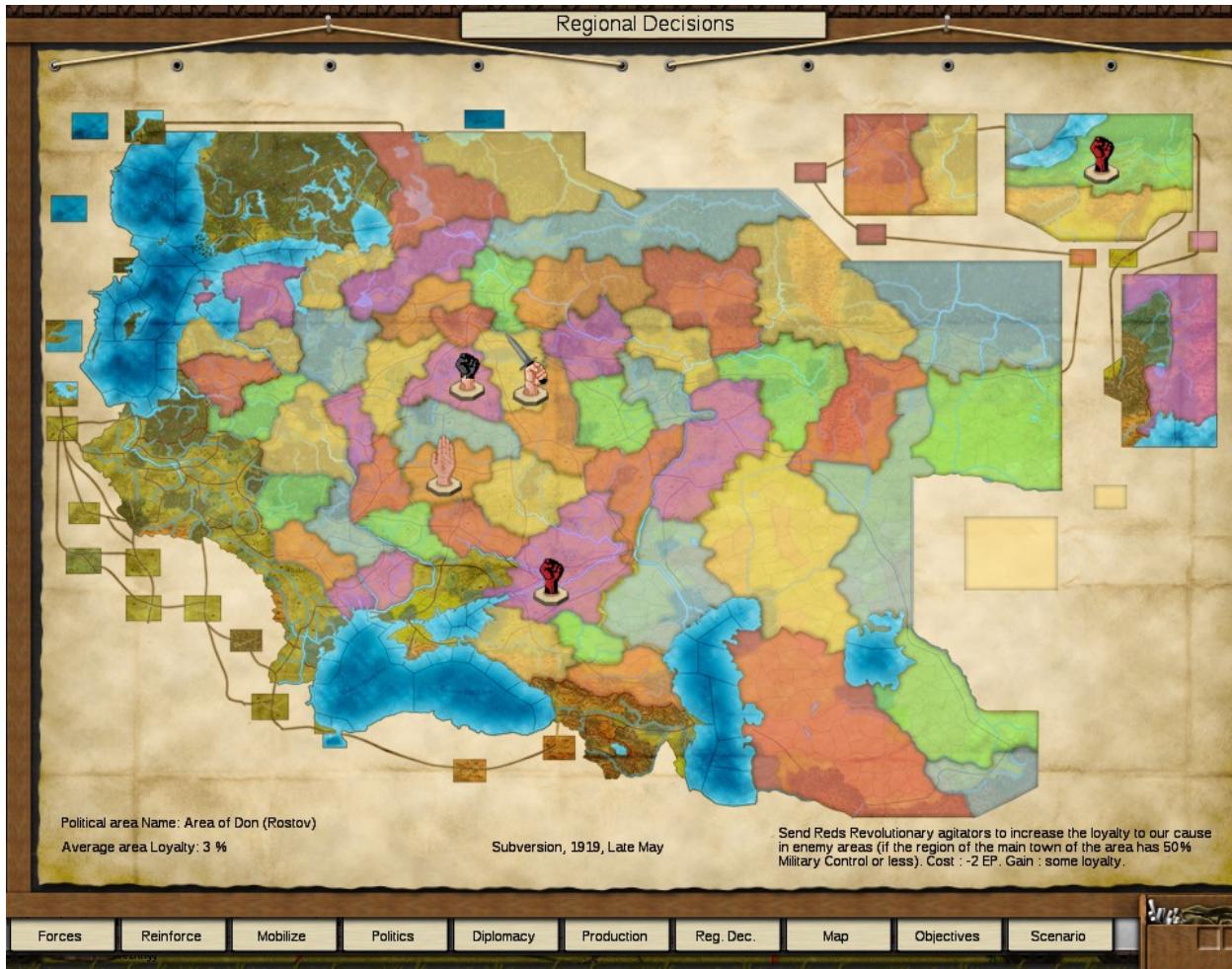


Illustration 4.6 La page des Décisions Régionales dans le Grand Livre (F7).

Les Décisions régionales permettent d'agir directement sur des secteurs de la carte. Les différentes Décisions Régionales disponibles sont sélectionnées en cliquant plusieurs fois sur un secteur coloré.

Les différentes Décisions Régionales du jeu sont :



Réquisitions: Cette Décision Régionale va réquisitionner parmi la population de vos secteurs (si la région de la ville principale du secteur a au moins 51% de contrôle militaire et 35% de loyauté).

Coût : -1 PE et de la loyauté. Gain : des Roubles et des Fournitures de Guerre.



Conscription: Cette Décision Régionale va charger la police d'enrôler de force des Conscrits dans vos secteurs (si la région de la ville principale du secteur a au moins 51% de contrôle militaire et 35% de loyauté).

Coût : -1 PE, -1 MN et de la loyauté. Gain : des Conscrits.



Répression: Cette Décision Régionale va envoyer une police politique réprimer les rebelles parmi la population de vos secteurs (si la région de la ville principale du secteur a au moins 51% de contrôle militaire).

Coût : -1 PE, -2 MN. Gain : de la loyauté.



Réformes: Cette Décision Régionale va organiser des réformes politiques et agraires locales pour rallier de la loyauté à votre cause dans vos secteurs (si la région de la ville principale du secteur a au moins 51% de contrôle militaire).

Coût : -3 PE. Gain : De la loyauté.



Subversion: Cette Décision Régionale va envoyer des agitateurs révolutionnaires Rouges pour rallier de la loyauté à votre cause en secteur ennemi (si la région de la ville principale du secteur a 50% ou moins de contrôle militaire).

Coût : -2 PE. Gain : de la loyauté.

Quand une Décision Régionale a un coût en Loyauté, cela signifie que la Loyauté des factions ennemis dans les régions militairement contrôlées par vous dans le secteur va augmenter, au risque de déclencher des révoltes populaires.

Vous ne pouvez effectuer qu'un nombre limité de Décisions Régionales en même temps. Tous les types de Décisions Régionales ne sont pas accessibles à toutes les factions, ni en tout temps. Certaines ne seront disponibles qu'après des événements ou après l'activation d'Options Globales.

Toutes les Décisions Régionales prennent 3 tours de jeu. Leurs effets seront appliqués à la fin de cette période. Si une Décision Régionale nécessite que la région de la ville principale du secteur ait au moins 35% de Loyauté ou/et 51% de Contrôle Militaire pour votre camp, ces conditions doivent être remplies sans interruption durant ces 3 tours.



4.7 La Carte Stratégique (Touche F8)



Illustration 4.6 Carte Stratégique du Grand Livre (F8).

Outre le fait qu'elle est plus lisible que la mini carte, voici quelques autres particularités de la Carte Stratégique :

- **Les Forces terrestres** sont représentées par des *carrés*. **Les Forces navales** sont représentées par des *triangles*.
- *Carrés* et *triangles* ont 3 tailles différentes. Le jeu attribue les tailles de manière proportionnelle et relative entre les forces des différentes factions sur la carte. Ainsi, si une de vos forces est parmi les plus faibles, vous aurez un petit *carré*. Par contre, si elle est l'une des plus fortes, vous obtiendrez certainement le plus grand des *carrés*.
- En plaçant la souris sur les *carrés* et les *triangles* vous verrez une infobulle qui vous donnera le nom de la force concernée.
- En cliquant sur le symbole d'une des forces, la carte principale se recentrera dessus.
- La Carte Stratégique, montre peu de couleurs car elle ne présente que les forces du camp de chaque joueur (et des camps joués par l'IA). La mini carte présente, elle, plus de couleurs, car elle indique une couleur pour chaque faction d'un même camp.

Note : Il y a aussi une autre carte stratégique plus grande avec les Villes Objectifs des scénarios de campagne disponibles dans le répertoire du jeu .../Revolution Under Siege/Docs.

5. Organiser vos Forces

Vos succès militaires dans *Davaï! La Révolution Assiégée* sont déterminés dans une large mesure par l'aptitude des joueurs à bien organiser leurs Forces militaires. Afin de tirer le meilleur parti de vos forces, il est important de comprendre les différents types de forces et d'unités.

Une **Force** est composée d'une ou plusieurs **Unités**.

5.1 Comprendre le Panneau des unités

Le **Panneau des unités** est un outil pour visualiser, sélectionner et organiser vos Forces. Faire un clic gauche sur une Force (y compris un général ou une garnison) présente sur la carte fait apparaître une fenêtre horizontale en bas de l'écran intitulée Panneau des unités.

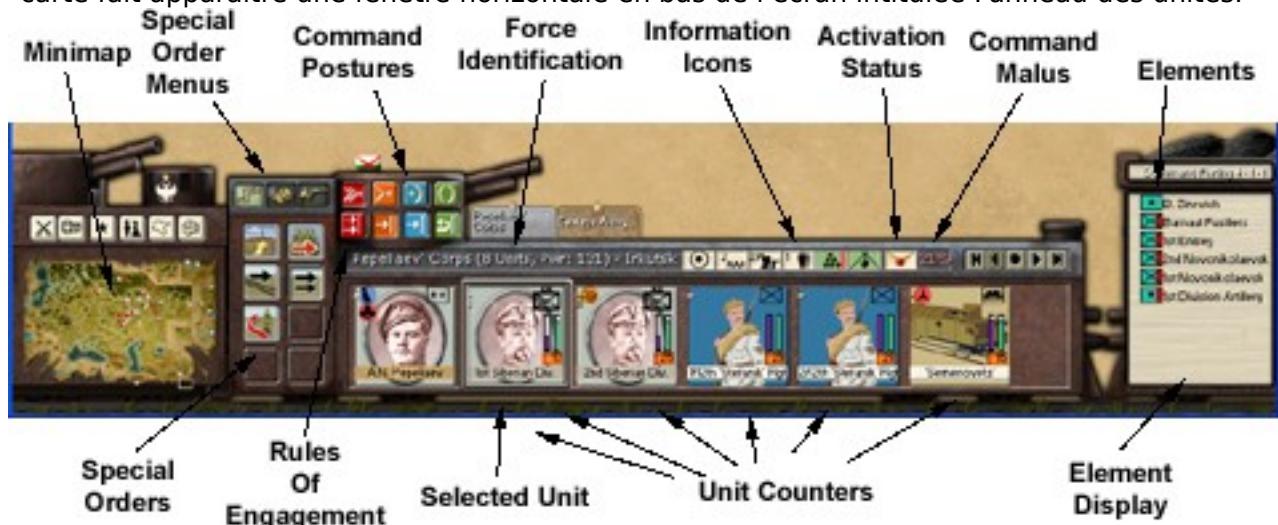


Illustration 5.1 Le Panneau des unités est votre première source d'informations sur vos Forces et les Forces de vos alliés.

Le Panneau des unités présente les **marqueurs d'unités** appartenant à la Force que vous avez sélectionné. Les flèches, situées de part et d'autre du Panneau des unités, vous permettent de faire défiler l'ensemble des marqueurs d'unités constituant la Force. Vous ne pouvez voir qu'une Force en même temps. Si plusieurs Forces sont présentes dans la même région de la carte, elles sont indiquées par des onglets situés en haut du Panneau des unités. Ces Forces additionnelles peuvent être visualisées en faisant un clic gauche sur leurs onglets respectifs.

Les informations spécifiques à la Force que vous observez sont données au-dessus des marqueurs d'unités. Vous y trouvez :

- ❖ le nom de la Force
- ❖ le nombre d'unités qui la compose
- ❖ l'efficacité au combat de la Force, une représentation numérique de la puissance relative de la Force
- ❖ des icônes d'informations consultables par des infobulles (niveau de Retranchement, valeurs de détection et de furtivité, stock et consommation de Nourritures et de Munitions, etc.)
- ❖ une enveloppe de couleur blanche ou brune, indiquant le statut d'activation,
- ❖ s'il y a lieu, les pénalités de mouvement et de combat (pourcentage en rouge) dues à une valeur de commandement insuffisante.

Note: A titre informatif, appuyez sur la touche **Ctrl** pour voir combien d'hommes se trouvent dans chacune des unités composant la Force visualisée dans le Panneau des unités.

5.2 Unités

Le terme 'unité' se réfère à une formation militaire représentée par un simple 'marqueur' et qui peut être déplacée de façon autonome sur la carte (il formera alors une nouvelle force autonome).

Une Unité est composée d'un ou plusieurs **éléments** (les éléments représentent la plupart du temps des groupes d'hommes de la taille d'un régiment).

Il y a 4 sortes d'Unités:

- **Unité de Commandant** (avec un seul élément de type Commandant)
- **Unité de la taille d'un régiment** (avec un seul élément)
- **Unité de Brigade** (avec plusieurs éléments).
- **Unité de Division** (avec plusieurs éléments). Une Unité de Division est formé par le joueur avec l'aide d'une Unité de Commandant qui fusionne et combine des Unités de la taille d'un régiment et/ou des Unités de Brigade.

Visualisé dans le Panneau des unités, un marqueur d'Unité vous donne les informations suivantes sur l'unité qu'il représente:

- ❖ sa faction ou nationalité (donnée par la couleur de l'arrière-plan du marqueur),
- ❖ les icônes de Capacités Spéciales (données par les petits symboles situés en haut à gauche),
- ❖ son efficacité au combat (valeur numérique),
- ❖ sa cohésion (donnée par la colonne violette),
- ❖ ses effectifs (donnés par la colonne verte).

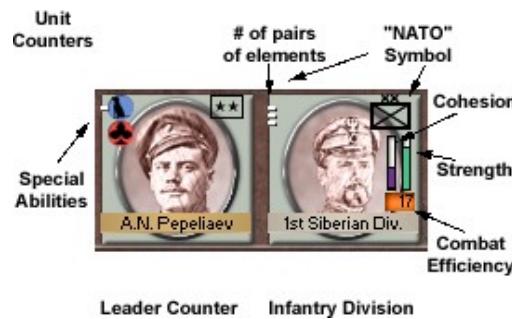


Illustration 5.3 Ici, deux marqueurs d'unités typiques - Une Unité de Commandant et une Unité de Division.

Les unités varient donc en taille, de l'Unité de Commandant, de l'Unité de la taille d'un régiment, de l'Unité de Brigade jusqu'à l'Unité de Division. Notons que la taille et les effectifs d'une unité sont ici deux concepts différents: Il est possible d'avoir une Unité de Division affaiblie par le manque de ravitaillement, les désertions ou/et les combats dont les effectifs soient réduits jusqu'à être inférieurs à ceux d'une Unité de la taille d'un régiment.

5.2.1 Éléments

Les unités ont donc un ou plusieurs éléments. Un élément est la plus petite formation militaire visible dans le jeu et représente généralement un régiment, un groupe de partisans, une batterie d'artillerie ou un train blindé, par exemple. Ils ne peuvent être subdivisés. Un élément est éliminé lorsqu'il perd son dernier point de force.

Lorsqu'une unité est sélectionnée dans le Panneau des Unités, les éléments qui la composent sont visibles dans une fenêtre appelée **Panneau des éléments**, située à la droite du Panneau des unités. Un clic gauche sur l'icône d'un élément, dans le Panneau des éléments, ouvre le **Panneau de détails des éléments**. (Pour plus d'informations, rendez-vous à l'Annexe A. *Panneau de détails des éléments*).

5.2.2 Unités de la taille d'un régiment

Certaines unités sont petites, au point de n'avoir qu'un élément.

5.2.3 Unités de Brigade

Les Unités de Brigade dans le jeu sont des unités composées de plusieurs éléments de manière permanente et qui ne peuvent être séparées en plusieurs unités de la taille d'un régiment. Les unités de Brigade sont en général composées de quelques éléments d'infanterie accompagnés d'éléments de cavalerie et d'artillerie.

5.2.4 Unités de Division

Une Unité de Division est formée par le joueur avec l'aide d'une Unité de Commandant qui fusionne et combine des Unités de la taille d'un régiment et/ou des Unités de Brigade. Les Unités de Division peuvent être séparée en autant de forces que d'unités qui la compose pendant le jeu. Une nouvelle Unité de Division peut aussi être créée si certaines conditions sont remplies.

Les principales raisons pour former des Unités de Divisions avec des Unités de la taille d'un régiments ou/et des Unités de Brigade sont :

- **la création d'une unité particulièrement efficace au combat**, alignant jusqu'à 32 éléments.
- **l'optimisation de l'efficacité du commandement de la Force**. Si une force a de nombreuses unités de la taille d'un régiment et/ou d'unités de Brigade, cela peut nécessiter beaucoup de Points de Commandements (PC). Mais quelque soit le nombre des unités combinées dans une Unité de Division, une Unité de Division coûtera toujours seulement 4 Points de Commandement.

Créer une Unité de Division:

Afin de créer une Unité de Division, **une Unité de Commandant** 'actif' et une ou plusieurs **unité de la taille d'un régiment et/ou** une ou plusieurs **Unité de Brigade** doivent être présents **dans la même force**.

Un maximum d'**1 unité de Commandant** et de **9 Unités de la taille d'un régiment et/ou Unités de Brigade** (dont le nombre total **ne dépasse pas 32 éléments**) peuvent être combinées dans une Unité de Division.

Note: Il est conseillé de combiner des types variés d'éléments au sein d'une Unité de Division, et particulièrement d'y placer au moins un élément de cavalerie ou d'infanterie légère. S'il y a des éléments d'artillerie, il est conseillé d'observer un ratio d'environ 3 éléments d'infanterie pour 1 élément d'artillerie. Si vous disposez d'unité de la taille d'un régiment dotées de Capacité Spéciale s'appliquant à tous les éléments d'une unité, placez en une de chaque dans les Unités de Division.

Il y a cependant des restrictions pour certains types d'unité qui ne peuvent jamais être combinées dans des Unités de Division, par exemple les unités de Train Blindé.

Procédure pour créer une unité de Division:

- Sélectionnez une unité de Commandant 'active' puis cliquez bouton-gauche sur le bouton '**Activer le Commandement Divisionnaire**' pour ce général' dans l'onglet du milieu du Panneau des Ordres Spéciaux.
- Cliquez bouton-gauche sur l'unité de Commandant choisie, puis maintenez appuyée la touche **Ctrl** tout en cliquant bouton-gauche sur toutes les unités que vous souhaitez combiner en une seule unité de Division. Puis enfin cliquez bouton-gauche sur le bouton avec un + et l'infobulle '**Cliquer sur ce bouton combinera toutes**

les unités sélectionnées en une seule.' dans l'onglet du milieu du Panneau des Ordres Spéciaux.

- L'unité de commandant et les unités sélectionnées sont enlevées du panneau des unités et remplacées par une unité divisionnaire unique. Les unités comprises dans la division sont affichées à la gauche du panneau des unités.



Figure 5.2.4 Laisser le curseur de la souris au dessus d'une division permet d'afficher les unités comprises dans cette Division. Dans le panneau des ordres, situés à la gauche du panneau des unités, vous pouvez apercevoir les bouton d'ordres spéciaux qui servent à composer/dissoudre des Divisions ou Corps d'Armée.

'Re-fractionner' une unité de Division: Si une unité de Division est sélectionnée dans le panneau des unités, ses composants s'affichent sur la gauche. La division peut être fractionnée en cliquant du bouton gauche sur le bouton dont l'info-bulle affiche 'Cliquer sur ce bouton fractionnera l'unité' dans le panneau des ordres spéciaux (à gauche du panneau des unités). L'unité Divisionnaire disparaît et ses différentes unités reprennent place dans le panneau des unités.

5.2.5 Unités de Commandants

Les commandants ont un énorme impact sur l'efficacité de vos moyens militaires. Les commandants se voient attribuer des valeurs de commandement, reflétant leurs capacités historiques, qui ont un impact sur pratiquement l'ensemble des mécanismes du jeu. Les

unités sans commandant et les Forces excédant les points de commandement générés par leurs commandants sont sujettes à des pénalités de mouvement et de combat.

La capacité des commandants à diriger efficacement leurs moyens militaires est exprimée en comparant leur rang au nombre d'unités (et à leur taille) placés sous leur commandement. Chaque commandant présent dans le jeu se voit attribuer un rang allant de une à trois étoiles.

- ❖ 1-étoile : **Commandant de Division** (nommé **KomDiv** pour l'Armée Rouge)
- ❖ 2-étoiles : **Commandant de Corps d'Armée** (nommé **KomCor** pour l'Armée Rouge)
- ❖ 3-étoiles : **Commandant d'Armée** (nommé **KomandArm** pour l'Armée Rouge)

Les commandants peuvent être promus au rang suivant (Voir l'Annexe Promotion et préséance des Commandants).

5.3 Commandement

5.3.1 Points de Commandement

Chaque commandant génère des points de commandement (PC) en vertu de son rang. Lorsque plusieurs commandants sont présents dans une même Force, leurs points de commandement sont cumulés et s'appliquent à la Force toute entière.

Chaque commandant présent dans un Corps d'Armée ou le Quartier-Général d'une Armée bénéficie d'un bonus 'chaîne de commandement' qui augmente de **+50%** les points de commandement généré par ces commandants.

Points de commandement générés dans une Force qui n'est ni un Corps d'Armée, ni un QG d'Armée:

- ❖ Un commandant 1-étoile génère **+2 Points de commandement** à sa Force.
- ❖ Un commandant 2-étoiles génère **+5 Points de commandement** à sa Force.
- ❖ Un commandant 3-étoiles génère **+8 Points de commandement** à sa Force.

Points de commandement générés dans une Force qui est soit un Corps d'Armée, soit un QG d'Armée:

- ❖ Un commandant 1-étoile génère **+4 Points de commandement** à sa Force.
- ❖ Un commandant 2-étoiles génère **+10 Points de commandement** à sa Force.
- ❖ Un commandant 3-étoiles génère **+16 Points de commandement** à sa Force.

Modification des Points de Commandement:

Le nombre de points de commandement dont peut bénéficier une Force est normalement limité à **+22**. Ce nombre maximal peut cependant être modifié par :

- ❖ un bonus ou malus émanant de capacités spéciales de certaines unités présentes dans la Force.
- ❖ un bonus ou malus émanant du niveau Stratégique du Commandant d'Armée présent dans le QG dont dépend le Corps d'Armée (par défaut un -4 est appliqué au niveau Stratégique du Commandant d'un QG d'Armée).

5.3.2 Coût de commandement

Chaque unité a un coût de commandement qui reflète la difficulté pour un commandant de la diriger efficacement : les grandes formations sont ainsi peu maniables. Chaque Force a donc un coût de commandement égal au total des coûts de commandement des unités qui la composent.

- Une unité de la taille d'un Régiment a, la plupart du temps, un coût de commandement de 1.

- Une unité de Brigade a, la plupart du temps, un coût de commandement basé sur le nombre d'éléments qui la compose.
- Une unité de Division a, dans tous les cas, un coût de commandement de 4.

Modifications des points de commandement:

L'augmentation des coûts de commandement est également utilisée pour simuler les différences culturelles dans le commandement et le contrôle selon les diverses factions et nationalités présentes dans la même Force.

5.3.3 Pénalités de commandement

Il est parfaitement possible pour un général d'être mis à la tête d'une Force dont le nombre d'unités excède ses capacités (i.e. les coûts de commandement sont supérieurs à ses points de commandement). Dans ce cas, le Panneau des unités vous fournit un avertissement sous la forme d'un pourcentage reflétant la perte d'efficacité en combat et en mouvement. Cette perte est d'environ 5% par point de commandement (PC) manquant.



Figure 5.3.3 Pénalité de commandement : Vinogradov dirige une Force de 6 unités et dépasse la capacité de commandement de sa Force. Une pénalité de 15% est alors appliquée à l'ensemble de la Force : elle est indiquée dans l'infobulle et avec le 15% rouge clignotant dans le panneau des unités

5.4 Corps d'Armée

Un Corps d'Armée est une Force commandée par un commandant 2 ou 3 étoiles choisi pour cette tâche.

A la différence des Divisions, un Corps peut contenir autant d'unités que désiré. Évidemment le coût de commandement de ces unités est comparé à la capacité de commandement du Commandant de Corps d'armée en charge.

Les unités peuvent être rattachées ou détachées d'un Corps à tout moment par un simple glisser/déposer de l'unité hors de la Force. Si tous les Corps d'Armée sont considérés comme des Forces, toutes les Forces ne sont pas des Corps d'Armée.



Figure 5.4 Corps d'armée de Kutepov: Ce Corps d'Armée comprend 2 unités de divisions et 2 chariots de ravitaillement, et est commandé sans aucune pénalité par le général Kutepov.

5.4.1 Créer un Corps d'Armée

Un commandant 2 ou 3 étoiles est requis pour créer un Corps d'Armée:

Repérez le commandant 2 ou 3 étoiles que vous voulez voir diriger votre Corps d'Armée. Ce commandant doit être présent dans la zone de rattachement du GQG d'Armée. La zone de rattachement d'un GQG d'armée est visible, après avoir sélectionné le GQG d'Armée, en appuyant sur la touche **Shift**. La liste des GQG d'armée est affiché sur la droite de l'écran principal.

Sélectionnez la force du futur commandant de Corps d'Armée et effectuez un clic gauche sur bouton 'Créer un Corps d'Armée' situé dans le panneau des ordres spéciaux (à gauche du panneau des unités) :



Le Corps d'Armée nouvellement créé est repérable par son badge losange dans le panneau des unités :



Dissoudre un Corps d'Armée :

Lorsque un Corps d'Armée est sélectionné, son GQG d'attache clignote en rouge sur l'écran. Le Corps d'Armée peut à tout moment retourner à l'état de Force autonome en cliquant du bouton gauche sur le bouton 'Séparer' présent dans le panneau des ordres spéciaux. Une fois redevenu une Force autonome, il peut être rattaché de nouveau à tout GQG dont il se trouve dans la zone de rattachement.

Il n'y a pas de limite au nombre de Corps d'Armée qui peut-être rattaché à un GQG.

5.4.2 Bénéfices d'un Corps d'Armée

Une fois qu'il est créé, le Corps d'Armée est considéré comme membre d'une chaîne de commandement et subordonné au QG d'Armée auquel il est rattaché. Ce rattachement lui procure un certain nombre de bonus/malus.

- ❖ Comme vu au chapitre 5.3.1 *Points de commandements*, **un Corps d'Armée procure deux fois plus de points de commandement** aux commandants présents dans cette force.
- ❖ **Un Corps d'Armée possède la capacité 'Mouvement de réserve'**: il peut recevoir et donner un soutien dans les batailles à d'autres Corps d'Armée présents dans les régions adjacentes. (voir chapitre 5.6 Le Mouvement de réserve des Corps d'Armée et GQG).
- ❖ **Les valeurs Stratégiques, Offensives et Défensives du commandant de Corps d'Armée sont modifiées par les valeurs du commandant de GQG d'Armée si le Corps d'armée est situé dans le rayon d'action de celui-ci.** (Voir le Chapitre suivant 5.5 GQG d'Armée)
- ❖ **Plusieurs Corps d'Armée** occupant la même région **peuvent utiliser l'ordre spécial 'Mouvement synchronisé'** pour arriver au même moment dans un tour dans une même région.
- ❖ **Plusieurs Corps d'Armée** occupant la même région **reçoivent un bonus au combat lorsqu'ils combattent ensemble** dans une même région.
- ❖ Un Corps d'Armée peut bénéficier de certaines Aptitudes Spéciales du Commandant de GQG d'Armée dans son rayon d'action, ou dans son secteur ou théâtre d'opération.

Notes:

Il y a parfois un problème connu du moteur de jeu de Davaï ! concernant les Commandants '2 étoiles' : A moins qu'elles soient déjà une force de Corps d'Armée, les forces commandées par des unités de Commandants '2 étoiles' peuvent occasionner un ralentissement du jeu lorsqu'on les manipule sur la carte. Pour éviter cela, dans le panneau des Ordres Spéciaux, cachez le panneau du milieu où l'on forme ou sépare les Corps d'Armée (cliquer sur un autre panneau pendant que l'on manipule cette force). Sinon, on peut aussi systématiquement former un Corps d'Armée avec ces forces avant de les manipuler.

Bonus de Points de commandement : Les Commandants de Corps d'Armée reçoivent un nombre de points de commandements égal à la valeur stratégique du Commandant de GHQ d'Armée moins deux (-2). Pour profiter de ce bonus de la part d'un meilleur commandant d'Armée, il suffit de se déplacer dans le rayon d'action de celui-ci et de séparer puis reformer le Corps d'Armée pour appliquer le changement de supérieur hiérarchique.

5.5 GQG d'Armée

Un Grand Quartier Général (GQG) d'Armée représente un commandant de haut grade et son état-major administratif. Sa force est composée d'une unité de Commandant '3 étoiles', accompagnée éventuellement de toute autre unité que le joueur souhaite ajouter à cette force (souvent, une réserve d'unités d'artillerie et de ravitaillement, des unités avec des éléments de conscrits pouvant être entraînées, ou bien des unités en cours de construction).



Figure 5.5 : Présenté ici, le GQG d'Armée de Dénikine à Taganrog.

Un GQG d'Armée est nécessaire pour pouvoir créer des Corps d'Armée dans son rayon d'action.

Lorsqu'une force de GQG d'Armée est sélectionnée, tous ses Corps d'Armée subordonnés clignotent en rouge sur la carte.

5.5.1 Créer un GQG d'Armée

Dans les scénarios de Campagnes, les GQG d'Armée sont généralement créé automatiquement lorsque le joueur active certaines Options Globales dans le Grand Livre. L'info-bulle de ces Options expliquera où le GQG d'Armée sera formé sur la carte.

Sinon, et dans les autres scénarios, afin de créer un GQG d'Armée, sélectionner un commandant '3 étoiles' et presser le bouton 'Créer une Armée' dans le panneau du milieu des Ordres Spéciaux. Des icônes d'Armée apparaissent en haut à droite de l'écran permettant de cliquer dessus pour se rendre directement à la force du GQG d'Armée sur la carte.

Si le Commandant sélectionné pour former un GQG d'Armée n'est pas celui qui a le plus de préséance parmi les autres commandants '3 étoiles' disponibles, sa faction perdra un nombre de points de Moral National et de Points de Victoire égal à la valeur politique de celui qui a la meilleure préséance.

Dissoudre un GQG d'Armée :

Si sa force de GQG d'Armée n'est pas bloquée, il est possible de retirer le commandement d'une Armée à un commandant '3 étoiles' : sélectionner la force et cliquer sur le bouton 'Dissoudre l'Armée' du panneau du milieu des Ordres Spéciaux.

Dissoudre un corps d'Armée causera la perte d'un nombre de points de Moral National et de Points de Victoire égal à la valeur politique du commandant, à moins qu'un nouveau GQG soit formé dans le même tour avec un commandant disposant d'une meilleure préséance hiérarchique.

Dans les scénarios de Campagne, il y a un moyen de dissoudre sans pénalités un GQG d'Armée : Dès qu'une unité de Commandant d'Armée a été déplacée (volontairement ou non) de la région où elle a été créée lors de l'activation d'une Option Globale dans le Grand Livre, celle-ci sera retirée de la carte sans pénalités.

5.5.2 Bénéfices d'un GQG d'Armée

Une fois créé, un GQG est considéré comme dirigeant une chaîne de commandement avec des Corps d'Armée subordonnés dans son rayon d'action autour de lui. De plus, un GQG d'Armée fournit les avantages et inconvénients suivants :

- ❖ Comme précisé dans le Chapitre 5.3.1 *Points de Commandement*, **un GQG d'Armée fournit deux fois plus de Points de Commandement** à toutes les unités de Commandants dans sa Force.
- ❖ **Une Force de GQG d'Armée possède la capacité 'Mouvement de réserve'**: Elle peut recevoir et donner un soutien dans les batailles à des Corps d'Armée présents dans les régions adjacentes. (voir chapitre 5.6 *Le Mouvement de réserve des Corps d'Armée et GQG*).
- ❖ **Une Force de GQG d'Armée fournit des avantages et des inconvénients à ses Corps d'Armée subordonnés.** (Voir le Chapitre précédent 5.4.2 *Bénéfices des Corps d'Armée*).
- ❖ Une Force de GQG d'Armée n'adoptera jamais une posture d'Assaut ou Offensive dans une région où il y a au moins une autre force amie dans cette région (pour les postures de commandement, voir le chapitre 7.3 *Ordres de Combat*)
- ❖ **Les valeurs Stratégiques, Offensives et Défensives du commandant de Corps d'Armée sont modifiées par les valeurs du commandant de GQG d'Armée** si le Corps d'armée est situé dans **le rayon d'action** de celui-ci :

Rayons d'Action d'un GQG d'Armée:

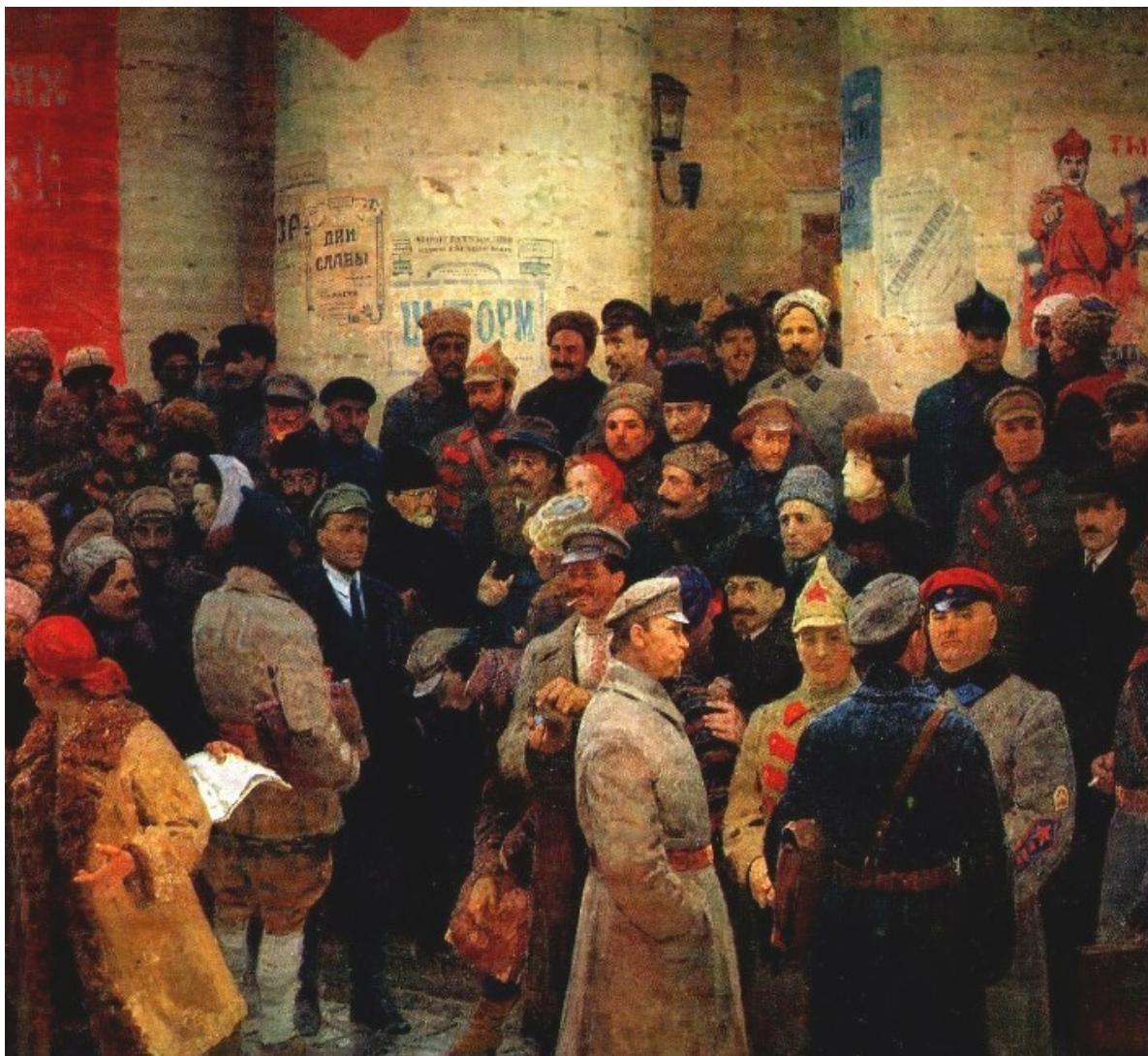
- ❖ Le rayon d'action d'un Commandant de GQG d'Armée permettant de former des forces de Corps d'Armée subordonnés est de 15 régions.
- ❖ Le rayon d'action d'un Commandant de GQG d'Armée permettant de donner des malus ou des bonus est, respectivement, de 0 (sa propre région uniquement), de 1 région (les adjacentes), ou bien jusqu'à 2 régions, si sa valeur Stratégique est 1, de 2 à 5, ou plus de 6.

Malus et Bonus qu'un Commandant de GQG d'Armée donne aux valeurs Stratégique, Offensive et Défensive des Commandants de Corps d'Armée subordonnés :

Ces malus et bonus ne s'affichent qu'après avoir résolu un tour après qu'un Corps d'Armée ait été formé.

- ❖ **Points de Commandement:** Les Commandants de Corps reçoivent un nombre de Points de Commandements égal à la valeur stratégique du Commandant de GQG d'Armée moins **4**. (Un Commandant de GQG d'Armée avec une valeur stratégique de 1 peut ainsi donner un malus de -3 Points de Commandement à ses Corps subordonnés dans son radius).

- ❖ **Valeur Stratégique:** Les Commandants de Corps peuvent recevoir une modification de leur valeur stratégique en fonction de celle du Commandant de GQG, d'un minimum de -2 à un maximum de +4.
- ❖ **Valeur Offensive:** Les Commandants de Corps peuvent recevoir une modification de leur valeur Offensive en fonction de celle du Commandant de GQG, d'un maximum de +4.
- ❖ **Valeur Défensive:** Les Commandants de Corps peuvent recevoir une modification de leur valeur Défensive en fonction de celle du Commandant de GQG, d'un maximum de +4.



5.6 Le Mouvement de Réserve d'un Corps ou d'un GQG d'Armée

Les Forces de Corps d'Armée ou de GQG d'Armée peuvent se soutenir mutuellement lors des batailles si elles sont dans des régions voisines qu'elles peuvent atteindre en un tour.

Note: *Le Mouvement de Réserve est une fonctionnalité importante du jeu qui permet l'organisation sur la carte de Forces placées en larges 'Fronts' pour faire face à l'ennemi, ou pour placer des forces en réserve, capable de protéger les arrières tout en pouvant participer à des batailles impliquant les forces de premières lignes.*

Le Mouvement de Réserve (aussi appelé 'Marche Au Son Du Canon' dans de nombreux jeux d'Ageod) s'effectue avec les conditions suivantes :

- Une force de Corps d'Armée ou de GQG d'Armée qui participe à une bataille dans une région voisine lors de la résolution d'un tour sera toujours de retour dans sa région d'origine au début de chaque tour. Mais elle aura probablement perdu entre-temps des pertes de cohésion et d'effectifs.
- Une force de Corps d'Armée ou de GQG d'Armée ne pourra pas apporter son soutien lors d'une bataille dans une région voisine si elle ne peut pas bouger (ex : parce qu'elle est bloquée dans sa région, ou parce que le temps et/ou le terrain nécessite plus d'un tour de 15 jours pour atteindre la région voisine, ou parce qu'il y a une unité de Train Blindé dans la force qui empêche toute la force de s'y rendre car il n'y a pas de voies ferrées dans la région voisine). Mais elle peut toujours recevoir le soutien d'un autre Corps d'Armée voisin.

5.7 Règle d'Activation des Commandants

Note: Il n'est pas recommandé de jouer à Davaï! RUS avec la Règle d'Activation des Commandants sélectionnée. Le jeu est plutôt conçu et équilibré pour ne pas l'utiliser. Pour dé-sélectionner cette Règle, voir le Chapitre 2.1 Options du Jeu, afin de cocher la case où 'Les commandants seront toujours capables de bouger leurs forces, même s'ils ne sont pas activés'.

Si la règle de l'activation des commandants est cochée, à l'entame de chaque tour, chaque commandant subit un 'test d'activation'. Ces tests sont effectués, même si le commandant n'a aucune unité sous ses ordres. Ces tests utilisent la valeur stratégique du commandant. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes que le commandant réussisse le test d'activation.

Les commandants ayant passé ce test avec succès sont considérés comme 'actifs' pour le tour à venir. A l'inverse, les commandants qui y échouent sont considérés comme 'inactifs'. Les Forces sans commandants sont toujours vues comme étant actives mais subissent les pénalités de commandement et de combat afférentes.

Modificateurs du test d'activation Le test d'activation est modifié par les conditions suivantes:

- ❖ **+1 valeur stratégique:** Un général actif au tour précédent voit sa valeur stratégique augmentée de un (1) pour les besoins du test d'activation
- ❖ **Variable:** Un commandant de Corps d'Armée présent dans la zone de rattachement de son GQG d'Armée voit sa valeur Stratégique modifiée par le commandant du GQG d'Armée. Les commandants de Corps d'Armée peuvent subir un malus à leur valeur Stratégique si un mauvais commandant de GQG d'Armée est en place.

Commandants actifs : Les commandants **actifs** sont représentés dans le jeu avec une **enveloppe blanche** située près de leur marqueur d'unité. Les Forces menées par des commandants actifs peuvent se déplacer et combattre normalement pendant le tour à venir.

Commandants inactifs : Les commandants **inactifs** sont représentés dans le jeu avec une **enveloppe brune** située près de leur marqueur d'unité. Les unités et les Forces menées par des commandants inactifs peuvent toujours se déplacer et combattre pendant le tour à venir, mais en subissant des pénalités importantes.

Restrictions liées aux commandants inactifs: Les commandants inactifs ne peuvent adopter que les postures défensive ou passive (ceci ne s'applique pas aux amiraux). De plus, les restrictions suivantes sont également appliquées:

- Les Forces inactives ont leur vitesse réduite de 35%.
- Les Forces inactives ont leur capacité de combat réduite de 35% lorsqu'elles combattent en territoire ennemi.
- Les Forces commandées par des commandants inactifs ne peuvent utiliser les ordres spéciaux qui permettent de former une Division.



6. Renseignement militaire (brouillard de guerre)

Davaï! Revolution Under Siege recrée l'incertitude concernant les positions et les intentions ennemis en mettant en place un 'brouillard de guerre'. En bref, la position des troupes ennemis vous est inconnue à moins de 'détecter' leur présence. La capacité de détection du joueur est amendée par la capacité de furtivité de son adversaire.

6.1 Valeur de détection

La capacité d'une Force amie à observer sa région et les régions adjacentes est déterminée par le nombre de **points de détection** qu'elle génère. Ceux-ci ne sont pas cumulatifs. Seul le **plus grand** nombre de points de détection générés par une seule source est pris en compte. Une fois déterminé, ce chiffre est appelé '**valeur de détection**'.

Générer des points de détection:

Les points de détection sont générés de la façon suivante:

- ❖ La plus haute valeur de détection d'une unité amie dans la région. Par exemple, un élément appartenant à une cavalerie possède généralement une valeur de quatre (4), alors qu'un élément d'infanterie n'en a habituellement que deux (2)..

Dans les régions où le joueur n'a pas de Forces amies présentes::

- ❖ +2 points de détection: le contrôle militaire exercé sur la région est d'au moins 51%..
- ❖ +2 points de détection: la population de la région est loyale au moins à 51%..
- ❖ -1 point de détection: pour voir dans les régions adjacentes.

Procédure de détection:

La **valeur de détection** est comparée à la **valeur de furtivité** de l'ennemi. Si elle lui est égale ou supérieure, les Forces ennemis sont **détectées** (c'est à dire visibles sur la carte). Dans le cas contraire, elles demeurent masquées. Pour tout point de détection supérieur à la valeur de furtivité de l'ennemi, la précision des informations reçues est accrue.

Note: Les troupes ennemis proches de votre territoire ou de vos troupes sont généralement détectées à moins que la région ne soit **sauvage** (i.e. pas de structures dans la région) ou que les unités ennemis ne soient particulièrement furtives. Les forces composées d'unités avec des éléments de cavalerie ou de partisans constituent un excellent choix pour les missions de reconnaissance et d'infiltration.

6.2 Valeur de furtivité

La capacité d'une Force amie à ne pas être détectée est déterminée par le nombre de **points de furtivité** qu'elle génère. Seul le **plus petit** nombre de points de furtivité générés par une seule source est pris en compte. Une fois déterminé, ce chiffre est appelé '**valeur de furtivité**' et est comparé à la valeur de détection ennemie pour déterminer si vous avez été repéré.

Générer des points de furtivité:

Si la Force se trouve dans une région possédant des structures (amies ou ennemis), sa valeur de furtivité est automatiquement mise à un (1), à moins d'adopter une **posture passive**. (voir le Chapitre 7.3.1 Postures de commandement)

- ❖ +1 point de furtivité: uniquement des commandants dans la Force.
- ❖ +1 point de furtivité: la Force a une posture passive ou elle est 'Petite'.
- ❖ +1 point de furtivité: le terrain est accidenté (i.e. bocage, colline, colline boisée, marais, terre sauvage, lande, montagne, alpin)
- ❖ +1 point de furtivité: la météo est difficile (i.e. pluie, neige, gel, blizzard)
- ❖ -1 point de furtivité: la Force est 'Grande'.

'Petite' Force: une petite Force contient moins de quatre (4) unités et/ou ses unités/éléments valent moins de quatre (4) points de commandement.

'Grande' Force: une grande Force contient plus de neuf (9) unités et/ou ses unités/éléments valent au moins neuf (9) points de commandement.

Les points de furtivité sont cumulatifs. Par exemple, une **petite** Force (+1 point de furtivité) comprenant uniquement des éléments de partisans dont la valeur de furtivité de base est de trois (3), si elle est dans une **région accidentée** (+1 point de furtivité) avec des **conditions météorologiques difficiles** (+1 point de furtivité), aura une valeur de furtivité finale de six (6). Une Force avec une telle valeur de furtivité et adoptant une posture passive est pratiquement invisible : rien de tel pour espionner à l'arrière des lignes ennemis!

7. Ordres

Dans *Davaï! Revolution Under Siege* la résolution des tours de jeu des adversaires se produit de façon simultanée. Les joueurs organisent l'activité de leurs troupes pour le tour à venir (chaque tour représentant 15 jours de temps dans le jeu) en donnant des ordres aux forces militaires à leur disposition. Une fois les ordres donnés à ses Forces, le joueur peut lancer la résolution du tour en cliquant sur le bouton **Fin de Tour** sur l'écran principal. Les joueurs n'ont aucune obligation de donner des ordres. Ainsi, les Forces sans ordre conserveront simplement leur posture du tour précédent et agiront ou réagiront à la présence de l'ennemi selon celle-ci.

7.1 Ordres de mouvements

Les Forces se déplacent sur la carte de façon à remplir certains objectifs ou à engager les troupes ennemis. Un mouvement est toujours volontaire mais, naturellement, il existe certains bénéfices à conserver sa position (notamment pour récupérer des points de cohésion ou recevoir des remplacements). Par défaut votre ordre de mouvement est effectué par la voir terrestre, Vous pouvez néanmoins y combiner un ordre de mouvement par rail. Attention, ce type de mouvement est fortement restreint par la présence d'unité ennemie sur le chemin.

7.1.1 Vitesse de mouvement

Une Force se déplace **à la vitesse de son unité la plus lente**. La vitesse d'une unité est déterminée par celle de l'élément le plus représenté en son sein.

La vitesse de mouvement est calculée, pour partie, sur base de la valeur de cohésion moyenne des éléments de la Force, par rapport à leur cohésion moyenne maximum. Des éléments dont la cohésion tombe à zéro (0) points, font mouvement avec une vitesse de 50% de leur vitesse normale.

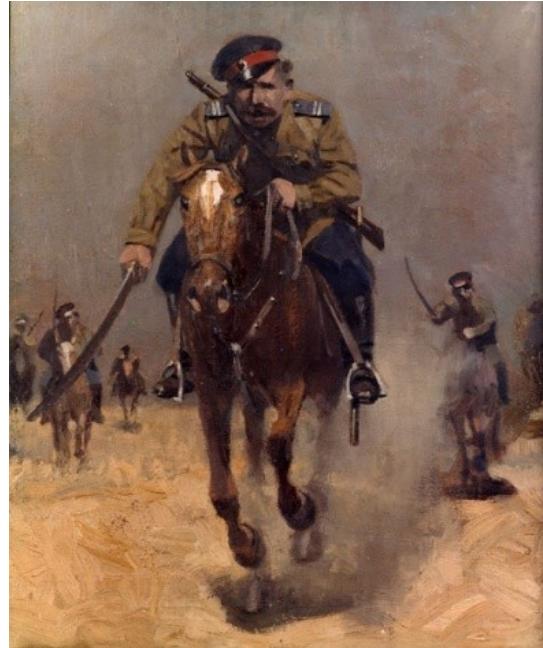
La vitesse de mouvement est également fonction de nombreux facteurs, tels que les points de cohésion, le statut d'activation, le type d'unités, le coefficient de vitesse et la posture, mais également les conditions météorologiques, le terrain, la présence d'unités ennemis, etc. Consultez la typologie des terrains située en annexe de ce manuel pour une liste complète des types de terrain et leurs effets sur la vitesse de mouvement.

7.1.2 Préparer les ordres de mouvement

Les mouvements se font sur la carte de jeu, pour les forces terrestres comme navales, en sélectionnant le marqueur de force d'une Force et en le glissant/déposant sur sa destination. Une fois la Force déposée sur la destination souhaitée, un trajet apparaît depuis le point de départ jusqu'au point d'arrivée. Le chiffre associé à chaque segment du trajet (i.e. chaque région) vous fournit une estimation du nombre de jours requis pour faire le mouvement.

Pour annuler un ordre de mouvement, glissez/déposez la Force sur sa région de départ. Pour annuler un ordre de mouvement un segment de trajet après l'autre, appuyez sur la touche **Suppr** autant de fois que de segments annulés.

Pour ajouter un segment au trajet, cliquez sur le marqueur de force de la Force (sur son dernier segment du trajet) et glissez/déposez la Force jusqu'à la destination souhaitée.



Lorsqu'une Force est déplacée vers une région plus lointaine, l'algorithme calcule le trajet le plus court en temps, pas nécessairement le plus direct sur la carte. Pour utiliser le trajet le plus direct, appuyez sur la touche **Ctrl** en glissant/déposant la Force sélectionnée.

Pour faire revenir une force dans sa région d'origine après un mouvement circulaire, maintenir appuyer sur la touche **Shift** en glissant/déposant la Force sélectionnée dans la dernière région.

Note: Il est important de penser à donner une posture (et des règles d'engagement) à une Force avant de la déplacer. (voir chapitre 7.3 Ordres de Combat)

Combiner des Forces:

Pendant la phase de planification de leur mouvements (i.e. avant la résolution d'un tour), les joueurs peuvent diriger une force pour la combiner avec une autre force de leur faction dans une autre région en la glissant/déposant sur la carte sur le marqueur de l'autre force. Les deux forces seront combinées en une seule force lorsque l'une rejoint l'autre dans la même région, et le commandant avec la meilleure préséance prendra alors le commandement de la nouvelle force combinée.

Intercepter les Forces ennemis

Lors de la phase de planification des ordres, plutôt que de déplacer une Force vers une région déterminée, le joueur peut lui ordonner d'intercepter une Force ennemie. Si, lors de la phase de résolution, la Force échoue à intercepter l'ennemi, elle stoppe immédiatement son mouvement. Si la Force ennemie ciblée est divisée en plusieurs Forces, vos unités se dirigeront vers la plus importante. Une Force en charge d'une interception voit son trajet calculé automatiquement par l'IA afin d'intercepter la Force ennemie.

Pour intercepter une Force ennemie, glissez/déposez votre Force sur le marqueur de force de la Force ennemie. Une icône indiquant la tentative d'interception apparaîtra sur le marqueur de votre Force.

Effectuer des raids :

Les Forces captureront automatiquement une petite partie du stock de ravitaillement situé dans les structures ennemis qu'elles capturent lors de leur mouvement. Mais la plus grande partie, **80% des stocks de ravitaillement en nourriture et en munition, seront automatiquement détruits par l'ennemi avant qu'ils soient capturés.**

La Force qui capture une structure remplit sa capacité de stockage propre, laissant le reste. Pour détruire 100 % du stock de nourriture et de munition dans une ville ou dépôt ennemi capturé, le joueur doit sélectionner pour la force utilisée l'Ordre Spécial 'Eviter le Combat' (Voir le Chapitre 7.4 *Ordres Spéciaux*). La Force utilisée pour le raid détruira alors automatiquement tous les stocks de ravitaillement des structures qu'elle capture en chemin, à l'exception de celui de sa région de destination finale.

Les structures ennemis (villes, dépôts) restent toujours intactes et ne peuvent que changer de propriétaire, mais on peut aussi ralentir les mouvements et étouffer le système de ravitaillement de l'ennemi en détruisant les voies ferrées sur ses arrières. (Voir le Chapitre 7.4 *Ordres Spéciaux*).

Note: *Un joueur capable de rompre le réseau de ravitaillement de son opposant mettra celui-ci à mal avant même que soit engagé la première bataille. Il est donc important de saisir toute opportunité de frapper les lignes de ravitaillement et les infrastructures ennemis.*

Fiabilité des ordres de mouvement:

Une Force n'exécute pas nécessairement les ordres donnés si les conditions ont changé du fait d'une interférence ennemie. Notez bien que la résolution simultanée des tours de jeu induit que les actions ennemis doivent être prises en compte. Par exemple, si une Force en posture offensive se déplace dans une région où elle rencontre une Force ennemie supérieure, il est probable qu'elle cherchera à fuir après quelques rounds de combat (et adoptera donc une posture passive sans plus avancer).

7.1.3 Mouvement par rails

Une force avec l'Ordre Spécial 'Mouvement par rails' (voir le Chapitre 7.4 *Ordres Spéciaux*) utilisera toutes les voies ferrées opérationnelles sur l'itinéraire planifié ; ce qui aura pour conséquence d'augmenter efficacement la vitesse de mouvement de la force (généralement, elle passera d'une région à une autre en un jour) et de réduire également le coût de cohésion des mouvements.

Il faut un Contrôle Militaire d'au moins 25 % dans une région pour pouvoir utiliser son réseau de voie ferrée, et celui-ci ne doit pas être endommagé. Cet icône montre que les lignes de chemin de fer d'une région ont été endommagée et sont inutilisables jusqu'à ce qu'elles soient réparées :



Chaque mouvement par rails des forces qui l'utilisent puise dans une réserve nationale de trains disponibles appelée **Capacité de Transport Ferroviaire**. Plus la taille cumulée des forces utilisant le mouvement par rails est importante, plus la capacité de transport ferroviaire sera réduite.

La Capacité de Transport Ferroviaire disponible est affichée dans les Actifs Nationaux en haut de l'écran principal et mise à jour à chaque fois qu'une force reçoit un ordre de mouvement par rails :



La Capacité de Transport Ferroviaire est aussi utilisée pour transporter le ravitaillement par train. En conséquence, c'est seulement la Capacité de Transport Ferroviaire restante et non utilisée pour les mouvements par rails des forces qui est utilisée pour la distribution du ravitaillement (Voir le Chapitre 9.4.1 *Distribution automatique de ravitaillement*).

La Capacité de Transport Ferroviaire est régulièrement diminuée et dégradée à cause de l'usure (-3%/tour), mais il est possible d'augmenter la Capacité de Transport Ferroviaire en activant certaines Options Globales dans le Grand Livre.

7.1.4 Bloquer un mouvement et zone de contrôle

Les caractères simultanés de la préparation et de la résolution des tours de jeu dans *Davaï! Revolution Under Siege* induisent que les joueurs doivent anticiper les activités adverses. La présence de troupes et de fortifications ennemis inhibe les mouvements amis dans les régions terrestres lors de la phase de résolution. Si cette présence est suffisamment importante, **les unités amies pourront entrer dans cette région mais ne pourront pas aller plus loin en territoire ennemi**. Cela dit, un seuil minimal est requis pour bloquer les mouvements: un faible pourcentage de contrôle ennemi ne permet pas d'empêcher une Force amie de pénétrer dans une région où elle n'exerce pas de contrôle militaire.

Valeurs de patrouille: Tout élément possède une valeur de patrouille représentant sa capacité à bloquer (i.e. interrompre) les mouvements ennemis. La moyenne des valeurs de patrouille de tous les éléments alliés est ajoutée à la valeur de patrouille des fortifications ennemis de la région concernée. Exercer un contrôle militaire sur cette région accroît également l'efficacité des valeurs de patrouille. Le total représente la puissance de la zone de contrôle des troupes amies dans la région.

Valeurs d'évasion: Tout élément possède une valeur d'évasion représentant sa capacité à éviter le contact avec les troupes ennemis. La somme des valeurs d'évasion des éléments amis est modifiée par **les conditions météorologiques** et **le terrain**. La taille de la Force amie est également prise en compte, les Forces plus petites ayant plus de facilité à échapper au contact avec l'ennemi.

- ❖ Petite Force: une petite Force contient moins de quatre (4) unités et/ou ses unités/éléments valent moins de quatre (4) points de commandement.
- ❖ Grande Force: une grande Force contient plus de neuf (9) unités et/ou ses unités/éléments valent moins de neuf (9) points de commandement.

Efficacité de la zone de contrôle: Une fois la puissance de la **zone de Contrôle** (i.e. le total modifié des valeurs de patrouille) déterminée, elle est **divisée par la valeur d'évasion** de la Force opposante. Celle-ci ne peut pénétrer dans aucune région adjacente où son degré de contrôle militaire est inférieur à ce quotient. Les régions où une Force ne peut pénétrer, du fait du blocage exercé par la zone de contrôle adverse, sont **indiquées en rouge** sur la carte de jeu. Des informations complémentaires sur le blocage des mouvements peuvent être obtenues en passant votre souris sur les régions adjacentes à vos Forces.

Note: Les petites Forces mobiles de cavalerie ont les meilleures chances d'éviter les problèmes posés par les zones de contrôle ennemis.

Fortifications et zone de contrôle: Les fortifications ont une valeur de patrouille équivalente à [niveau de contrôle de militaire sur la région] x [niveau de fortifications]. En conséquence, il est virtuellement impossible de dépasser une région avec de puissantes fortifications ennemis vers d'autres régions ennemis avant de les avoir réduites.

Blocage de mouvements terrestres avec des forces navales: Si elles sont placées sur des sections de rivières qui séparent deux régions terrestres, **les Forces navales avec une Posture Offensive et composées d'au moins 4 éléments de combat naval** (i.e. pas des éléments de transport naval), **peuvent bloquer le mouvement de forces terrestres** essayant de franchir la rivière (Pour la Posture Offensive, voir le chapitre 7.3.1 *Postures de commandement*).

Note: Maintenir des forces fluviales sur certaines parties stratégiques des fleuves afin de bloquer ou de ralentir le passage de forces d'invasion terrestres ennemis ou de leur ravitaillement peut donner des avantages décisifs.

7.1.5 Mouvements Navals

L'aspect naval dans *Davaï! Revolution Under Siege*, bien que n'étant généralement pas décisif dans la plupart des scenarii, constitue une part **importante** de la stratégie générale en ce qui concerne le contrôle fluvial de grands fleuves, notamment celui de la Volga. Il y a cependant aussi des forces navales de haute mer qui peuvent avoir leur rôle à jouer pour atteindre ou défendre des villes Objectifs côtières, en mer baltique ou en mer noire.

Les ordres de mouvement maritime sont préparés et donnés de la même façon que pour les mouvements terrestres. Les Forces navales ont des postures et des règles d'engagement identiques aux Forces terrestres. Les mouvements se font au travers des zones maritimes et le trajet est indiqué sur la carte avec le nombre de jours estimé pour atteindre chaque zone maritime.

Parfois, des forces navales ne peuvent pas entrer dans des régions maritimes ou fluviales pour les raisons suivantes :

- Certaines unités ou éléments de la force ne peuvent aller que dans des régions de haute-mer, ou bien que dans des régions de rivière (il faut donc séparer les unités concernées de la force qui s'y déplace).
- La météo dans des régions maritimes ou fluviales est épouvantable et les rend provisoirement inaccessibles. Parfois, les rivières sont gelées et les forces navales qui s'y trouvent sont alors automatiquement déplacées dans le port ami le plus proche.

Interception navale : Les Forces navales ne peuvent pas se voir interdire l'entrée dans une zone maritime (ou fluviale). Chaque unité navale utilise ses valeurs de patrouille et d'évasion pour déterminer si un combat naval est engagé lorsqu'une Force navale pénètre dans une zone maritime (ou fluviale) dans laquelle une Force ennemie se trouve. Les fortifications côtières ou situées le long d'un cours d'eau navigable ont une forte valeur de patrouille qui, généralement, leur permet de faire feu sur toute Force navale ennemie passant à portée.

Ravitaillement des unités navales : Tout comme les unités terrestres, les navires requièrent du ravitaillement général et des munitions pour opérer efficacement. Les unités navales peuvent faire le plein de leurs points de ravitaillement général et de munitions dans les ports amis ayant les fournitures disponibles. Elles peuvent également ravitailler en mer si elles occupent une zone maritime adjacente à une région terrestre possédant des points de ravitaillement disponibles.

Transport naval de ravitaillement : Les unités de transport naval peuvent être utilisées pour transporter et distribuer du ravitaillement général et des munitions aux unités terrestres amies et aux structures situées dans les régions côtières. Cette méthode de distribution est similaire à celle utilisée par les chariots de ravitaillement (voir chapitre 9. Le Système de Ravitaillement).

Transport naval de forces terrestres:

Les unités de transport naval ont un icône d'Aptitude Spéciale qui informe de leur capacité d'embarquement. Par exemple, un élément de barge de rivière pourra embarquer jusqu'à un poids de 5 point de transport. S'il y a 4 élément de ce type dans une unité, celle-ci pourra transporter une force terrestre avec des unités terrestres cumulant jusqu'à un poids de 20 point de transport (Voir l'Annexe Panneau de détail d'élément).

Procédure du transport naval

Il existe deux façons distinctes d'embarquer des unités terrestres à bord de navires de transport:

- Les unités terrestres entament le tour de jeu dans un port où une flotte de transports a jeté l'ancre. La Force terrestre est fusionnée avec la Force navale en glissant/déposant la première sur l'onglet de la seconde (dans le Panneau des unités). La Force navale doit posséder une capacité de transport suffisante (i.e. un nombre de points de transport supérieur ou égal au 'poids' des unités terrestres). Un ordre de mouvement peut alors être donné à la Force navale.
- Les unités terrestres entament le tour de jeu dans une région adjacente à une zone côtière maritime où se trouve une flotte de transports. La Force terrestre est fusionnée avec la Force navale en glissant/déposant la première sur le marqueur de force de la seconde. Un ordre de mouvement peut être donné à la Force navale, mais il sera retardé jusqu'à l'embarquement de la Force terrestre.

Les unités terrestres peuvent rester indéfiniment dans des zones maritimes à bord des navires de transport. Cependant, elles souffrent d'attrition tant qu'elles sont en mer. Les unités terrestres débarquent automatiquement lorsque la Force navale pénètre dans un port. Si la structure est assiégée elles n'entameront pas le combat avec les forces assiégeante.

Elles peuvent également être débarquées dans une région dépourvue de port en procédant à un débarquement amphibie.

Procédure de débarquement amphibie

Si, au début du tour, la flotte de transport et la force terrestre transportée sont déjà dans une région voisine de la destination, le joueur peut bouger manuellement la force terrestre transportée par un glisser/déposer sur la région de destination.

Si, au début du tour, la flotte de transport et la force terrestre transportée ne sont pas dans une région voisine de la région de destination alors la flotte devra utiliser l'**ordre spécial de 'Débarquement Distant'**. Cette ordre ordonne à la flotte, à l'issue de son mouvement, de débarquer la force terrestre embarquée dans une région donnée (Voir chapitre 7.4 *Ordres Spéciaux*).

Note: Il est conseillé de planifier ses débarquements amphibies dans des régions où il n'y aucune forces ennemis fortifiées. Les techniques militaires du début du XXème siècle ne permettent pas de mener des assauts amphibies sans éprouver d'énormes pertes du côté des assaillants.

Blocus:

Un des moyens les plus efficaces laissé aux forces navales d'influencer le cours de la guerre est de mener une stratégie de blocus des ports ennemis.

Chaque port possède un ou des points de sortie. Chaque sortie doit être occupée par un certains nombres de navires fournissant des Points de Blocus pour que le port soit considéré comme 'Sous Blocus'. Les points de sorties et le nombre de Points de Blocus nécessaire est indiqué dans l'infobulle affichée lorsque le curseur de la souris repose sur la structure Port. Un port sous Blocus ne génère aucun point de ravitaillement..

7.1.6 Coût de cohésion d'un mouvement

Une Force en mouvement dépense ses points de cohésion selon le type de mouvement choisi:

- ❖ **Mouvement terrestre normal:** Une Force terrestre perd un point de cohésion par jour de mouvement terrestre. Cette perte est modifiée par la posture de commandement choisie et si la Force a un Ordre Spécial 'Marche Forcée'.
- ❖ **Mouvement par chemin de fer:** Coûte un minimum de cohésion et est très rapide.

- ❖ **Mouvement par bateaux:** Les Forces terrestres transportées par bateaux perdent peu de cohésion. Exception : une Force perdra plus de cohésion si elle traverse une zone qui subit des conditions météo difficiles.
- ❖ **Les unités navales:** Les unités navales perdent de la cohésion selon le type de navire et les conditions météo des régions traversées.

Les Forces subissent également des pertes d'attritions proportionnelles au coût de cohésion du mouvement.

7.2 Ordres statiques

7.2.1 Forces au repos

Une unité terrestre peut regagner des points de cohésion en restant au repos plutôt que de bouger ou combattre.

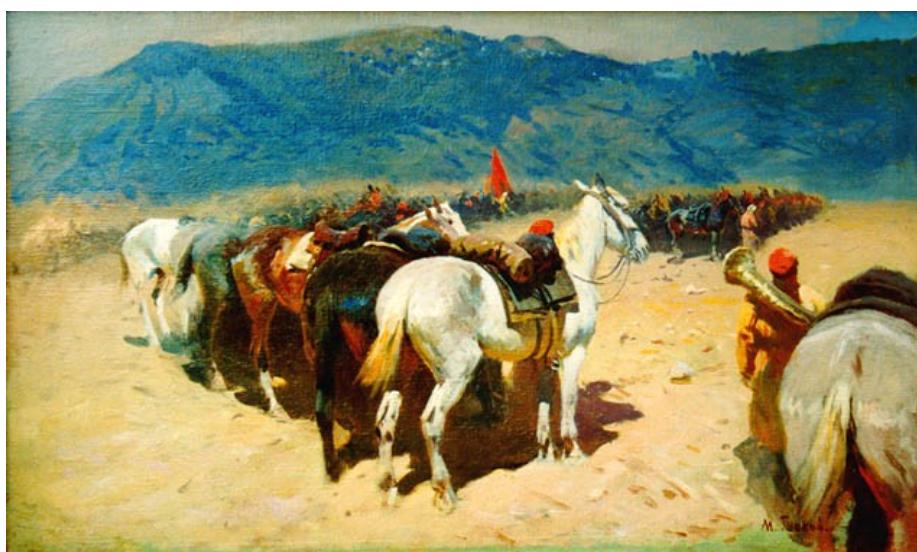
Le nombre de points de cohésions récupéré par jour est affichée dans l'infobulle d'une unité, l'infobulle apparaît lorsque le curseur de la souris est sur l'unité.

Le nombre de points de cohésion récupéré par tour par une unité peut-être ainsi estimé, car un tour dure 15 jours.

Le taux de base de récupération d'une unité terrestre au repos est de **0.75 Points de Cohésion par jour de repos.**

Ce taux de base de **0.75 Points de Cohésion** par jour est modifié par les conditions suivantes:

- ❖ +1.00 PC: Si la Force est au repos dans une posture Passive.
- ❖ +0.75 PC: Si la Force est au repos et à l'intérieur d'une structure.
- ❖ +0.50 PC: Si la Force est au repos et à l'extérieur d'une structure.
- ❖ +0.50 PC: Si la Force est au repos et située dans une région loyale.
- ❖ +0.50 PC: Si la Force est au repos et l'unité est de type 'Partisan'.
- ❖ -0.50 PC: Si la Force est dans la posture Offensive.
- ❖ -0.50 PC: Si la Force est en train d'assiéger.
- ❖ -0.50 PC: Si la Force est en train d'être transportée par bateaux.
- ❖ -1.50 PC: Si la Force est assiégée.
- ❖ Variable PC: Le gain/perte de Points de Cohésion est également modifié par le Moral National.
- ❖ Variable PC: Certaine Unités possède des bonus spéciaux qui augmente le taux de récupération des Points de Cohésion d'une Force.



7.2.2 Forces retranchées

Une Force qui ne bouge pas se retranchera automatiquement tour après tour jusqu'à ce qu'elle atteigne un niveau de retranchement de 4.

Des forces avec des niveaux de retranchement de 5 à 8 peuvent apparaître sur la carte dans le cadre d'un placement initial de scénario ou après l'activation de certaines Options Globales du scénario dans le Grand Livre.

Les retranchements fournissent de plus en plus d'avantages en fonction de leur niveau :

- Du **niveau 1 à 4**, ils augmentent la puissance de feu de tous les éléments de la force,
- Du **niveau 5 à 8**, ils n'augmentent plus que la puissance de feu de tous les éléments d'artillerie de la force.
- De plus, les forces retranchées à un niveau de 3 ou plus avec au moins un élément d'artillerie d'une portée de 6 (voir le Panneau de détail d'un élément dans les Annexes) bombardera les flottes ennemis qui passent d'une région maritime ou fluviale voisine à une autre. Ces forces bloqueront également le système de ravitaillement par rivière.

Les différents niveaux de retranchement d'une force apparaissent graphiquement sur la carte à la base des marqueurs de force avec des icônes de tranchée différents pour les niveaux 1 et 2 et pour les niveaux 3 et plus :



Figure 7.2.2 Forces retranchées: On peut voir en haut une force retranchée au niveau 1 ou deux, qui ne pourra pas bombarder des flottes fluviales sur le fleuve. Tandis qu'en bas se situe une force retranchée au niveau 3 ou plus qui pourrait toucher des flottes ennemis passant sur le fleuve.

Les niveaux de retranchements d'une force sont éliminés dès que la force se déplace en dehors de sa région (ou de sa structure).

Des forces amies présentes dans la même région peuvent avoir des niveaux de retranchement différents. Afin de bénéficier du meilleur niveau de retranchement, il est possible de fusionner les forces présentes vers la force la mieux retranchée.

Une force retranchée qui est séparée en plusieurs forces donne à ces forces le même niveau de retranchement qu'elle a atteint dans la région.

Note: Il est donc possible pour les joueurs de préparer des points d'appuis et des lignes de défense et de replis sur leurs arrières en plaçant des petites forces dans des régions stratégiques qui sont chargées de maintenir des niveaux élevés de retranchements, jusqu'à ce qu'une force plus importante les rejoigne et fusionne pour bénéficier des retranchements lorsque le front se rapproche.

Les joueurs ne peuvent pas construire de retranchements. Ceux-ci ne sont pas considérés comme des structures (bien qu'ils fournissent aux forces une protection limitée contre le mauvais temps) et ils ne sont pas concernés par les règles de combat de siège.

7.2.3 Forces bloquées

Beaucoup de scénarios ont des forces qui commencent la partie « bloquées ».

Certaines forces peuvent aussi être « bloquées » pendant le jeu à cause d'événements spécifiques.

Parfois, il n'y a que quelques unités au sein d'une force qui sont « bloquées » quand les autres ne le sont pas. Le joueur peut donc séparer ces unités des autres afin de disposer d'une force pouvant bouger.

Les unités bloquées sont marquées avec une icône de cadenas sur leur marqueur d'unité dans le panneau des unités.

Les unités bloquées ne peuvent pas bouger jusqu'à ce que :

- ❖ leur force soit attaquée par une force ennemie,
- ❖ un nombre spécifique de tour ait été atteint (ce nombre est affiché dans l'infobulle lorsque le marqueur de la souris est laissé au dessus d'une unité bloquée).



Figure 7.2.3 Forces bloquées: Voici une force bloquée avec 4 unités bloquées (représentant la garnison de la forteresse de Petrograd). Le petit cadenas dans les coins en haut à droite indique que ce sont des unités bloquées.

7.3 Ordres de Combat

Toute Force déployée sur la carte adopte une **Posture de commandement** déterminant sa réaction à l'activité ennemie lors du tour de jeu. Ces Postures sont choisies par le joueur ou données à la Force par défaut. Pour mémoire, l'icône de posture apparaît sur la carte à gauche du marqueur de force de la Force. Les **Règles d'engagement** définissent les objectifs de la Force lorsqu'elle participe à un combat. Prises ensemble, ces options permettent aux joueurs d'exercer un contrôle étroit sur leurs Forces, y compris pendant la résolution du tour de jeu.

7.3.1 Postures de commandement

Il existe quatre (4) Postures différentes:

- ❖ **Assaut:** La Force attaquerá tout opposant détecté dans la région. Plutôt que d'en faire le siège, elle donnerá immédiatement l'assaut à toute structure ennemie.
- ❖ **Offensive:** La Force attaquerá tout opposant détecté dans la région. Plutôt que d'en donner l'assaut, elle fera le siège de toute structure ennemie (ou continuera un siège déjà entamé).
- ❖ **Défensive:** La Force n'attaquerá pas les Forces ennemis détectées dans la région. Si attaquée, elle se défendra en utilisant tout bonus de terrain applicable. Elle pourra entamer et poursuivre un siège. Il s'agit de la Posture par défaut.
- ❖ **Passive:** La Force n'attaquerá pas les Forces ennemis détectées dans la région. Si attaquée, elle se défendra sans utiliser les bonus de terrain applicables et avec un malus de combat. Elle aura cependant de plus grandes chances de faire retraite. Les Forces en Posture passive n'augmentent pas le pourcentage de contrôle militaire des

régions qu'elles occupent. La Posture passive est automatiquement donnée à toute Force retraitant d'une bataille. Les unités appartenant à une Force en Posture passive regagnent plus rapidement leur cohésion et reçoivent les remplacements en priorité.

7.3.2 Règles d'engagement (RdE)

Les règles d'engagement disponibles dépendent de la Posture adoptée par la Force.

RdE des Postures d'assaut et offensive Les règles d'engagement disponibles pour les Postures d'assaut et offensive sont les suivantes:

- ❖  **Attaque à outrance:** La Force ne tente pas de faire retraite pendant les deux (2) premiers rounds d'une bataille. Les chances de tenter une retraite sont également réduites pour les tours suivants. Les pertes sont accrues dans les deux camps.
- ❖  **Attaque soutenue:** La Force mène le combat normalement. Il s'agit de la règle d'engagement par défaut des Forces en Posture d'assaut ou offensive.
- ❖  **Attaque mesurée:** La Force tente de faire retraite du champ de bataille à partir du début du troisième round à moins que la victoire n'apparaisse à portée de main. Les chances de tenter une retraite sont également augmentées pour les tours suivants. Les pertes sont réduites dans les deux camps.
- ❖  **Feinte ou Reconnaissance:** La Force tente de faire retraite du champ de bataille à partir du début du deuxième round à moins que la victoire n'apparaisse à portée de main. Les chances de tenter une retraite sont également fortement augmentées pour les tours suivants. Les pertes sont fortement réduites dans les deux camps.

RdE des Postures défensive et passive Les règles d'engagement disponibles pour les Postures défensive et passive sont les suivantes:

- ❖  **Défendre jusqu'au dernier homme:** La Force ne tente jamais de faire retraite. La déroute reste possible. Les pertes pour la Force qui défend sont accrues.
- ❖  **Défendre:** La Force mène le combat normalement. Il s'agit de la règle d'engagement par défaut des Forces en Posture défensive ou passive.
- ❖  **Défendre et se replier:** La Force tente de faire retraite du champ de bataille à partir du début du troisième round à moins que la victoire n'apparaisse à portée de main. Les chances de tenter une retraite sont également augmentées pour les tours suivants. Les pertes sont réduites dans les deux camps.
- ❖  **Retraiter si engagé:** La Force tente de faire retraite du champ de bataille à partir du début du premier round. Les chances de tenter une retraite sont également augmentées pour les tours suivants. Les pertes sont réduites dans les deux camps.
La règle 'Retraiter si attaquée' est automatiquement assignée à toute Force ayant adopté une Posture passive.

Les Postures et règles d'engagement sont attribuées individuellement à chaque Force et indépendamment des ordres donnés aux autres Forces. En d'autres termes, il est possible (et même courant) que de multiples Forces alliées présentes dans une même région de la carte aient des Postures et des règles d'engagement différentes. Chaque Force traite alors la présence de Forces ennemis en vertu des Postures et RdE qui lui ont été données individuellement.



7.4 Ordres Spéciaux

Les ordres spéciaux permettent aux joueurs de définir plus finement comment leurs Forces se déplacent et réagissent en cas de rencontre avec l'ennemi lors du tour à venir. Les ordres spéciaux valables pour une Force sont répartis dans trois colonnes (Pistolet, tente et chemin) situées à gauche du Panneau des unités. Les ordres disponibles sont **mis en avant**, les autres étant **grisés**.

Les commandants 'inactifs' ne peuvent donner les ordres spéciaux qui leur sont normalement disponibles lorsqu'ils sont actifs. Les ordres spéciaux doivent passer un test d'activation (principalement sur les attributs des unités et des généraux) avant de pouvoir être exécutés. Les ordres spéciaux réclamant plusieurs jours pour être réalisés sont toujours exécutés au début du tour de jeu. S'il reste du temps après l'exécution de l'ordre spécial, la Force entame les déplacements ordonnés (s'il y en a).

Ordres spéciaux disponibles pour les Forces terrestres/navales Les ordres spéciaux suivants sont disponibles pour les Forces terrestres/navales et peuvent être utilisés si leurs boutons sont activés. Un bouton est activé si les pré requis sont remplis :

Icônes des Ordres Spéciaux	Ordres spéciaux disponibles dans les 3 colonnes (Pistolet, Tente, Chemin)	Description des effets de l'ordre spécial
	Entrer dans la structure	LA FORCE ENTRE DANS LA STRUCTURE EN ARRIVANT À DESTINATION.
	Marche forcée	UNE FORCE EXECUTANT UNE MARCHE FORCÉE PEUT SE DÉPLACER PLUS VITE MAIS AVEC UNE PERTE ACCRUE DE COHÉSION. L'INFANERIE LÉGÈRE ET LA CAVALERIE SOUFFRENT DE MOINS DE PERTES DE COHÉSION. UNE FORCE NE CONTENANT QUE DES GÉNÉRAUX ET/OU DES UNITÉS DE SOUTIEN NE PEUT FAIRE DE MARCHE FORCÉE.
	Mouvement par Rails	UNE FORCE PEUT BÉNÉFICIER DU MOUVEMENT PAR RAILS DANS TOUTES LES RÉGIONS RELIÉES PAR DES VOIES FERRÉES NON-ENDOMMAGÉES. NE PAS OUBLIER DE DÉCOCHER OU VÉRIFIER CET ORDRE APRÈS LA RÉSOLUTION DU TOUR SI LE MOUVEMENT PREND PLUS DE 15 JOURS ET S'IL N'Y A PLUS DE VOIES FERRÉES POUR LA SUITE DU MOUVEMENT (LES FORCES AVEC CET ORDRE SÉLECTIONNÉ PUISENT DANS LE STOCK DE CAPACITÉ DE TRANSPORT FERROVIAIRE GLOBALE).
	Mouvement synchronisé	PLUSIEURS CORPS D'ARMÉE OCCUPANT LA MÊME RÉGION PEUVENT UTILISER L'ORDRE SPÉCIAL 'MOUVEMENT SYNCHRONISÉ' POUR ARRIVER AU MÊME MOMENT DANS UN TOUR DANS UNE MÊME RÉGION.
	Eviter le combat	LA FORCE FAIT SON POSSIBLE POUR ÉVITER LE CONTACT AVEC L'ENNEMI PENDANT SES DÉPLACEMENTS. ELLE PASSE AUTOMATIQUEMENT EN MODE 'RAID'.
	bombardement naval	LA FORCE NAVALE BOMBARDE TOUTE STRUCTURE CÔTIÈRE SI UNE FORCE TERRESTRE AMIE EST PRÉSENTE DANS LA RÉGION. LES BATTERIES ENNEMIES PLACÉES DANS DES FORTIFICATIONS OU AVEC UN RETRANCHEMENT SUPÉRIEUR AU NIVEAU 3 PEUVENT RÉPLIQUER.
	Interception navale	SI ACTIVÉ, LA FORCE NAVALE ESSAYERA D'ATTAQUER LES FORCES NAVALES ENNEMIES PASSANT DANS UNE RÉGION ADJACENTE.
	Débarquement distant	SI ACTIVÉ, LA FORCE TERRESTRE TRANSPORTÉE SERA DÉBARQUÉE DANS LA RÉGION CHOISIE (QUI SERA LA PREMIÈRE RÉGION SUR LAQUELLE ON CLIQUE APRÈS AVOIR CLIQUÉ SUR LE BOUTON).
	Former une Armée	CET ORDRE PERMET DE FORMER UN GQG D'ARMÉE AVEC UN COMMANDANT '3 ÉTOILES'.
	Dissoudre l'Armée	CET ORDRE PERMET DE DISSOUDRE UN GQG D'ARMÉE.
	Créer un Corps	CET ORDRE PERMET DE FORMER UN CORPS D'ARMÉE AVEC UN COMMANDANT '2 ÉTOILES' RATTACHÉ AU GQG LE PLUS PROCHE SUR LA CARTE. CET ORDRE PERMET DE DISSOUDRE UN GQG D'ARMÉE.
	Dissoudre le Corps	CET ORDRE PERMET DE DISSOUDRE UN CORPS D'ARMÉE.

Icônes des Ordres Spéciaux	Ordres spéciaux disponibles dans les 3 colonnes (Pistolet, Tente, Chemin)	Description des effets de l'ordre spécial
	Activer le commandement divisionnaire	CET ORDRE PERMET DE CRÉER UNE UNITÉ DE DIVISION AVEC UNE UNITÉ DE COMMANDANT 'ACTIF'.
	Combiner les Unités	SÉLECTIONNER LES UNITÉS À COMBINER DANS UNE SEUL UNITÉ DE DIVISION.
	Séparer les unités	SÉLECTIONNER LES UNITÉS À SÉPARER DE L'UNITÉ DE DIVISION.
	Promouvoir un Commandant	PERMET DE PROMOUVOIR UN COMMANDANT À UN RANG SUPÉRIEUR, GÉNÉRALEMENT DE '1 ÉTOILE' À '2 ÉTOILES'.
	Construire des lignes de fortifications	LA FORCE CONSOMMERA 10 UNITÉS D'ARTILLERIE (10 ÉLÉMENTS) ET 2 UNITÉS DE CHARIOTS DE RAVITAILLEMENT (8 ÉLÉMENTS) POUR CONSTRUIRE DES LIGNES DE FORTIFICATIONS DANS N'IMPORTE QUEL TYPE DE RÉGION TERRESTRE (AVEC OU SANS VILLE). LA CONSTRUCTION NÉCESSITERA 2 TOURS DE JEU AVEC UN MINIMUM DE 51% DE CONTRÔLE MILITAIRE.
	Construire un dépôt	LA FORCE CONSOMMERA 2 UNITÉS DE CHARIOTS DE RAVITAILLEMENT OU 2 UNITÉS DE TRANSPORT NAVAL (8 ÉLÉMENTS) POUR CONSTRUIRE UN DÉPÔT. LA CONSTRUCTION NÉCESSITERA 2 TOURS DE JEU AVEC UN MINIMUM DE 51% DE CONTRÔLE MILITAIRE.
	Préparer une ambuuscade	LES FORCES COMPOSÉES UNIQUEMENT DE PARTISANS NE SE DÉPLAÇANT PAS PEUVENT PRÉPARER UNE AMBUSHADE DANS LES RÉGIONS DE MARAIS, FORÊTS, COLLINES, COLLINES BOISÉES ET MONTAGNES : BONUS AU COMBAT ET A L'ÉVASION.
	Reconstruire les rails	LA FORCE VA COMMENCER À RECONSTRUIRE LE RÉSEAU DE VOIES FERRÉES ENDOMMAGÉES DANS LA RÉGION. CELA PEUT PRENDRE PLUSIEURS TOURS SI LA FORCE EST PETITE.
	Endommager les rails	LA FORCE VA ESSAYER D'ENDOMMAGER LE RÉSEAU DE VOIES FERRÉES DE LA RÉGION. CELA PEUT PRENDRE PLUSIEURS TOURS SI LA FORCE EST PETITE.



8. Contrôle Militaire et Loyauté

Dans *Davaï! Revolution Under Siege*, le contrôle militaire et la loyauté de la population aux belligérants dans les territoires sont des notions utilisées de façon plus réaliste que dans bien d'autres simulations stratégiques ou wargames. Il ne suffit pas de faire passer quelques unités dans une région pour en obtenir le contrôle.

Des informations détaillées sur le **Contrôle Militaire et sur la Loyauté de la population apparaissent sur la carte lorsque le curseur de la souris est laissé au dessus d'une région.**

Note: Il peut y avoir plusieurs camps dans le jeu. Par exemple le camp dit des « Verts » est un Camp non-jouable. Il représente les révoltes paysannes locales et autonomes, qui étaient courantes pendant la Guerre Civile russe. Le contrôle Militaire et la Loyauté d'une région peuvent donc être partagés entre deux, trois camps ou plus.

8.1 Contrôle Militaire

Le contrôle militaire exercé sur une région est exprimé par un pourcentage de contrôle ami/ennemi. Lorsque le contrôle est divisé entre différents camps, chacun d'eux y possédant un certain pourcentage de contrôle, la région est dite '**contestée**'. Un camp n'exerce un contrôle **total** sur une région que si le pourcentage de contrôle ami atteint **100/0** (i.e. 100% de contrôle contre 0% pour le camp adverse). Un camp est réputé exercer un contrôle militaire sur une région lorsque son pourcentage est compris entre 51% et 100% (à 51% cependant, le contrôle peut être considéré comme ténu).

Le contrôle militaire des régions est visible sur la carte au moyen d'icônes représentant le camp qui les contrôle.

Gagner et perdre du contrôle militaire : Le contrôle militaire s'accroît lorsqu'une Force amie entre dans une région et y demeure un certain laps de temps. Le temps nécessaire pour obtenir un contrôle complet dépend de plusieurs facteurs, en particulier plus la taille de l'armée occupante est importante, plus le niveau de contrôle militaire atteint rapidement les 100%.

Si des adversaires ont chacun des Forces présentes dans la région, aucun des deux n'accroît son contrôle militaire sauf si l'un des joueurs choisit d'adopter une **Posture offensive**. Si le joueur ayant adopté la Posture offensive parvient à repousser les troupes de son adversaire hors de la région (ou dans une structure sise dedans), son contrôle militaire commencera à s'élever. En général, il ne faut pas plus de quelques tours à des Forces amies pour obtenir un contrôle militaire total. Notez que les Forces en **Posture passive** n'augmentent pas ni ne contestent le contrôle militaire sur une région.

Le contrôle militaire est également affecté par le niveau de loyauté des habitants de la région. Le contrôle militaire augmente au fil du temps si les habitants sont loyaux au moins à 51%. A l'inverse, il diminue progressivement si la loyauté est inférieure à 51%. L'effet de la loyauté ne s'applique au contrôle militaire que si aucune Force d'un camp ou l'autre n'est présente dans la région: ainsi, une garnison annule les effets de la loyauté.

Conséquences du contrôle militaire : Le contrôle militaire exercé sur une région donne les effets suivants:

- ❖ les **coûts de cohésion** pour les déplacements sont accrus dans les régions contrôlées par l'ennemi,
- ❖ le niveau de **détection** augmente,
- ❖ la possibilité de bloquer les déplacements ennemis est plus importante,
- ❖ le ravitaillement ne peut passer via les régions où le contrôle militaire ami est inférieur à 26%.

- ❖ **Une Force retraitera après une bataille uniquement dans des régions dont le Contrôle Militaire de son camp est supérieur à 25 %.** (Une Force qui perd une bataille et est complètement encerclée par des régions entièrement contrôlées par des camps adverses verra la destruction totale de ses effectifs).

Note: Afin de ménager plusieurs chemins de retraite possibles, il est recommandé de flanquer ses Forces principales avec des petites forces dans les régions voisines. Ces petites Forces (particulièrement celles avec des éléments de cavalerie) peuvent augmenter rapidement le pourcentage de Contrôle Militaire dans les régions voisines vides de troupes ennemis.

Pénétrer en territoire hostile : Un territoire est considéré comme hostile lorsque le joueur y exerce un contrôle militaire **inférieur à 6%**. Pénétrer dans une telle région avec des Forces amies génère les effets suivants:

- ❖ Une Force pénétrant dans une région hostile adopte **automatiquement** une **posture offensive**. Les Forces constituées uniquement de partisans ou d'unités de soutien **ignorent** cette règle.
- ❖ Une Force menant un assaut amphibie ou traversant une rivière vers une région avec **moins de 10%** de contrôle militaire, adopte **automatiquement** une **posture offensive**. Les Forces constituées uniquement de partisans ou d'unités de soutien **ignorent** cette règle.

Contrôler les structures Pour prendre le contrôle d'une structure (ville, dépôt, port, etc.), il suffit à l'un des camps d'être le dernier à l'occuper. A moins qu'il soit vital d'y placer une forte garnison, il n'est pas nécessaire d'y laisser une petite garnison pour en garder le contrôle, car **des unités de Milices urbaines apparaissent automatiquement et provisoirement dans les villes dès qu'une Force ennemie s'approche de la région**. Les forces composées uniquement de partisans ne peuvent prendre le contrôle d'une structure que si la loyauté de la région est supérieure à 50%.



Figure 8.1 Le Filtre de carte de Contrôle Militaire montre quels camps contrôlent quelles régions (Ici, des régions tenues par les camps des Verts, des Rouges et des Blancs de l'Est).

8.2 Loyauté de la population

La loyauté est une mesure du soutien de la population civile au camp du joueur et est indépendante du contrôle militaire. Il est tout à fait possible d'exercer un haut degré de contrôle militaire sur une région où la loyauté des civils est très faible. Conquérir "les cœurs et les âmes" des civils des régions sous votre contrôle est un lent processus.

Une région est considérée comme **loyale** si le joueur possède un pourcentage de loyauté **au minimum de 51%** (à 51% cependant, la loyauté peut être considérée comme minimale).

Conséquences de la loyauté:

Les bénéfices d'une région loyale sont les suivants:

- ❖ une augmentation progressive de contrôle militaire ami si l'ennemi a le contrôle militaire de la région mais l'a laissé sans troupes d'occupation.
- ❖ une garnison n'est pas nécessaire dans les villes Objectifs pour y gagner des Points de Victoire,
- ❖ la valeur de détection dans la région est augmentée,
- ❖ une chance accrue de voir surgir des partisans amis si l'ennemi a le contrôle militaire de la région,
- ❖ il est possible de **construire de nouvelles unités** dans la région (**car il faut au moins 25% de Loyalité**)



Figure 8.2 Le Filtre de carte de la Loyauté montre la loyauté des régions avec des couleurs par camps dont la densité varient en fonction de leur pourcentage.

Influencer la loyauté : La loyauté est influencée par la capture de villes-Objectifs. A chaque fois qu'une ville-Objectif est prise par le joueur, un test de loyauté survient dans les endroits suivants :

- ❖ dans chaque ville-Objectif présente sur la carte,
- ❖ dans chaque région avec une ville-Objectif présente dans son Secteur,
- ❖ dans chaque région adjacente à la ville-Objectif venant d'être capturée, y compris la région de celle-ci.

Ces tests sont **cumulatifs**. Ainsi, dans une région où une ville-Objectif a été prise à l'ennemi, la loyauté sera testée trois (3) fois.

Si non, la **Loyauté est principalement influencée par des Décisions Régionales** sélectionnées depuis le Grand Livre, qui peuvent l'augmenter ou la diminuer.

Note: Pour éviter de nombreuses révoltes locales ne laissez pas la Loyauté des régions que vous contrôlez descendre trop bas. Les unités de partisans ennemis qui apparaissent sont faibles mais peuvent rapidement détériorer vos lignes de ravitaillement et détourner une bonne partie de vos forces à l'arrière.

9. Le Système de ravitaillement

Le système de ravitaillement représente les moyens par lesquels la nourriture et les munitions sont acheminées de leurs points de production, via des étapes intermédiaires, à leurs points de consommation (c'est à dire les troupes sur le terrain).

En terme de jeu, la nourriture et les munitions sont produits et accumulés dans des structures sur la carte.

Le ravitaillement est donc déplacé en fonction des besoins vers des structures amies et vers des unités de stockage à portée, puis fourni aux unités de combat à portée.

Cependant, il y a des limites au nombre de points de ravitaillement qui peuvent être distribués par un seul lien dans la chaîne de ravitaillement (et des chaînes isolées ou faiblement protégées sont exposées à être interrompues par l'ennemi).

Note: Un des défis les plus importants auquel devaient faire face les Commandements militaires étaient de maintenir leurs armées ravitaillées avec tous les biens et services nécessaire à leur survie et à leur efficacité sur les champs de bataille. Oubliez la stratégie pendant un moment : la logistique est à l'origine de bien des victoires. Inversement, notamment dans le contexte de l'hiver russe, la négliger peut surtout signifier bien des défaites.

9.1 Types de ravitaillement

Il existe deux types de ravitaillement : la **Nourriture** et les **Munitions**. Les deux sont produits et distribués de manière identique mais sont comptabilisés séparément. Le premier représente les moyens utilisés par les unités militaires pour conserver leur capacité de combat : nourriture, eau, vêtements, etc. Le deuxième, les munitions, répondent aux besoins en munitions diverses des unités militaires pour combattre sur le champ de bataille : balles, obus, etc.)

Les unités militaires (y compris les navires) ont besoin de ravitaillement en Nourriture à chaque tour pour conserver leur efficacité opérationnelle. Les munitions sont requises **uniquement** quand les unités militaires sont engagées dans un combat. Les unités ne disposant pas de ravitaillement en nourriture opèrent avec une efficacité moindre en sus d'autres effets négatifs. Les unités dépourvues de munitions auront un très important désavantage si elles participent à un combat.

Chaque unité militaire a une capacité inhérente de stockage de ravitaillement, pour la nourriture comme pour les munitions (Voir l'Annexe Panneau de détail d'Élément). Cela permet en général de ravitailler une unité pour une durée de 2 tours (30 jours) ainsi que des munitions pour deux batailles.

9.2 Consommation de ravitaillement

Les ravitaillements sont consommés par les unités militaires (terrestre et navales). Les points de ravitaillement en nourriture sont consommés pendant le premier jour de chaque tour.

Les points de ravitaillement en munitions ne sont consommés qu'au moment de chaque combat.

Chaque tour, les unités vont tenter de puiser dans le réseau de ravitaillement afin de compléter au maximum leur capacité inhérente de stockage de ravitaillement. **Ces ravitaillements doivent être situés dans la même région ou dans une région adjacente à l'unité.** Les unités qui ne peuvent compter que sur leur capacité inhérente de stockage doivent donc se placer de préférence près des structures (non-assiégées) de production et/ou de stockage de ravitaillements.

Les joueurs peuvent vérifier le total de la consommation de ravitaillement par tour de leur Forces en maintenant le curseur de la souris sur les deux icônes de ravitaillement (des boulets de canons et une marmite) en haut à droite du Panneau des Unités.

Sur chaque icône, une infobulle affichera le stock actuel de munitions ou de nourriture de la Force (un nombre total du ravitaillement inhérent des unités de la Force), ainsi que le nombre total de points de nourriture dont la Force aura besoin et consommera au prochain tour, ou bien le nombre de points de munitions dont la Force aura besoin et consommera lors de la prochaine bataille :



NB : Il y a aussi certaines Aptitudes Spéciales d'unités qui peuvent influer sur la consommation de ravitaillement.

9.2.1 Fourrager

Quelque soit la qualité d'un réseau de ravitaillement, les vastes distances impliquées dans une campagne de Russie et la désorganisation générale du pays signifient que les troupes vont devoir parfois 'vivre sur le pays' (i.e. fourrager). Les troupes qui ne pourront satisfaire leurs besoins en nourriture devront tenter de fourrager dans la région qu'elles occupent. Les unités ne pourront jamais satisfaire leurs besoins en munitions en fourrageant.

Procédure de Fourrage: La procédure est automatiquement gérée par le jeu. Chaque unité qui doit fourrager passe un test pour vérifier si elle a trouvé la nourriture dont elle a besoin à ce tour. Le type de terrain, le degré de civilisation de la région concerné, la météo et certaines Aptitudes Spéciales d'unités peuvent influer sur le succès ou l'échec du test (comme on peut le supposer, les chances de trouver de la nourriture en suffisance dans une région sauvage en plein hiver sont rares).

Pillages : Une région est considérée comme « pillée » lorsqu'une unité n'a pas réussi son test de fourrage. Le pillage signifie que l'on ne pourra plus y fourrager et que la région et les régions voisines auront une production diminuée de ravitaillement pendant un certain temps.

Les régions pillées sont identifiées avec un petit icône rouge montrant des flammes, elles ont une probabilité régulière de retrouver leur capacité normale de ravitaillement et d'annuler les malus de production (l'icône de pillage disparaîtra à ce moment là).



9.3 Production de ravitaillement

Chaque tour, les points de ravitaillement en nourriture et en munitions sont produits et stockés dans les villes, dépôts, ports et forts contrôlés par son camp (Bien sûr, la production de nourriture vient en réalité des campagnes et pas des villes. Cette « production » des structures représente en fait l'arrivée dans le système de ravitaillement et le stockage en ville de la production agro-alimentaire des régions rurales environnantes). Tous les ravitaillements sont produits et distribués au premier jour de chaque tour de jeu.

Les joueurs peuvent laisser le curseur de la souris sur une région de la carte afin d'afficher une infobulle avec la production de ravitaillements de la région. La ligne « Stocks Nourriture / Munitions (+Productions) » affichera les nombre de points de ravitaillement actuels en nourriture et en munitions et ceux qui doivent être produits après la résolution du prochain tour.



Figure 9.3 Vue de la carte avec le Filtre de carte Ravitaillement qui montre le stock de Nourriture et de Munitions accumulé dans la ville-dépôt de Tikhoretsk. Chaque icône représente environ 50 points de ravitaillement en nourriture (les icônes de caisses) ou en munitions (les icônes de boulets de canons). L'infobulle du curseur de la souris donne une vision plus détaillée du stock et affiche aussi la production : On peut voir que la région produira +60 points de nourriture et +1 point de munition le tour suivant.

Le nombre total de points de ravitaillement produits dans une région dépend de plusieurs facteurs :

- ❖ **Structures :** La ville « produit » la plupart du ravitaillement en nourriture, les autres structures ne produisant qu'un faible nombre de point de ravitaillements.
- ❖ **Loyauté :** La production de ravitaillement est multipliée par le pourcentage de Loyauté plus 50%.
- ❖ **Moral National :** Pour chaque tranche de 2 points de MN au dessus du niveau de 100 MN, le nombre de points de ravitaillement produits est augmenté de +1%. Pour chaque tranche de 2 points de MN au dessous du niveau de 100 MN, le nombre de points de ravitaillement produits est diminué de -1%.
- ❖ **Structures assiégées :** Les structures assiégées par des forces ennemis ne produisent aucun point de ravitaillement.
- ❖ **Blocus :** Les ports qui subissent un blocus de la part de forces navales ennemis ne produisent aucun point de ravitaillement.

Il est donc possible qu'avec tous ces facteurs, y compris les pillages, des régions peuvent parfois ne produire aucun ravitaillement pendant un ou plusieurs tours de jeu.

Note: Afin de contrôler assez de lieux de production de ravitaillement en nourriture, les joueurs qui en ont besoin devront cibler des secteurs de la carte avec de nombreuses petites villes, si possible loyales à leur camp. Tandis que la plupart de la production de ravitaillement en munitions ne dépendra pas du contrôle de beaucoup de petites villes mais de l'activation de certaines Options Globales dans le Grand Livre qui augmenteront la production de munitions dans certaines villes uniquement.

9.4 Répartition du Ravitaillement

Le concept est que chaque unité militaire et chaque structure puise du ravitaillement dans une autre structure produisant/stockant du ravitaillement.

9.4.1 Répartition automatique du ravitaillement

Cette répartition du ravitaillement est gérée automatiquement par l'ordinateur durant le tour de jeu et est invisible pour les joueurs afin de ne pas les saturer d'un niveau trop élevé de micro-gestion (i.e. la distribution du ravitaillement est effectuée « en réalité » par des petites colonnes de ravitaillement qui ne sont pas représentées par des unités sur la carte).

Limitations de la répartition automatique : Le nombre de points de ravitaillement qui peuvent transiter à chaque tour de jeu d'une structure à une autre est à peu près équivalent à leur capacité de production de points de ravitaillement. Les dépôts, cependant, ont une capacité accrue de distribution du ravitaillement.

Important:

- *Le ravitaillement ne peut transiter qu'à travers des régions dans lesquelles le joueur a un minimum de 25 % de Contrôle Militaire.*
- Toute force ennemie bloquera automatiquement tout flux de ravitaillement transitant à travers une région dans laquelle elle est située.

Distance de transit de la répartition automatique : La distance maximum que les points de ravitaillement peuvent parcourir **entre la source de ravitaillement et l'unité ou la structure en demande est de 3 régions de la carte.** Cependant cette distance est affectée (i.e. souvent réduite) par le type de terrain, la météo et la présence de troupes ennemis.

Répartition automatique par Rails : Chaque tour, la Capacité de Transport Ferroviaire laissé inutilisée après la phase de planification de mouvements par Rails (Voir le chapitre 7.1.3 *Mouvement par Rails*) sera utilisée par la répartition automatique du ravitaillement pour améliorer fortement le transit entre les régions reliées par des voies ferrées non-endommagées.

Note: Contrôler les voies ferrées et laisser chaque tour un stock même petit de Capacité de Transport Ferroviaire pour la répartition automatique du ravitaillement devient crucial durant les longs mois de l'hiver russe. Cela permet de transporter rapidement vers les fronts lointains de grandes quantités de ravitaillement, comparé aux lignes habituelles de ravitaillement empruntant les routes et sujettes aux pénalités de la mauvaise météo.

Répartition automatique par les dépôts : Les dépôts permettent d'étendre le réseau de lignes de ravitaillement dans des zones sauvages où il n'y a pas encore de villes ou en profondeur dans le territoire ennemi si celui-ci tient encore les villes. **Les étapes du réseau reliées par des dépôts ont un transit de ravitaillement grandement amélioré.**

Note: Il est donc recommandé de maintenir des étapes de régions avec un dépôt qui sont séparées de 3 régions ou moins. Si nécessaire, il ne faut pas hésiter à construire de nouveaux dépôts.

9.4.2 Répartition du ravitaillement avec des unités

Chaque Unité composante d'une Force partagera son stock inhérent de ravitaillement avec les autres Unités de la Force qui en ont besoin.

Une Force qui a une forte capacité inhérente de stockage de ravitaillement et qui possède encore beaucoup de ravitaillement peut donc être utilisée pour aller ravitailler d'autres Forces en fusionnant avec elles lors de ses mouvements.

Il y a deux types d'unités qui ont un rôle important dans la répartition du ravitaillement avec des unités : Les **Chariots/Camions de ravitaillement** et les **Trains Blindés** :

- Les unités de Chariots/Camions de ravitaillement ont une meilleure capacité inhérente de stockage de ravitaillement que la plupart des autres unités. Mais elles ont surtout des fonctionnalités spéciales (voir ci-après).
- Les unités de Trains Blindés ont de loin la meilleure capacité inhérente de stockage de ravitaillement parmi toutes les autres unités du jeu. Elles peuvent donc procurer de larges quantités de nourritures et de munitions à d'autres Forces, même très nombreuses, en fusionnant avec elles lors de planification de mouvements par Rails.

Cependant, ces unités ont tendance à limiter les capacités de mouvements de la forces dont elles font partie. Car les unités de Chariots de ravitaillement seront généralement plus lentes que les unités de cavalerie ou d'infanterie, et les unités de Trains Blindés, quant à elles, empêcheront toute la force à laquelle elles appartiennent de se déplacer dans des régions où il n'y a pas de voies de chemin de fer.

Lorsque la répartition automatique de ravitaillement ne suffit pas, les unités de ravitaillement dans les forces avancées et isolées seront souvent vidées de leur stock inhérent de ravitaillement. Une utilisation efficace de ces unités sera donc de les envoyer à l'arrière vers les dépôts pour qu'elles re-complètent leur stock avant de les renvoyer sur les fronts. Attention cependant, les unités de Chariots/Camions de ravitaillement ne sont pas des unités combattantes et si elles ne sont pas escortées, elles formeront des cibles intéressantes pour les forces de partisans ou de cavalerie de reconnaissance de l'ennemi.

Fonctionnalités spéciales des unités de Chariots/Camions de ravitaillement :



- ❖ Elles fournissent du ravitaillement à toutes les forces présentes dans la même région qu'elles (il n'est donc pas nécessaire de les fusionner avec ces forces pour qu'elles partagent leur ravitaillement).
- ❖ Lorsqu'il y a au moins une de ces unités dans une Force, celle-ci aura un bonus de +10% au feu dans les batailles (à condition qu'elles contiennent encore une réserve de munitions).
- ❖ Elles protègent les autres unités de la force des effets du mauvais temps en remplaçant leurs pertes d'attrition en pertes de points de ravitaillement en nourriture dans leur stock inhérent de ravitaillement.
- ❖ Elles réduisent les effets de l'Attrition de Forces qu'elles accompagnent de -10 %.
- ❖ Une Force assiégée ne se rendra jamais tant qu'elle aura au moins une unité de Chariots/Camions de ravitaillement (à condition qu'elles aient encore un stock inhérent de ravitaillement).

Note: Il est essentiel de placer au moins une unité de Chariots/Camions de ravitaillement dans les Forces que vous avez l'intention d'utiliser pour mener de longues opérations loin de vos bases ou loin des axes des voies ferrées (et donc inaccessibles aux unités de Train Blindés), ou pour garder vos villes et/ou vos lignes de fortifications assiégées.

9.5 Pénalités pour le manque de ravitaillement

Une armée marche le ventre plein. Les soldats doivent absolument disposer d'assez de ravitaillement pour se battre. Les joueurs doivent rester vigilants et éviter à tout prix que leurs forces principales se retrouvent sans ravitaillement.

Manque de ravitaillement en Nourriture : Les unités ne pouvant satisfaire au début d'un tour leurs besoins en ravitaillement en nourriture subissent des **pertes d'effectifs par attrition**, des **pertes de cohésion** et ont une **pénalité au combat** (cette pénalité est indépendante (et cumulative) de celle liée au manque de munitions ci-après).

Manque de ravitaillement en Munitions : Les unités ne pouvant satisfaire au début d'un tour leurs besoins en ravitaillement en Munitions subissent une **pénalité au combat**.

Note: La pénalité au combat pour cause de manque de Munitions est très sévère (comme on peut l'imaginer).

10. Attrition

Le terme 'Attrition' se réfère à la perte graduelle de combativité et d'effectifs d'une unité du fait des maladies, des malnutritions, des désertions, des accidents, etc. Pendant la guerre civile russe, la plupart des armées souffraient davantage de l'attrition que des combats. Ce fait est représenté dans le jeu en exposant vos Forces à des pertes potentielles d'attrition dues aux actions réalisées lors d'un tour de jeu. Les pertes dues à l'attrition sont reflétées par la perte de cohésion et des pertes d'effectifs.

Option d'attrition renforcée:

Les joueurs peuvent jouer en sélectionnant **l'option d'attrition renforcée**. Cette règle, bien que plus réaliste, augmente sensiblement les pertes dues à l'attrition. Toutes les unités, qu'elles se déplacent ou non, seront sujettes à l'attrition, sauf si elles occupent une structure. De plus, les unités ne peuvent recevoir de remplacements (points de force ou éléments entiers) à moins de rester stationnaires et d'occuper un dépôt.

10.1 Test d'attrition

Vos Forces subissent un test d'attrition lorsque ces conditions surviennent :

- ❖ **Météo difficile:** Une Force non abritée (i.e. est dans une région sans structure) quand règne des conditions météorologiques difficiles (neige, gel ou blizzard) peut souffrir de pertes sévères.
- ❖ **Mouvement:** Une Force qui se déplace durant un tour de jeu est potentiellement sujette à des pertes d'attrition, proportionnellement au coût en cohésion du mouvement.
- ❖ **Région sauvage:** Une Force traversant une zone sauvage, pendant tout ou partie de son tour de jeu, subit de sévères pertes d'attrition (surtout pendant la mauvaise saison).
- ❖ **Épidémies:** Les grandes concentrations de troupes en une même région favorisent l'apparition d'épidémies, comme le fameux Typhus. Lorsqu'elles surviennent, les Forces peuvent subir des pertes d'attrition.
- ❖ **Manque de ravitaillement en Nourriture:** Une Force en manque de ravitaillement en Nourriture peut subir des pertes d'attrition à chaque tour.

10.2 Réduire l'attrition :

Les effets de l'attrition peuvent être réduits par les facteurs suivants :

- ❖ **Région riche:** Les pertes dues à l'attrition sont réduites de 50% si la Force est dans une région riche,

- ❖ **Région développée:** Les pertes dues à l'attrition sont réduites de 10% si la Force est dans une région développée,
- ❖ **Chariots de ravitaillement:** Un chariot de ravitaillement, comprenant du ravitaillement général, qui accompagne une Force terrestre, réduit ses pertes dues à l'attrition de 10%. Les Flottes ne bénéficient pas de la présence de transports navals.
- ❖ **Force retranchée:** Une Force retranchée, et quel que soit le niveau de retranchement, réduit ses pertes dues à l'attrition de 20%.

Les modificateurs d'attrition, positifs ou négatifs, sont **cumulatifs**. Par exemple, si une Force retranchée manque de ravitaillement et subit une épidémie, l'ensemble de ces trois facteurs sera pris en compte dans le calcul final des pertes d'attrition.



11. Combat en rase campagne

Le combat en rase campagne se produit lorsque deux Forces opposées effectuent des manœuvres de combat dans un endroit dégagé. Autrement dit, aucun des camps ne défend ou n'attaque une structure, ce qui mènerait alors à un siège. Les combats en rase campagne couvrent un éventail d'affrontements, allant de l'escarmouche impliquant une poignée d'unités à des batailles majeures où s'affrontent des dizaines de milliers de soldats pendant plusieurs jours.

11.1 Engager un combat en rase campagne

Pour engager un combat en rase campagne, deux Forces opposées doivent occuper la même région sur la carte. Au moins l'une d'elles doit être en posture offensive. L'affrontement est résolu par une série de six (6) rounds consécutifs par jour de combat d'une (1) heure. Si aucun des camps ne fait retraite (volontairement ou non), la bataille se poursuit un deuxième jour. Il est ainsi concevable, bien que peu probable, qu'une bataille se poursuive pendant plusieurs dizaines de rounds.

11.2 Combat de front

En vertu du type de terrain de la région où le combat prend place, seuls un certain nombre d'éléments d'une unité prennent véritablement part au combat lors d'un simple round. Les éléments incapables de participer à ce round de combat sont placés en réserve et peuvent être appelés à remplacer des éléments affaiblis pour les rounds suivants.

Pour déterminer le nombre d'éléments impliqués dans un round de combat donné, la manœuvrabilité de l'élément est comparé au type de terrain de la région. Certains éléments sont ainsi plus manœuvrables que d'autres sur certains types de terrain. Ainsi, des éléments d'infanterie régulière sont assez lents en terrain montagneux et présentent un front plus large. Les éléments de partisans sont plus rapides en terrain montagneux et présentent un front moins large, donc plus concentré. Ainsi, toute autre qualité mise à part, lors d'un round de combat en montagne, les partisans alignent au combat un plus grand nombre d'éléments que les unités d'infanterie de ligne.

11.3 Distance de combat

La distance à laquelle deux Forces opposées entament un combat est appelée 'distance de combat'. Cette distance de combat initiale, utilisée pour résoudre le premier round de combat, est déterminée en vertu du type de terrain et des conditions météorologiques. Elle est donc plus importante si le combat se tient en terrain clair par beau temps, permettant ainsi des tirs à longue distance sur des champs de bataille peu encombrés.

Le premier round de combat se déroule à la distance de combat initiale. Elle décroît ensuite à chaque round suivant jusqu'au contact physique entre les deux Forces. Seuls les éléments 'à portée' sont capables de faire feu lors d'un round donné. Cependant, les éléments qui ne sont pas à portée sont susceptibles d'être touchés par des tirs ennemis. Une fois les Forces au contact (i.e. la distance de combat à zéro), la distance de combat reste au minimum jusqu'à la fin du jour en cours (donc des six rounds de combat). Si la bataille continue le jour suivant, le combat reprend à la distance initiale et la procédure est répétée.

Note: La distance de combat est un élément important à prendre en compte. Une Force bénéficiant d'une supériorité au feu (par exemple grâce à de nombreux éléments d'artillerie portant loin) aura tout intérêt à combattre à longue distance, en terrain découvert et par temps clair, alors qu'une Force ayant la supériorité en mêlée devra chercher à engager le plus rapidement possible l'ennemi au corps à corps, parfois même quand il neige.

11.4 Tirs de combat

Les tirs de combat se réfèrent à l'utilisation d'armes à projectile (fusils, mitrailleuses, artillerie etc) provoquant des pertes dans les rangs ennemis.

Initiative de tirs: A chaque round de combat, les éléments de la Force ayant la plus haute **initiative** font feu les premiers. Une fois les pertes déduites de la Force opposée, ses éléments survivants peuvent répondre à leurs adversaires en tirant à leur tour.

Modificateurs de tirs: L'efficacité des tirs de combat est modifiée par un large éventail de facteurs, l'ensemble de ceux-ci étant automatiquement pris en compte et calculés par l'ordinateur.

- ❖ Valeur de discipline
- ❖ Niveau d'expérience
- ❖ Force de l'élément faisant feu
- ❖ Valeurs du général
- ❖ Capacités spéciales des généraux/unités
- ❖ Protections de la cible (terrain ou fortifications)
- ❖ Météo
- ❖ Bonus/pénalités de commandement
- ❖ Pénalités de non ravitaillement
- ❖ Type de terrain
- ❖ Pénalités de traversée de rivière
- ❖ Pénalités de débarquement amphibie
- ❖ Présence de chariots de ravitaillement amis
- ❖ Posture offensive/défensive
- ❖ Posture passive/Échec de la retraite
- ❖ Pénalités de marche forcée

Résolutions des tirs: Chaque élément ayant fait feu lors du round de combat a la possibilité de **toucher** les unités ennemis (i.e. d'infliger des pertes). Il peut également utiliser ses armes plusieurs fois lors d'un même round selon sa 'cadence de tir'. Les éléments faisant feu utilisent leurs valeurs de feu **offensif** ou de feu **défensif** pour déterminer si elles touchent un élément ennemi. Plus cette valeur est élevée, plus la probabilité de toucher est grande. Lorsqu'un élément est touché, il perd à la fois des points de force et des points de cohésion.

Effets des tirs - pertes: Le nombre de points de force perdus lorsqu'un élément est touché dépend du type de l'élément ayant tiré. Les éléments de cavalerie et d'infanterie touchant l'ennemi en utilisant les tirs de combat provoquent une perte de force d'un (1) point par tir. Les éléments d'artillerie causent la perte de deux (2) points de force par tir réussi. L'artillerie lourde, les navires de guerre provoquent la perte de trois (3) points de force par tir réussi. Un élément qui perd son dernier point de force est détruit.

Effets des tirs - cohésion: Le nombre de points de cohésion perdus lorsqu'un élément est touché dépend également du type de l'élément ayant tiré. En général, les tirs réussis des armes légères provoquent une perte de cohésion allant de 5 à 15 points.

11.5 Mêlée

La mêlée se réfère au type de combat survenant quand des Forces ennemis entrent en contact physique et engagent un combat au corps à corps. Les armes principalement utilisées dans ce type de combat sont le sabre et la baïonnette. Le moral de l'unité est particulièrement important pour déterminer qui gagne le contrôle du champ de bataille et qui s'enfuit.

Début de la mêlée: La mêlée survient automatiquement lorsque la distance de combat entre Forces opposées tombe à zéro. Une fois arrivé à zéro, la distance de combat n'augmente plus pendant les rounds suivants. Par conséquent, si la distance de combat tombe à zéro au deuxième round d'une bataille, elle reste à zéro pour tous les rounds de la journée.

Résolution de la mêlée: Chaque élément participant au round de mêlée a la possibilité d'infliger des pertes à l'adversaire. La mêlée est résolue de façon simultanée (i.e. aucune perte n'est subie avant que tous les éléments ne soient engagés au combat). Les éléments engagés utilisent leur **valeur d'assaut** pour ce type de combat. La cadence de tir n'a pas d'effet en mêlée ; à chaque round, chaque élément a une certaine chance d'être engagé au corps à corps.

Effets des mêlées - pertes : Le nombre de points de force perdus lorsqu'un élément est touché dépend du type de l'élément l'ayant engagé en mêlée. La plupart des éléments touchant l'ennemi en mêlée provoquent une perte de force d'un (1) point. Certaines unités plus fortes (exemple : les éléments contenant de multiples bataillons) causent cependant la perte de trois (3) points de force par coup. Un élément qui perd son dernier point de force est détruit.

Effets des mêlées - cohésion: Le nombre de points de cohésion perdus lorsqu'un élément est touché en mêlée dépend également du type et de la taille de l'élément l'ayant engagé. En général, les coups infligés en mêlée provoquent une perte de cohésion allant de 9 à 15 points. Chaque round de mêlée coûte en outre 2 points de cohésion à l'attaquant et 1 point au défenseur.



Actions spéciales en mêlée

La guerre civile russe a été un des derniers conflits où la cavalerie s'est avérée une Arme encore valable, malgré les leçons de la première Guerre Mondiale et la suprématie de la puissance de feu de l'infanterie. C'était parce qu'une majorité de troupes pauvrement disciplinées ne pouvait tenir la ligne face à l'effet de voir des centaines de chevaux lancés contre eux. Cependant, tandis que les charges étaient dévastatrices contre des jeunes conscrits, elles devenaient difficiles à coordonner et vulnérables face à des unités d'infanterie composées de vétérans bien retranchés et équipés de mitrailleuses.

Charge de cavalerie : Une fois la distance de combat réduite à zéro, une Force contenant des éléments de cavalerie effectue un test pour déterminer si une charge de cavalerie est lancée. Sa probabilité est déterminée par la **valeur de discipline** des éléments de cavalerie et est impactée par la **valeur offensive** du Commandant. Les bonus du commandant **s'appliquent entièrement** si le commandant fait partie de l'unité divisionnaire qui charge ou sont **réduits de moitié** s'il commande toute la Force. Si le test est réussi, les unités de cavalerie chargent les éléments ennemis avec lesquels elles sont en contact.

Soutien des Mitrailleuses : Si une charge de cavalerie est lancée par une Force ennemie, les éléments d'infanterie qui lui sont opposés peuvent tenter de bénéficier de la protection des mitrailleuses grâce à un test spécifique. La probabilité de bénéficier de la protection des mitrailleuses est déterminée par la **valeur de discipline** des éléments d'infanterie en défense et est impactée par la **valeur défensive** du commandant. Les bonus du commandant **s'appliquent entièrement** si le commandant fait partie de l'unité divisionnaire qui défend ou sont **réduits de moitié** s'il commande toute la Force.

Résolution de la charge de cavalerie : Une charge de cavalerie frappant des éléments qui **n'ont pas** reçu la protection des mitrailleuses inflige des dommages plus importants de 50% (les dommages sont donc 150% des dommages normaux). Une charge de cavalerie frappant des éléments qui ont reçu la protection des mitrailleuses inflige des dommages normaux aux défenseurs. Cependant les dégâts subis par les éléments de cavalerie ayant chargé une unité protégée par les mitrailleuses sont augmentés de 100% (les dommages sont donc 200% des dommages normaux).

11.6 Moral au combat

Tout comme le Moral National représente un indicateur de la volonté de la Nation à poursuivre le conflit, le moral de l'unité traduit sa volonté à rester au combat. Les unités victorieuses au combat et subissant peu de pertes tendent naturellement à rester opérationnelles pendant des périodes plus longues. Les unités subissant de lourdes pertes au combat risquent plus facilement d'être mises en déroute (donc de quitter le champ de bataille). Si suffisamment d'unités sont mises en déroute, un vent de panique soufflera sur la Force toute entière qui rompra le combat et fuitira à toutes jambes. Une Force mise en déroute est susceptible de subir des pertes additionnelles du fait des 'poursuites'.

Test de moral avant le round de combat: Au début de chaque round de combat, les éléments ayant subi des pertes, lors d'un round précédent, doivent passer un test de moral. Celui-ci s'appuie sur la **valeur de discipline** de l'élément. Si le test réussit, l'élément peut poursuivre le combat. Si le test échoue, l'élément est considéré comme '**ébranlé**' et sa cadence de tir ainsi que sa valeur **d'assaut** sont réduites pour le round en cours.

Test de moral pendant le round de combat: Les éléments subissant des pertes au combat, au feu ou en mêlée, doivent immédiatement passer un test de moral. Celui-ci s'appuie sur la **valeur de cohésion** de l'élément. Le test de moral est impacté si :

- ❖ l'élément se défend derrière des fortifications (ou tranchées)
- ❖ l'élément défend une ville-Objectif.
- ❖ l'élément a subi préalablement des pertes.

Si le test réussit, l'élément peut poursuivre le combat. Si le test échoue, l'élément est considéré comme '**mis en déroute**'. Les éléments et unités mis en déroute fuient le champ de bataille en panique et ne participent plus au combat.



11.7 Retraite pendant le combat

Au début de chaque round, à partir du deuxième, le commandant de chaque camp engagé dans la bataille décide s'il fait retraite ou non. Cette décision repose sur la puissance relative des Forces adverses, l'agressivité du commandant (i.e. sa valeur offensive) et la présence de fortifications.

Une Force qui décide de faire retraite, qu'elle y parvienne ou non, adopte automatiquement une posture passive pour le reste de la résolution du tour de jeu.

Une Force **entourée de régions mal contrôlées par son camp** (i.e. **moins de 25% de contrôle militaire**) ne tentera jamais d'y faire retraite.

Les Forces impliquées **dans un assaut amphibie** ne peuvent faire retraite.

Les Forces en Posture défensive avec la règle d'engagement 'Tenir à tout prix' ne tenteront jamais de faire retraite (voir chapitre 7.3.2 *Les règles d'engagements*)

Modificateurs de tentatives de retraite :

Une Force qui décide de retraitre doit passer un test de retraite, lequel est modifié par les facteurs suivants :

- ❖ l'activation de l'ordre spécial 'Eviter le combat',
- ❖ la taille relative des Forces opposées,
- ❖ la valeur stratégique du Commandant,
- ❖ la présence de cavalerie (amie et ennemie),
- ❖ la réussite de l'ordre spécial 'Embuscade',
- ❖ l'Aptitude spéciale 'Tirailleur' d'un Commandant.

La retraite échoue : Les Forces échouant au test de retraite doivent poursuivre le combat en subissant une légère pénalité au round suivant. Elles retentent automatiquement de retraiter au début de chacun des rounds à venir. Les chances de retraiter augmentent à chaque round de combat suivant.

Retraite réussie du champ de bataille :

Une Force qui réussit un test de Retraite est immédiatement considérée hors du combat—elle ne participera pas au prochain round de combat.

Une Force qui retraite d'une bataille, qu'elle réussisse ou non à quitter la région, voit sa posture de combat réglé sur **Passif** pour le reste de la résolution du tour jeu.

Une Force qui retraite se dirige prioritairement vers une région voisine loyale, ou militairement contrôlée, ou avec des structures ou en priorité dans la région d'où elle vient si c'est elle qui vient de se déplacer pour combattre.

Dans certains cas il arrive que la Force n'ait pas eu le temps nécessaire pour atteindre la région visée. La Force se situe alors toujours dans la région du champs de bataille au début du tour suivant. Une Force en voie de retraite peut donc se voir forcer à batailler de nouveau dans la région qu'elle cherchait à quitter.

Note: *Dans Davaï! RUS, il n'est pas possible de choisir précisément la région où vous souhaitez voir vos Forces effectuer leur retraite suite à une bataille perdue. Cela peut être très frustrant pour le joueur lorsqu'il constate que la retraite s'est effectuées dans un lieu si absurde que cela sonne comme une seconde défaite, stratégique celle là. Mais il faut imaginer que c'est évidemment l'objectif de n'importe quel commandant ennemi d'essayer d'orienter la retraite de vos troupes vers une région qui ne vous est pas favorable : Vae Victis...*

Différences entre une retraite et une déroute:

Se désengager d'un affrontement avec l'ennemi est une manœuvre complexe une fois la bataille engagée. A chaque tour, une Force doit déterminer si elle **tente** ou non de retraiter. Si la décision de faire retraite est prise, un test a alors lieu pour savoir si la retraite **intervient** ou non. Ainsi, une retraite est une procédure ordonnée cherchant à mettre de la distance entre deux Forces ennemis tout en minimisant les risques pour la Force faisant retraite.

Une déroute est une retraite non désirée (involontaire) du champ de bataille due à un effondrement général du moral. C'est une fuite éperdue, hors de tout commandement, vers un lieu plus sûr, loin de l'ennemi. En conséquence, les hommes et les équipements sont souvent abandonnés et une Force mise en déroute se trouve sujette à des pertes additionnelles dues aux 'poursuites'.

11.8 Fin du combat en rase campagne

Un combat en rase campagne peut se conclure de diverses façons:

- ❖ une Force fait retraite du combat,
- ❖ une Force est défaite au combat et mise en déroute,
- ❖ la bataille se conclut par un match nul, au terme du tour de jeu, si aucun camp ne fait retraite.

Poursuite d'une Force en déroute: Une Force mise en déroute subit des pertes additionnelles dues aux 'poursuites'. Elles représentent les pertes dues au chaos et à la désintégration d'une armée fuyant devant une Force ennemie organisée. Les pertes dues aux poursuites sont accrues si la Force victorieuse comprend un nombre significatif d'unités de cavalerie.

Conséquences des batailles sur les commandants : Au terme de toute bataille, certains commandants ayant certaines Aptitudes Spéciales qui ont participé subissent un test pour savoir s'ils sont morts au combat.

Les commandants peuvent gagner de l'expérience se fondant sur le ratio pertes subies / pertes infligées (y compris les commandant vaincus). Ils peuvent également gagner ou perdre de la préséance selon qu'ils ont remporté ou perdu la bataille.

Conséquences des batailles sur l'expérience des unités: Les unités ayant participé à un combat gagnent des points d'expérience qu'elles l'aient gagné ou perdu.

Conséquences des batailles sur le Moral National: Le camp victorieux gagne des points de MN selon les pertes infligées à la Force ennemie. Le camp vaincu perd des points de MN selon les pertes subies au combat.

Conséquences des batailles sur les Points de Victoire: Le camp victorieux gagne des PV selon les pertes infligées à la Force ennemie. Le camp vaincu ne perd ni ne gagne de PV.

Note: La victoire annoncée dans le rapport de bataille est déterminée principalement par les pertes subies et les pertes infligées. Il est ainsi possible d'être considéré comme vainqueur si des pertes sévères ont été infligées à l'ennemi avant de faire retraite.



12. Combat de Siège

Le siège se distingue du combat en rase campagne au sens que l'un des opposants défend une structure (ville, fortification ou dépôt). Pour l'attaquant, il existe deux façons distinctes de mener un siège. La Force assiégeante peut au choix: (1) **assiéger** la structure ou (2) **donner l'assaut..**

12.1 Assiéger

Le siège d'une structure peut durer très longtemps. Il s'agit de réduire graduellement la volonté du défenseur grâce à l'attrition (i.e. famine, maladies, désertions, etc.). Le combat est résolu en comparant les valeurs de siège de l'assiégeant et de l'assiégé.

Établir un siège peut avoir deux 2 objectifs :

- Affaiblir les forces assiégées avant de lancer l'assaut.
- Obtenir la reddition de toutes les forces assiégées ou bien, pour qu'elles l'évite, obliger les forces assiégés à faire une sortie en attaquant l'assiégeant qui favorablement retranché dans la région.

Calculer la valeur de siège de l'assiégeant :

La Force assiégeante reçoit une valeur de siège aléatoire, modifiée par les bonus suivants:

- ❖ La somme des points de force des batteries d'artillerie de la Force assiégeante (A chaque 60 points de vous obtenez un modificateur +1 au siège).
- ❖ La capacité spéciale 'Expert en siège' du commandant de la Force assiégeante.
- ❖ L'existence de brèche dans les défenses de la structure.
- ❖ Le manque de ravitaillement de la force assiégée.

Calculer la valeur de siège de l'assiégé:

La Force assiégée reçoit une valeur de siège aléatoire, modifiée par les bénéfices suivants:

- ❖ La somme des points de force des batteries d'artillerie de la Force assiégée (A chaque 60 points de vous obtenez un modificateur -1 au siège).
- ❖ La capacité spéciale 'Ingénieur' ou 'Défenseur de fort' du commandant de la Force assiégée.,
- ❖ Le niveau de fortification. (qui varie de 0 à 3 dans le jeu).



Valeur de résolution de siège (VRS):

Une fois les deux valeurs de siège définies, elles sont comparées. La différence entre celles-ci donne un nombre appelé VRS (Valeur de résolution de siège). *Par exemple, si une Force assiégeante avec une valeur de siège de six (6) est comparée à une valeur de siège de trois (3) pour la Force défenderesse, le VRS sera de trois (3). Si une l'attaquant a une valeur de siège de quatre (4) comparée à une valeur de siège de huit (8) pour le défenseur, le VRS sera de moins quatre (-4).*

VRS	RÉSOLUTION DE SIÈGE
SUPÉRIEURE A LA VALEUR MOYENNE DE DISCIPLINE DU DÉFENSEUR	La force défendante se rend immédiatement (toutes ses unités sont éliminées). Si elle dispose de chariots de ravitaillement non vides, ce résultat est ignoré et une brèche est faite (voir ci-dessous).
SUPÉRIEURE OU ÉGALE À 3	Une brèche est faite. chaque brèche réduit le niveau de fortification de la structure par un (1). ces réductions affectent les bonus des fortifications dans les prochains rounds du siège en cours. Le nombre des brèches réalisées est représenté sur la carte par une icône ovale, à la fois par la couleur de celle-ci et par le chiffre indiqué. 
SUPÉRIEUR À 0	La force défendante subit une perte de cinq (5) points d'effectifs par point de VRS. par exemple, une VRS de trois (3) fera perdre quinze (15) points d'effectifs au défenseur.
INFÉRIEUR À 0	La force défendante parvient à réparer une brèche faite précédemment. ces réparations affectent les bonus de fortifications dans les prochains rounds du siège en cours.

Les résultats donnés dans ce tableau sont cumulatifs. Ainsi, une VRS positive supérieure ou égale à trois (3) indique que: (1) une brèche est faite et (2) que la Force assiégée subit les pertes afférentes.

Il y a une chance accrue que les forces assiégées capitulent si ces 3 conditions sont réunies: la structure possède au moins une brèche, les forces assiégées manquent de ravitaillement et sont plus faibles que les forces de l'assiégeant.

Note: Quand des forces défendantes se rendent lors d'un siège, le joueur assiégeant doit s'attendre à gagner quelques points de MN, et le joueur assiégié à en perdre, de la même manière que pour la chute d'une Ville Objectif, et même si la garnison éliminée était petite. Les joueurs qui choisissent d'ériger des Lignes Fortifiées et de placer dans de telles structures d'importantes garnisons pour ralentir une offensive ennemie doivent prendre en compte que toutes ces forces assiégées peuvent leur coûter beaucoup de points de MN si nombre d'entre elles venaient à se rendre.

12.2 Donner l'assaut d'une structure

Si le temps constitue un facteur critique, une structure peut être prise d'assaut immédiatement au lieu d'attendre la conclusion d'un long siège. Un assaut est résolu en grande partie comme un combat en rase campagne, si ce n'est que le défenseur tire un grand bénéfice des fortifications de la structure.

Les **modifications de combat** induites par l'assaut d'une structure sont les suivantes:

- ❖ les unités défendantes reçoivent un bonus en vertu du niveau de fortification de la structure (les bonus sont réduits pour les villes sans fortification et les dépôts),
- ❖ la ligne de front, pour les deux camps, est considérablement réduite,
- ❖ les unités défendantes ne peuvent retraiter du combat,
- ❖ la Force défendante est éliminée si elle est mise en déroute.

13. Rapport de bataille

Une fois la bataille entamée, les joueurs n'exercent plus qu'un contrôle très limité sur leurs Forces. En fait, les batailles sont menées via une série de calculs complexes réalisés par l'IA. Chaque bataille est résolue individuellement et en séquence chronologique. La première bataille du tour est résolue la première, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles aient toutes été traitées. Pour informer le joueur, le jeu utilise à la fois la loupe de bataille (ci-dessous) et le Rapport de bataille (ci-dessous après).

La loupe de bataille est une animation qui montre l'endroit de la bataille, les forces et commandants impliqués, des drapeaux représentant la nationalité et/ou la faction des principales troupes impliquées, le nombre des Forces présentes et une jauge indiquant qui l'emporte.

Au cours de la bataille, cette loupe est mise à jour au fur et à mesure que de nouvelles Forces interviennent et que le nombre des éléments non en déroute de chaque camp change. Des effets sonores indiquent les différents événements de la bataille (les mitrailleuses sont engagées, la cavalerie lance une charge, etc.).

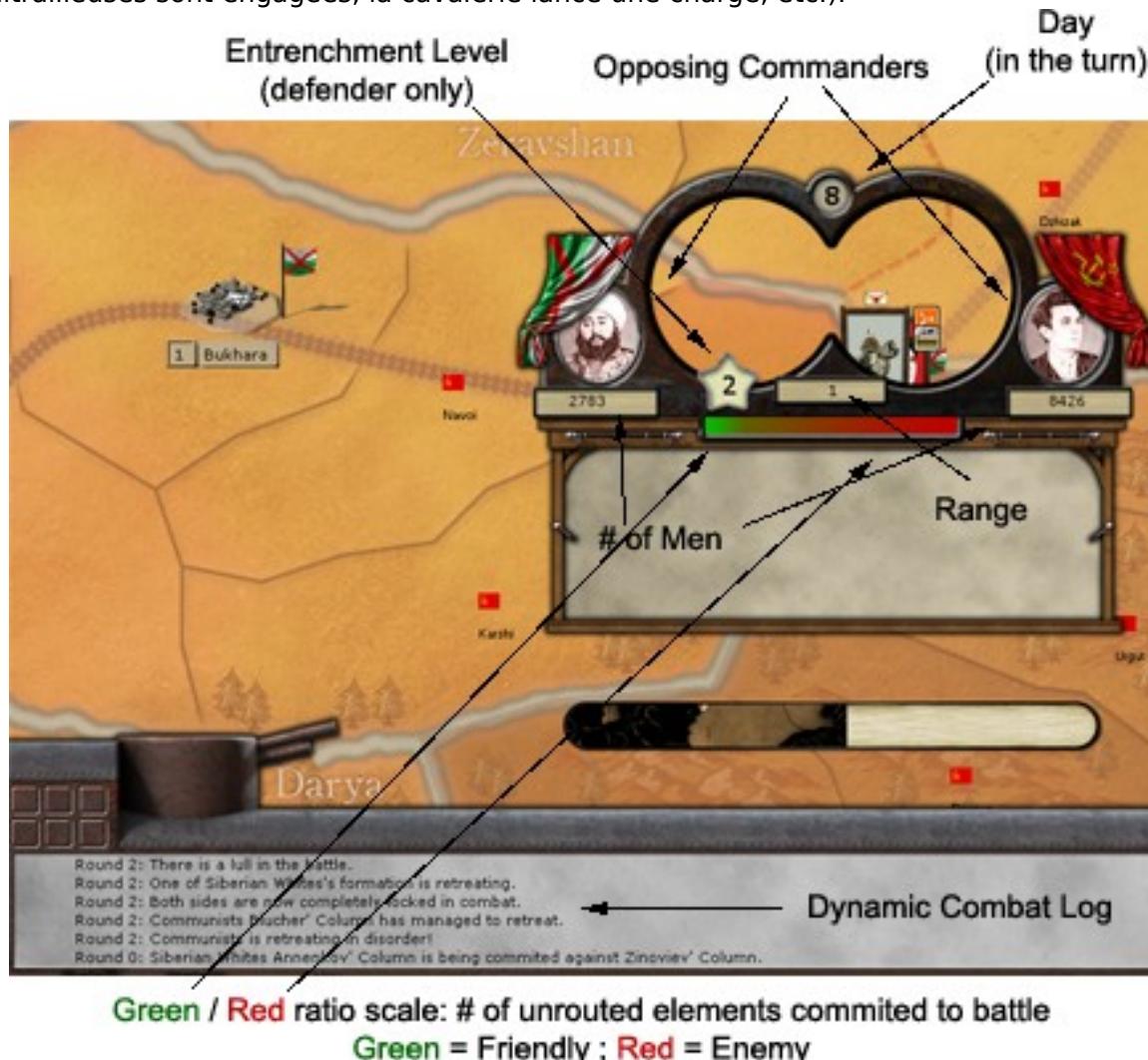


Figure 13.1 L'illustration ci-dessus montre la barre de bataille dynamique en action. Les forces Rouges attaquent les forces Blanches Turkmènes près de Bukhara... Comme on peut le voir avec la barre de ratio verte/rouge, les Rouges tiennent un gros avantage sur le nombre d'éléments qui ne partent pas en déroute dans ce round de la bataille.

Une fois la bataille résolue, la loupe est remplacée par le rapport (statique) qui présente au joueur un résumé plus précis du combat qui vient de se dérouler :

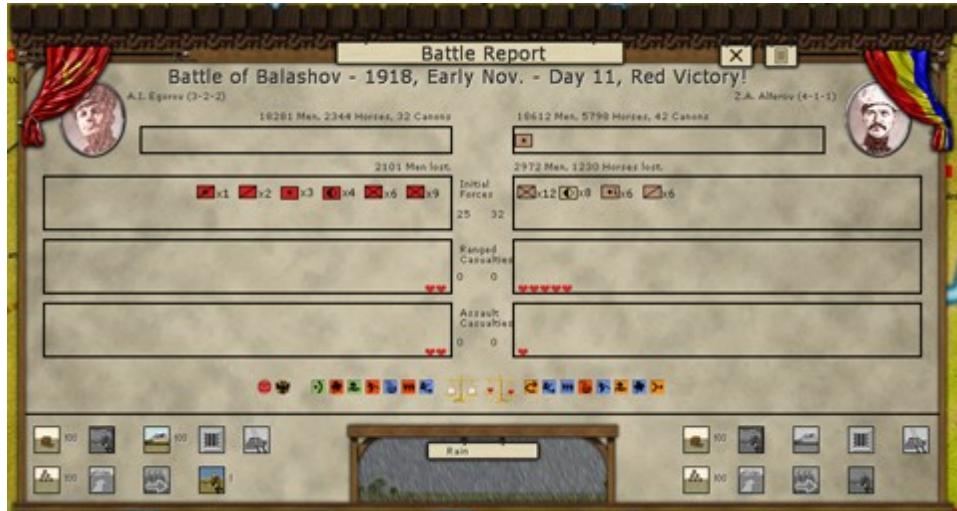


Figure 13.2 Ici un Rapport de bataille après un combat entre des forces Rouges et des Cosaques du Don. Après chaque combat terrestre ou engagement naval, un rapport de bataille est généré qui fonctionne comme un compte-rendu schématique représentatif de la bataille.

Le rapport de bataille donne aux joueurs des informations détaillées et ordonnées comme suit (de haut en bas):

1. **Description de la bataille:** Chaque rapport débute par une indication sur le **nom (localisation)** de la bataille, la **date du tour en cours**, le **jour exact** à laquelle a eu lieu l'affrontement et son **vainqueur**.
2. **Commandants présents:** Le rapport liste chacun des Commandants présents lors de la bataille. Utilisez l'infobulle pour connaître leur identité exacte. NB : Les portraits de Commandants qui s'affichent de part et d'autre sont ceux des Commandants qui ont la meilleure présence dans la région (y compris dans une structure de la région). Ce ne sont donc pas forcément des Commandants participant à la bataille en cours.
3. **Troupes initiales:** Le rapport liste le nombre, le type et la nationalité de tous les éléments de combat et de support présents dans la région (y compris dans une structure de la région). Ce ne sont donc pas forcément des éléments participant à la bataille en cours.
4. **Pertes au feu:** Chaque figurine rouge équivaut à dix (10) pertes dues au feu. Le nombre indique combien d'éléments ont été éliminés lors de cette phase de combat.
5. **Pertes en mêlée:** Chaque figurine rouge équivaut à dix (10) pertes dues à la mêlée. Le nombre indique combien d'éléments ont été éliminés lors de cette phase de combat.
6. **Aptitudes spéciales des commandants et/ou des unités:** Les icônes rondes indiquent les Aptitudes spéciales des commandants/unités prises en compte pendant le combat.
7. **Valeurs de combat globales des forces combattantes :** La balance avec des poids blancs renvoie aux valeurs de combat globales pour les deux camps (en prenant en compte tous les éléments ayant participé à la bataille.). Utilisez l'infobulle du curseur de la souris pour prendre connaissance de la valeur exacte ceux-ci.
8. **Total des pertes subies des forces combattantes :** La balance avec des poids rouges renvoie aux pertes subies par les deux camps pendant la bataille. Utilisez l'infobulle du curseur de la souris pour prendre connaissance de la valeur exacte celles-ci.

9. **Indicateurs d'actions/événements** : Les icônes carrées renvoient à des actions/événements spécifiques sur la bataille, telle que vécue par l'un et l'autre camp (i.e. nombre d'unités mises en déroute, nombre de prisonniers, % de troupes qui étaient à l'intérieur d'une structure de la région, etc.). Utilisez l'infobulle pour trouver l'information exacte fournie par chaque icône.

10. **Météo et terrain**: Ce panneau fournit une représentation graphique du terrain. En dessous une icône indique les conditions météorologiques pendant la bataille.

Note: Le Rapport de Bataille donne un résumé détaillé de chaque bataille mais c'est au joueur d'analyser ce rapport et de comprendre ce qui a pu bien se passer sur le champ de bataille. Dans les **Indicateurs d'actions/événements**, il y a une importante information à traiter, c'est le **% de vos troupes ou bien des troupes ennemis qui étaient dans la structure** de la région où se déroula la bataille. Cela pourrait aider à comprendre le résultat de certaines batailles où des Forces sont affichées comme Troupes Initiales dans le rapport de bataille, alors qu'elles n'ont pas participé à la bataille en rase campagne car elles étaient à l'intérieur de la structure de la région et pas à l'extérieur. Si les forces attaquantes utilisent la Posture « Assaut », on peut cependant en conclure que même les forces à l'intérieur de la structure auront participé au combat.

Le joueur peut accéder à un **Rapport de Bataille Détailé** en cliquant sur le bouton en forme de texte situé à droite du titre du rapport (à côté de la croix de fermeture du rapport). Ce 'détail' livre au joueur un résumé de ce qui s'est passé pendant les différents rounds de la bataille, comme indiqué dans l'image ci-dessous, avec (dans l'ordre de haut en bas) les informations suivantes :

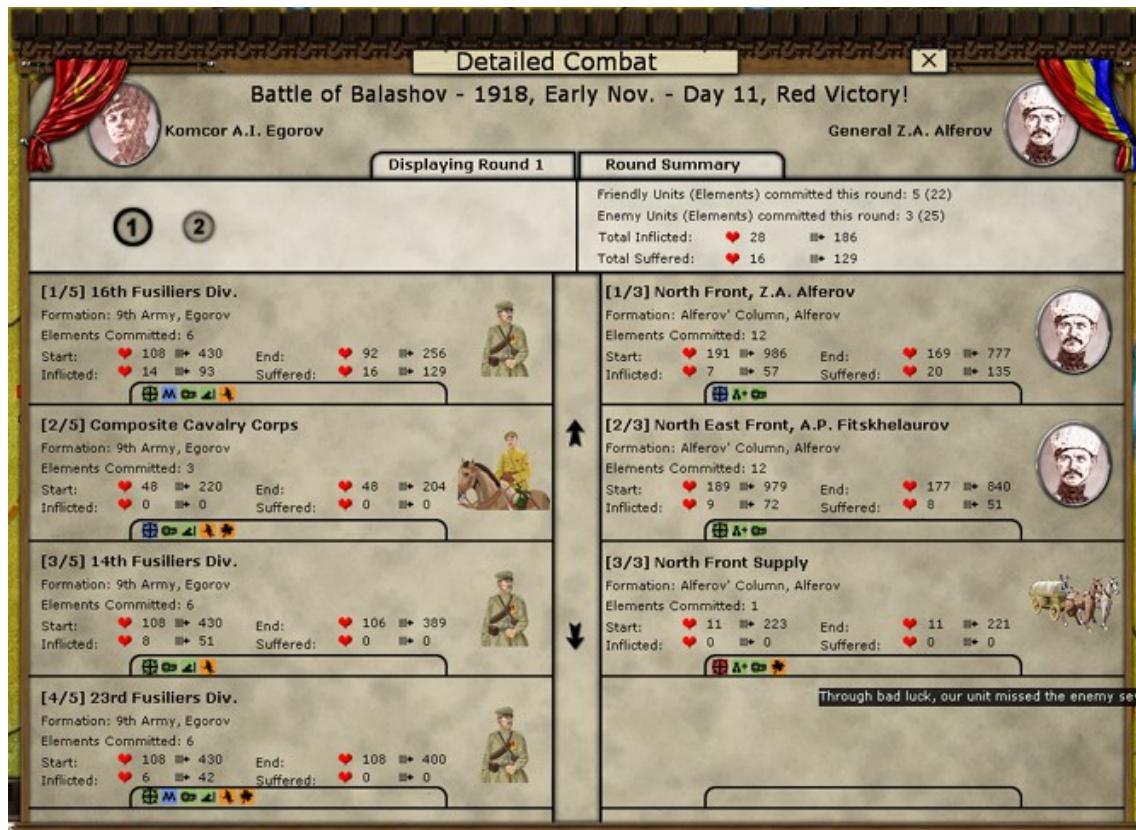


Figure 13.3 Le rapport de bataille détaillé

1. **Description de la bataille:** idem rapport principal
2. **Commandants présents:** idem rapport principal

3. **Sélecteur de Round (à gauche):** en faisant un click sur les boutons circulaires noirs, numérotés de 1 à 6, vous affichez les résultats du round de bataille correspondant.
4. **Résumé du Round (à droite):** résumé général sur le round, avec les unités engagées par les deux camps, ainsi que les pertes infligées ou subies par vos unités.
5. **Performance des Unités Engagées:** Chaque cartouche des listes (tant à droite qu'à gauche) décrit la performance individuelle d'une des unités engagée dans la bataille. Les vôtres sont situées dans la colonne de gauche, celles de l'ennemi dans celle de droite. Les flèches situées au centre permettent de naviguer dans les listes des unités présentes (pour les grandes batailles). La plupart des informations présentées sont explicites. Les petits icônes en couleur situé en bas au centre de chaque cartouche présentent des infobulles avec des informations 'chrome' sur ce que l'unité concernée a fait ou subit dans la bataille...
6. **Bouton de Fermeture:** un click sur le X vous ramène au rapport de bataille principal.

14. Pertes et Remplacements

Les pertes d'attrition et au combat sont réparties entre les différents éléments qui composent les unités de la Force qui a subi des pertes. Chaque coup au but provoque la perte d'un point d'effectifs. Les éléments qui ont subi des pertes voient leur jauge colorée de rouge dans le panneau des éléments (à la droite du panneau des Unités). Aussi longtemps qu'un élément dispose d'un point d'effectifs, il est éligible à obtenir des remplacements. Une fois ce dernier point perdu, l'élément est éliminé.

Les remplacements représentent les effectifs qui sont à l'entraînement et tenus en réserve jusqu'au jour où il seront transférés vers les éléments des unités éligibles sur la carte.



Le panneau de la réserve de Remplacement:

Le panneau de la réserve de remplacements est visible en bas à droite de la page des Renforcements (touche F2) du Grand Livre. Pour sélectionner la faction/nation pour laquelle vous voulez acheter des remplacements, cliquez sur un des drapeaux de faction/nation.

Les remplacements sont représentés dans ce panneau par types d'éléments et par nombres de jetons. Chaque jetons de remplacement est équivalent à l'effectif d'un élément. Pour chaque type de remplacement, le nombre sous l'icône représente le nombre de jeton disponible pour une faction donnée. Le nombre entre parenthèse est le nombre de jetons que vous avez acheté à ce tour. Pour acheter plus de remplacements, cliquez du bouton gauche de la souris sur une icône de type d'élément. Pour annuler, faites un clic droit sur l'icône de type d'élément.

L'infobulle du curseur de la souris vous indiquera le coût en conscrits/fournitures de guerre/roubles de chaque type de remplacement. Si rien ne se passe lorsqu'on clique, c'est qu'il n'y a plus assez de ressources pour acheter ce remplacement.



Figure 14.1 Voici le panneau de la réserve des remplacements, avec ici des tableaux pour deux factions du Camp des Rouges (le tableau de la faction des Rouges est affiché et l'on devine qu'un autre tableau pour la faction des Anarchistes Ukrainiens est également disponible). On peut voir que dans le tableau des Rouges, on vient juste de cliquer pour acheter différents types de jetons de remplacement: +2 Remplacements à destination des éléments d'Infanterie de ligne, +2 pour la Milice, +1 pour les Auto-mitrailleuses, +1 pour les Chars, +1 pour la Cavalerie et +1 pour les Trains blindés.

Note: Il est conseillé d'acheter et de maintenir en permanence au moins un ou 2 jetons de remplacements pour les principaux types d'éléments. Parfois, des événements ou des Options Globales dans le Grand Livre offriront automatiquement des nouveaux remplacements.

Récupération de jetons de Remplacements :

Une portion des pertes au Combat et par Attrition subies sur le terrain sera régulièrement récupérée et replacée dans la réserve de Remplacement. Cela représente des soldats blessés ou égarés qui deviennent à nouveau disponibles pour rejoindre leurs unités. Les proportions de retours de jetons de Remplacements dans la réserve sont :

- ❖ 1/3 des **pertes d'effectifs au Combat** reviennent dans la réserve.
- ❖ 2/3 des **pertes d'effectifs par Attrition** reviennent dans la réserve.

Distribution des Remplacements :

Les jetons de Remplacement sont utilisés de 3 manières :

- ❖ ils sont absorbés dans des éléments d'unités qui ont perdu des points d'effectifs,
- ❖ ils sont utilisés pour recréer entièrement des éléments d'unités de brigade qui ont perdu un ou des éléments entiers.
- ❖ Ils sont absorbés dans des éléments d'Unités en construction (voir le Chapitre 17. *Construction d'Unités*).

La distribution des jetons de remplacement utilisés pour remplacer les points d'effectifs manquant à des éléments d'Unités présentes sur la carte est effectué automatiquement par le moteur de jeu.

Éligibilité pour recevoir des remplacements Une unité qui a subi des pertes est éligible pour recevoir des remplacements si elle reste stationnaire pendant un tour de jeu complet. Le montant de remplacements qu'un élément d'unité peut absorber en un tour (en pourcentage de ses effectifs complets) est :

- ❖ 10%: si l'unité est dans une région avec une ville non assiégée,
- ❖ 20%: si l'unité est dans une région avec une ville non assiégée de niveau 4 ou plus,
- ❖ 30%: si l'unité est dans une région avec un dépôt non assiégé,
- ❖ 5% par niveau du port pour les unités navales : représente le renflouement de navires endommagés.

Ces pourcentages sont non cumulatifs.

Impossibilités de recevoir des remplacements

Les éléments d'unités suivantes ne peuvent recevoir de remplacements si :

- ❖ l'unité est complète en effectifs,
- ❖ l'unité est d'un type différent des remplacements disponibles,
- ❖ l'unité est d'une faction/nationalité différente des remplacements disponibles,
- ❖ l'unité s'est déplacée, quel que soit le terrain,
- ❖ l'unité est assiégée.

15. Capturer les unités ennemis

Au terme de chaque bataille ou siège au cours duquel le perdant a été mis en déroute ou s'est rendu, le vainqueur a la possibilité de capturer des unités de soutien comme des unités d'artillerie ou des chariots/camions de ravitaillement.

Les unités capturées sont immédiatement placées sur la carte avec un nouveau marqueur de Force contrôlé par le vainqueur. Ces unités sont identifiables comme étant capturées par le fond gris et le terme 'Capt' inscrit sur leur marqueur.

Utiliser les unités capturées : Les unités capturées fonctionnent en grande partie de la même façon que les unités normales. Cependant, elles ne peuvent récupérer de leurs pertes, sauf si des points de remplacements de leur nationalité sont disponibles dans votre camp. Ce cas est très peu probable, sauf si le joueur reprend une de ses unités précédemment capturée par l'ennemi.

16. Expérience et entraînement

L'un des facteurs les plus importants dans les situations de combat est l'expérience des participants. Les unités d'élite étaient redoutables, non pas pour leurs brillants uniformes, mais parce que les soldats de ces unités étaient des vétérans endurcis par plusieurs années de guerre et ayant assez d'expérience pour faire face à la pression des combats.

16.1 Expérience des éléments d'unités

Gagner de l'expérience : L'expérience s'acquiert en participant à des combats. Lorsqu'une unité prend part à une bataille, selon ses succès propres, elle peut être récompensée par des **points d'expérience** pour tout ou certain de ses éléments. Pour franchir un niveau d'expérience, une unité doit acquérir le nombre de points d'expérience indiqué par l'info-bulle du curseur placé sur les 10 étoiles de niveau d'expérience dans le panneau de détail de l'élément (Voir Annexe Panneau de détail des éléments). Les unités éligibles sont vérifiées à la fin de chaque tour de jeu pour tester si elles obtiennent un niveau d'expérience.

Effets de l'Expérience :

L'effet le plus visible de l'expérience est de faire des unités des formations militaires plus efficaces. Pour chaque niveau d'expérience acquis, les éléments ont leurs capacités augmentées comme suit:

- ❖ Pour chaque **niveau impair d'expérience** (1, 3, 5, etc.), les éléments gagnent +1 à leurs valeurs d'initiative, de discipline, de patrouille et d'évasion.
- ❖ Pour chaque **niveau pair d'expérience** (2, 4, 6, etc.), les éléments gagnent +1 à leurs valeurs de feu offensif, de feu défensif, d'assaut et de police.
- ❖ Pour chaque **niveau d'expérience**, les éléments gagnent 10 points de cohésion maximum (par exemple, un élément avec deux niveaux d'expérience reçoit 20 points supplémentaires de cohésion maximum).

16.2 Entraînement des éléments d'unités

La plupart des unités Rouges sur la carte et la plupart des unités que les différents camps construiront seront d'abord composées d'éléments de type 'milice' ou de type 'conscrit' (au sens de nouveaux conscrits n'ayant quasiment pas combattu).

Ces éléments peuvent être entraînés de deux manières pour être convertis en modèle 'standard' d'élément d'infanterie ou de cavalerie d'une armée régulière :

- Des unités de Commandants, notamment les Commandants '3 étoiles' des GQG d'Armée, disposent d'une Aptitude Spéciale 'Officier Entraineur' : Ces unités entraîneront chaque tour dans leur Force jusqu'à deux éléments de 'milice' ou de 'conscrit' en éléments 'standard' d'infanterie ou de cavalerie.
- L'entraînement d'éléments peut aussi avoir lieu automatiquement lorsqu'un élément de type 'milice' ou de type 'conscrit' gagne un niveau d'expérience.



17. Construction d'unités

Le mode Construction d'unité vous permet de construire de nouvelles unités pour les factions que vous contrôlez.

La construction d'unité est limitée par certaines contraintes :

- le coût en Conscrits, en Fournitures de guerre, et en Roubles
- le nombre maximum d'un type d'unité pour une faction pouvant être produit et présents sur la carte
- la région ou le secteur géographique de construction

Pour entrer dans le mode 'Construction d'unités', cliquez sur la tourelle de canon gauche située sur l'écran principal dans le décor de train blindé en bas à gauche de l'interface juste au dessus de la mini carte.



Boutons dans le mode Construction: Deux types de boutons existent pour vous aider à filtrer les possibilités de construction. Un panneau de boutons filtre les unités par type (infanterie, cavalerie, artillerie etc..), l'autre filtre les unité par factions/nation. Les boutons All remettent les filtres à zéro.

Liste des Unités disponibles pour votre faction/nation: Cette liste apparaît à la place du Panneau des Unités. Le **nombre maximum de ce type d'unités disponibles à la construction** pour votre faction apparaît dans le carré noir en haut à gauche du portrait de l'unité.

Une fois le nombre à zéro, votre faction ne pourra plus commissionner d'autres unités de ce type (à moins que des unités déjà construites et présentes sur la carte soient détruites ultérieurement). Par le survol d'un portrait d'unité, l'info bulle de la souris vous donne des informations supplémentaires telles que **le coût** de l'unité (en millier de roubles, nombre de conscrits et coûts en fournitures de guerre) ainsi que **le nombre de jours nécessaires** pour que l'unité soit opérationnelle (Rappel : 1 tour = 15 jours).

Note: Le nombre de jours nécessaires afin que l'unité soit opérationnelle est un critère de choix important. Si la ville de construction est proche des lignes ennemis, les unités de type Milice sont un bon choix, ces unités sont d'une qualité basse mais se construisent bien plus rapidement que des unités de cavalerie.

Méthode de construction: Sélectionner l'unité que vous désirez construire et faites glisser/déposer sur une région de la carte. Seules les régions colorées en vert peuvent accepter votre construction. Si la région de construction ne peut supporter votre construction, le glisser/déposer sera refusé et un message le signalera.

Où construire des unités: Si la région est colorée en vert, vous pouvez y construire des unités. La coloration de la carte change selon l'unité à construire sélectionnée. C'est, entre autre, parce que certaines unités ne peuvent être construites que dans des régions bien déterminées.

Liste des causes possibles qui empêche la construction d'unités:

Si la région est colorée en orange, la construction est possible mais vous manquez soit de Conscrits, soit de Fournitures de guerre ou de Roubles pour y parvenir (NB: déposer l'unité sur la région et un message d'erreur vous informera des manques).

Si la région est coloré en rouge, cela signifie qu'il y a au moins une contrainte régionale qui vous empêche de construire l'unité dans cette région déterminée. Les causes probables sont:

- Vous **n'avez plus d'unité de ce type** disponibles dans la réserve d'unités constructibles (un zéro est affiché dans le carré noir en haut à gauche du portrait de l'unité).
- La **capacité de construction de la région est dépassée**. Chaque unité pèse un certain poids de construction et une région donnée a une capacité limitée de constructions simultanées. Cette contrainte existe pour éviter que toutes les constructions apparaissent dans les mêmes régions. Planifiez votre production avec soin.
- L'unité est de type naval et il n'y **aucun port** dans la région de destination.
- La **région est bloquée**, non jouable, dans le scénario que vous avez choisi.
- Vous ne possédez **pas assez de contrôle militaire (au moins 50%)** dans la région pour y construire quelque chose.
- La loyauté de la population est trop basse pour y construire quelque chose. **Il vous faut au moins 25 % de loyauté.**
- Une autre structure, nécessaire, n'est pas déjà présente.
- L'unité appartient à une nation/faction qui **ne peut pas bâtir dans cette région ou secteur**.
- L'unité ne peut être bâtie que dans la capitale.
- L'unité requiert une production industrielle locale et **la région ne produit aucunes Fournitures de guerre**. Les régions qui fournissent des fournitures de guerre peuvent être visionnées sur la carte avec le filtre Ravitaillement activé.

Il peut exister quelques causes, de non-construction, plus rares. Dans tous les cas l'infobulle vous donnera une explication.

Note: De nombreuses unités de Brigade sont composées d'un élément d'artillerie. La présence de cet élément fait que l'unité ne peut être construite que dans une ville industrielle qui produit des Fournitures de guerre. Selon la situation, le contrôle de telles villes devient parfois plus important que le contrôle d'une ville listée dans les Objectifs du scénario.

Unités en construction sur la Carte:

Une Unité en construction apparaît immédiatement sur la carte mais la jauge des effectifs des éléments qui la composent apparaît quasiment vide. Tour après tour la jauge augmentera vers son maximum simulant les délais nécessaires au rassemblement des hommes, leur entraînement et l'acquisition de leur matériel.



- Ces unités ne peuvent bouger et sont quasi sans défense.
- Le statut de ces unité est indiqué par une jauge rouge. La couleur de la jauge passera progressivement au vert au fur et à mesure des tours nécessaires à la construction.
- La durée de construction est indiquée par l'infobulle lorsque vous laissez le curseur sur l'unité. L'infobulle indique le nombre de jour restant avant que l'unité soit pleinement opérationnelle. Avant cette date de fin de construction ***l'unité ne peut bouger.***

Une fois la construction d'une unité achevée, un message apparaît dans le panneau des messages. Un clic sur le message vous conduit à la région concernée. Ces nouvelles unités ne seront pas encore à leur maximum de cohésion et il est déconseillé de les envoyer immédiatement combattre.



Annexes

Panneau de détail d'élément

Panneau de détail d'élément: Un clic gauche sur l'icône d'un élément, dans le Panneau des éléments, ouvre le Panneau de détails d'élément. Celui-ci consiste en trois zones d'informations.

Dans la zone du haut se trouve :

- Le nom de l'élément,
- l'icône de l'élément (le symbole OTAN donne son type),
- le niveau d'expérience de l'élément (chaque étoile indique un niveau d'expérience),
- ses effectifs (un symbole de soldat représente 10 hommes en moyenne),
- la faction à laquelle l'élément appartient avec son drapeau,
- son type, par exemple infanterie de ligne, infanterie légère, cavalerie etc...
- le nombre d'hommes/chevaux en rapport au nombre maximal possible,
- Si l'élément est un Commandant, sa présence et son coût politique.

La zone médiane fournit une grande variété de valeurs, taux, modificateurs et pourcentages qui sont utilisées lorsque l'élément est déplacé, engagé dans un combat ou soumis aux divers paramètres du jeu (ravitaillement, attrition, commandement, détection, etc.) :

- ❖ **Feu offensif:** Cette valeur est utilisée par l'élément lorsqu'il est engagé dans un combat offensif. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de toucher les unités ennemis.
- ❖ **Feu défensif:** Cette valeur est utilisée par l'élément lorsqu'il est engagé dans un combat défensif. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de toucher les unités ennemis.
- ❖ **Initiative:** Cette valeur est utilisée pour déterminer si l'élément engage le combat à distance avant ou après les unités ennemis. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de faire feu avant les unités ennemis et donc d'infliger des pertes avant d'en subir.
- ❖ **Portée :** Cette valeur donne la portée maximale de l'arme principale de l'élément (canon, fusil, sabre,...) Une valeur de zéro indique que l'arme principale de l'élément s'utilise dans un combat en mêlée et requiert un contact physique avec les unités ennemis.
- ❖ **Cadence de tir:** Cette valeur indique le nombre de tirs possible pour l'unité en un round de combat avec son arme principale. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont multipliées pour l'élément de toucher les unités ennemis.
- ❖ **Protection:** Cette valeur indique la capacité de l'élément à éviter les tirs infligés par le feu ennemi et en mêlée. Plus cette valeur est élevée, plus il est difficile d'infliger des pertes à l'élément. Cette valeur est déterminée par un certain nombre de



facteurs, notamment la vitesse, la dispersion, la flexibilité, la capacité d'utiliser le terrain, etc.

- ❖ **Discipline:** Cette valeur indique la capacité de l'élément à conserver son potentiel combatif. Plus cette valeur est élevée, plus l'élément peut encaisser de pertes sans être mis en déroute.
- ❖ **Assaut:** Cette valeur est utilisée par l'élément lorsqu'il est engagé dans une mêlée. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de toucher les unités ennemis.
- ❖ **Dommages à distance:** Ces valeurs indiquent le nombre de pertes en **points de force / points de cohésion** infligées par l'élément lorsqu'il touche une unité ennemie (avec son feu offensif)..
- ❖ **Dommages d'assaut:** Ces valeurs indiquent le nombre de pertes en **points de force / points de cohésion** infligées par l'élément lorsqu'il touche une unité ennemie (en mêlée).
- ❖ **Cohésion:** Cette valeur donne le nombre actuel de points de cohésion de l'élément. Ceux-ci sont la traduction de la préparation au combat de l'élément et impactent sur la plupart des fonctions du jeu (moral, vitesse, efficacité au combat, etc.). Plus cette valeur est élevée, plus l'élément est capable de mener efficacement des opérations militaires.
- ❖ **Mouvement:** Est ici indiqué le type de mouvement de l'élément. Il peut s'agir d'un mouvement d'infanterie (lourde et légère), de cavalerie (lourde et légère), ou à roues (utilisé en temps général par les chariots de ravitaillement et l'artillerie).
- ❖ **Coefficient de vitesse:** Cette valeur représente un multiple utilisé pour calculer la vitesse de l'élément. Plus ce coefficient est élevé, plus les unités peuvent se déplacer rapidement. Par exemple, une unité d'infanterie lourde avec un coefficient de vitesse de 150% ayant normalement besoin de trois jours pour entrer dans une région forestière aura un délai réduit à seulement deux jours.
- ❖ **Détection contre les unités terrestres:** Cette valeur indique la capacité d'un élément à détecter les unités terrestres ennemis. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes de détecter une unité terrestre ennemie.
- ❖ **Détection contre les unités navales:** Cette valeur indique la capacité d'un élément à détecter les unités navales ennemis. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes de détecter une unité navale ennemie.
- ❖ **Furtivité:** Cette valeur indique la capacité d'un élément à échapper à la détection des unités ennemis. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de ne pas être détecté.
- ❖ **Poids:** Cette valeur indique la taille relative de l'élément (en termes de capacités de transport) et est utilisée lorsque l'élément est transporté par des unités navales.
- ❖ **Unité de support:** Oui ou Non. Est ici indiqué si l'élément est un élément de combat ou de soutien (et qui est donc capturable par l'ennemi).
- ❖ **Police:** Cette valeur indique la capacité de 'police' d'un élément, permettant d'accroître le contrôle militaire sur une région de la carte de jeu. Elle est exprimée en **Points de police par jour**.
- ❖ **Ravitaillement:** Ces nombres représentent le montant total de points de ravitaillement général actuellement accumulés par l'élément et sa capacité maximale.
- ❖ **Munitions:** Ces nombres représentent le montant total de munitions actuellement accumulées par l'élément et sa capacité maximale.
- ❖ **Patrouille/Evasion:** Ces valeurs représentent la capacité de l'élément à bloquer le mouvement de l'ennemi (valeur de patrouille) hors d'une région et sa capacité à contourner les unités ennemis (donc à se déplacer dans une région contenant des unités ennemis). Plus ces valeurs sont importantes, plus les chances sont importantes de bloquer les mouvements ennemis ou d'échapper aux unités ennemis.
- ❖ **Blocus:** Cette valeur représente la capacité relative d'une unité navale à bloquer un port ennemi (unités navales uniquement). Plus cette valeur est importante, plus

l'unité contribue au calcul du blocus. Note: le total des valeurs de blocus de toutes les unités amies dans une zone maritime permet de calculer l'efficacité du blocus.

- ❖ **Aptitudes Spéciales :** Certains éléments disposent de capacités spéciales qui leur donnent en certaines circonstances **des avantages ou des pénalités**. **En outre ces avantages ou pénalités peuvent s'appliquer à l'unité toute entière, voire même à la division ou à la Force complète dont fait partie l'élément.** Les capacités spéciales dont dispose un élément sont indiquées par une icône, icône qui apparaît en outre sur le marqueur de force. En passant la souris sur l'icône d'Aptitude Spéciale apparaît une infobulle qui en décrit tous ses effets.

La zone du bas est une image représentant **le type de l'élément**.

Si l'élément est un commandant :

- L'image est une **représentation du Commandant**. En passant la souris sur cette représentation une infobulle présente **sa biographie** et ses états de service durant la guerre civile russe.
- Il est ensuite indiqués les attributs du commandant : valeur **stratégique**, valeur **offensive** et valeur **défensive**.



Attributs des commandants :

En sus de fournir des points de commandement, les unités de Commandants possèdent également un certains nombre d'attributs (et parfois d'Aptitudes Spéciales) qui les différencient les uns des autres. Pour faire la meilleure utilisation possible de vos unités de Commandants, soyez attentifs à mettre le bon homme au bon endroit (voire aussi au bon moment...).

Chaque Commandant possède trois (3) attributs principaux: une **valeur stratégique**, une **valeur offensive** et une **valeur défensive**.

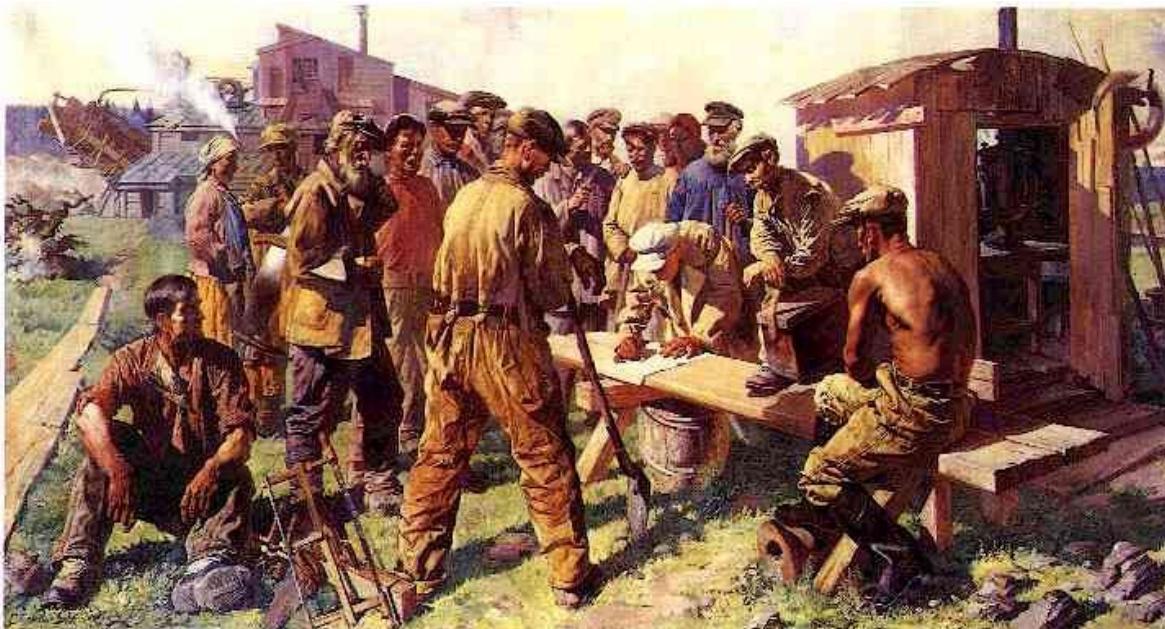
Vous pouvez vérifier ces valeurs grâce à une infobulle en passant la souris sur le Commandant dans le panneau des unités.

- ❖ **Valeur stratégique:** Elle est utilisée pour déterminer la probabilité que le commandant soit considéré comme '**actif**' durant le tour de jeu. Plus cette valeur est importante et plus les chances sont importantes de le voir 'actif'. Cette valeur est aussi utilisé pour déterminer le **rayon de commandement** du général si celui-ci est à la tête d'un GQG d'Armée. Elle sert en outre à déterminer le **nombre de points de commandement** que le commandant diffusera via la chaîne de commandement à ses commandants de corps d'armée subordonnées.

- ❖ **Valeur offensive:** Elle est utilisée lorsque la Force du commandant est engagée dans un combat avec une posture en mode **assaut** ou **offensif**. Les valeurs de tir offensif et d'assaut de **chaque unité** de la pile seront augmentées de **5 %** par point de valeur offensive. Les valeurs de tir offensif et d'assaut de **chaque unité à l'intérieur d'une division** seront augmentées de **3 %** par point de valeur **offensive**. Ces bonus sont cumulatifs : les unités reçoivent les bonus de tous les commandants présents si applicable.
- ❖ **Valeur défensive:** Elle est utilisée lorsque la Force du commandant est engagée dans un combat avec une posture en mode **défensif** ou **passif**. Les valeurs de tir défensif et d'assaut de **chaque unité** de la pile seront augmentées de **5 %** par point de valeur défensive. Les valeurs de tir défensif et d'assaut de **chaque unité à l'intérieur d'une division** seront augmentées de **3 %** par point de valeur **défensive**. Ces bonus sont cumulatifs : les unités reçoivent les bonus de tous les commandants présents si applicable.

Effets de l'expérience du commandant: L'expérience des commandants accorde des bénéfices tangibles aux unités commandés. Ces bénéfices sont :

- ❖ **La valeur offensive** d'un commandant est augmentée de +1 à chaque niveau d'expérience **paire** atteint (2, 4, 6, etc.)
- ❖ **La valeur défensive** d'un commandant est augmentée de +1 à chaque niveau d'expérience **impaire** atteint (1, 3, 5, etc.)



Effets du terrain des régions

Terrain Type	EFFET S/MOUVEMENT RAVITAILLEMENT	EFFETS SUR LES COMBATS (ATT/DEF)	AUTRES EFFETS	NOTES
ROUTES	Mouvement identique au terrain clair, quel que soit le terrain réel dans la région			
ROUTES PRINCIPALES	Mouvement à 50% du coût du terrain clair, quel que soit le terrain réel dans la région			
CLAIR			bonus en fourrage	
Bois	Légère pénalité	Att: Aucun Def: Léger Bonus		
FORÊT	Pénalité modérée	Att: Aucun Def: Bonus modéré		
MARAIS	Sévère Pénalité	Att: Aucun Def: Bonus modéré	Bonus camouflage	Voir Note 1
TERRE SAUVAGE	Sévère Pénalité	Att: Sévère Pénalité Def: Aucun	Bonus camouflage	Voir Note 2
MONTAGNE	Sévère Pénalité	Att: Sévère Pénalité Def: Aucun	Bonus camouflage Fourrage limité	Voir Note 3
FLEUVES/LACS	Sévère Pénalité	Att: Aucun Def: Bonus important	Peut geler durant l'hiver	Voir Note 4
RIVIÈRES	Pénalité modérée	Att: Aucun Def: Bonus modéré		Voir Note 4
EAUX PEU PROFONDES	Pénalité modérée		Peut geler durant l'hiver	
EAUX CÔTIÈRES	Infranchissable			
OCÉAN	Infranchissable			
ZONE DE TRANSIT	Aller & venir nécessite un tour complet			

Notes:

- Les troupes partisanes et légères reçoivent un léger bonus en attaque et un bonus important en embuscade.
- Les troupes partisanes et légères reçoivent un bonus modéré en attaque lorsqu'elles sont positionnées en embuscade.
- Les troupes partisanes et légères reçoivent un bonus modéré en attaque lorsqu'elles sont positionnées en embuscade, Augmente les pénalités de mouvement pour les unités utilisant des véhicules à roues ou montées.
- Si la région bénéficie d'un contrôle militaire au dessus de 10 %, les troupes amies attaquant en traversant un fleuve ou une rivière ne subissent pas de pénalité.

Terrain Type	EFFET S/MOUVEMENT RAVITAILLEMENT NAVALS	EFFETS SUR LES COMBATS NAVALS (ATT/DEF)	AUTRES EFFETS	NOTES
FLEUVE/LAC	Navires à faible tirant d'eau seulement	la météo peut réduire la distance de tir initiale	Peut geler	
RIVIÈRE	Accès interdit aux unités navales			
EAUX PEU PROFONDES	Navires à faible tirant d'eau seulement	La météo peut réduire la distance de tir initiale	Peut geler	
EAUX COTIERES		La météo peut réduire la distance de tir initiale des navires		
OCEAN		La météo peut réduire la distance de tir initiale		

Effets de la météo et des saisons

La météo peut être le meilleur ami du commandant ou son pire cauchemar. Et c'est encore plus vrai en Russie, où le «Général hiver » joue toujours un rôle décisif. Les effets de la météo sont appliqués sur une base régionale.

Par exemple, les conditions météorologiques en vigueur dans une région peuvent être complètement différentes de celles en vigueur dans les régions adjacentes. Les conditions météorologiques varient en fonction des saisons et se traduisent par une variation des températures et des caractéristiques du vent. Le processus de génération des conditions météorologiques prend également en compte les variations saisonnières de températures et de vents. Ainsi, la probabilité de subir des conditions difficiles est plus grande pendant les mois d'hiver (de novembre à février).

MÉTÉO	EFFETS SUR LES DEPLACEMENTS ET LE RAVITAILLEMENT	EFFETS SUR LES COMBATS (ATT/DEF)	ATTRITION	NOTES
CLAIR 				
PLUIE/BOUE 	Pénalité modérée Franchir les rivières est plus difficile	Faible pénalité (Att)	Attrition dans les régions montagneuses	Voir Note 1
NEIGE (RIGOUREUX) 	Pénalité modérée	Pénalité modérée (Att), Les combats démarrent à courte portée	Attrition sauf si abrité dans une structure	Voir Note 1
GEL (RIGOUREUX) 	Pénalité modérée, les cours d'eau peuvent geler	Pénalité modérée (Att)	Attrition sévère sauf si abrité dans une structure	Voir Note 1
BLIZZARD (TRÈS RIGOUREUX) 	Sévère pénalité, les cours d'eau peuvent geler	Sévère pénalité (Att), Les combats démarrent à courte portée	Attrition très sévère sauf si abrité dans une structure	Voir Note 2

Notes:

1. Les Forces stationnées dans une région loyale (plus de 50% de loyauté) avec une structure, ignorent les pertes d'attrition dues à la météo. Elles n'ont pas besoin d'être placées dans la structure pour bénéficier de cette protection. Cette règle ne s'applique pas si les règles de l'attrition renforcée sont activées.
2. Les effets de l'attrition dus à la neige, au gel et au blizzard sont donc d'une sévérité croissante, le blizzard étant la pire situation à cet égard.

Promotion des commandants et préséance

Promotion des commandants :

Les commandants qui ont prouvé leur valeur à leur grade actuel peuvent bénéficier d'une promotion. Ceci est indiqué par une icône clignotante sur leur marqueur et par un message dans le journal des messages.

Promouvoir ces commandants au grade supérieur augmente leurs points de commandement et leur donne la capacité de diriger des formations plus importantes (par exemple promouvoir un commandant '1 étoile' à '2 étoiles' lui donne la capacité de commander des corps d'armée).

Note: Dans les scénarios représentant les grandes campagnes de RUS Davaï ! La promotion de beaucoup de commandant '1 étoile' à '2 étoiles' peut survenir automatiquement de manière aléatoire.

Outre-passement de la préséance :

Tous les commandants dans le jeu ont un niveau de préséance figuré par un nombre qui indique l'ordre dans lequel ils peuvent être promus. Plus ce nombre est petit, plus les commandants sont considérés comme pouvant être promus rapidement. Cependant la préséance n'est en rien un gage de compétence et il y aura des cas où un commandant se montrera plus compétent bien qu'ayant une préséance plus élevée qu'un autre commandant.

La valeur de préséance actuelle et initiale d'un commandant figure dans le panneau des unités. Cliquer sur l'icône du commandant ouvre sa fenêtre de détail. Sa préséance est affichée sous la forme de deux nombres, sa préséance actuelle et [sa préséance initiale]. Un niveau de préséance de 2 indique le second commandant ayant la plus forte préséance en jeu. Une préséance à 35 indique un commandant situé fort loin des têtes de liste.

Les commandants peuvent gagner ou perdre en préséance selon leurs résultats au combat. Les commandants victorieux verront leur préséance s'améliorer (le nombre indiquant leur préséance diminuera) alors qu'un commandant défait verra sa préséance se dégrader (le nombre indiquant sa préséance augmentera). Ces changements impactant la préséance sont indiqués dans le panneau des événements à la conclusion de chaque tour.

Les commandants doivent bénéficier d'un gain de 4 points de préséance avant de pouvoir être promus, ou bien avoir atteint les niveaux 1 ou 2. Il est rappelé ici que l'information double, préséance actuelle et préséance initiale permettant de suivre l'évolution d'un commandant est donnée dans sa fiche d'unité, voir plus haut.

Cependant et quelque soient ces gains en préséance, tous les commandants ne peuvent pas être promus. Cela dépend du scénario.

Note: dans la mesure où les nombres les plus faibles représentent une meilleure préséance, un commandant gagne en préséance et peut être promu lorsque son niveau de préséance a diminué de 4 points par rapport à sa préséance initiale.

Si un commandant est promu (de 1 étoile à 2 étoiles, ou de 2 étoiles à 3 étoiles) alors qu'un autre commandant bénéficiait d'une meilleure préséance, ces autres commandants sont considérés comme « **outrepassés** ». Outrepasser un commandant fait perdre des points de **moral national** et occasionne une perte de **points de victoire** dont le niveau est égal au coût politique du commandant promu. Une infobulle d'avertissement apparaît lorsque l'on tente d'outrepasser un commandant. L'infobulle indiquera alors le coût en moral national et en points de victoire.

De la même façon dans certains scénarios si un commandant 3 étoiles est placé à la tête d'un GQG d'armée alors qu'il existe des généraux de même rang mais avec une meilleure préséance, ces derniers sont considérés comme outrepassés. Des points de moral national et des points de victoire seront perdus de la même façon, et une infobulle d'avertissement s'affichera également indiquant les coûts induits.

Unités spéciales

Trains blindés

Les trains blindés furent utilisés massivement aussi bien par les Rouges que par les Blancs durant le conflit.

Dans le jeu, les trains blindés sont des unités constituées d'un seul élément, qui ne peuvent pas être endivisionnées.

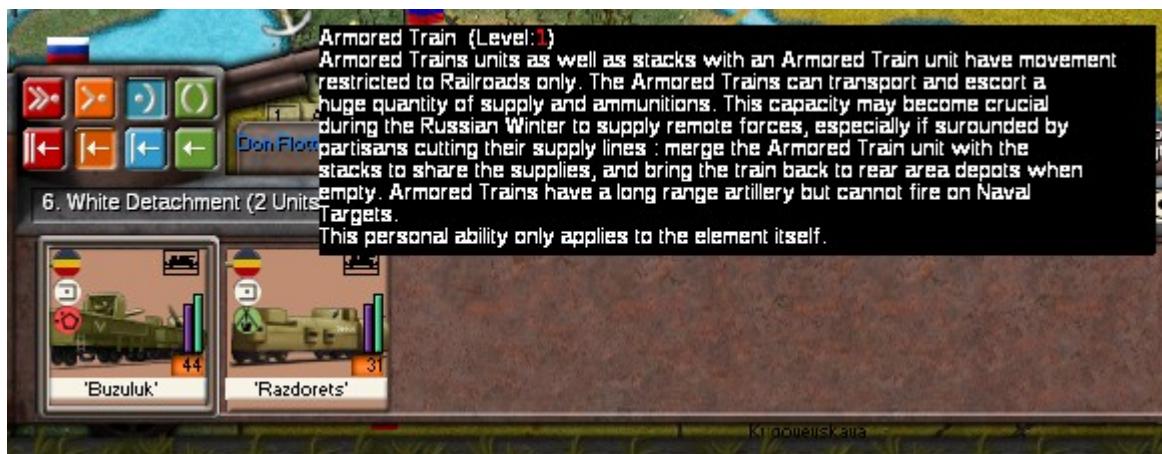
Il en existe deux sortes, les lourds et les légers. Les trains blindés lourds sont plus puissants au combat que les légers, mais ces derniers ont de meilleures capacités de ravitaillement. Un icône d'Aptitude Spéciale détaille leur usage.

Déplacement ferroviaire des trains blindés: Les trains blindés ont un mode de déplacement spécial qui est le déplacement ferroviaire. Cela veut dire qu'ils ne peuvent se déplacer que dans des provinces équipées de voies ferrées (endommagées ou non, c'est à dire des provinces où des voies ferrées sont dessinées sur la carte).

En conséquence **les forces avec un ou des trains blindés ne peuvent attaquer et retraiter que dans des provinces pourvues de voies ferrées.**

Un train blindés et toute la force auquel il est rattaché aura une sévère pénalité de mouvement s'il entre dans une région où le réseau ferré a été endommagé.

Note: Les joueurs doivent prendre garde de prévoir une région de retraite possible pourvue d'un réseau ferré pour les forces avec un Train blindé. Si une force vaincue ne peut retraiter dans une région contiguë pourvue de rails, les trains blindés pourront être scindés de la force principale et constituer une force séparée, seuls, afin de permettre aux autres unités de retraiter dans la province contiguë dépourvue de réseau ferré.



Chars blindés

Les chars blindés (Tanks) étaient peu nombreux, et leur utilisation était très similaire à celle en vigueur sur le front occidental de la première guerre mondiale : Ils étaient utilisés pour soutenir l'infanterie et percer les lignes fortifiées ennemis (ex : les tranchées). La plupart d'entre eux étaient extrêmement lents et les pannes mécaniques étaient fréquentes.

Les chars ont une Aptitude Spéciale appelée « Assaut ». Elle donne aux chars la capacité **d'enlever un niveau de retranchement** à l'ennemi à chaque bataille.

Note: Une offensive de chars eu égard à l'époque devrait être préparée avec prudence. Le terrain ne doit pas être difficile et la météo doit être favorable. Il est aussi conseillé d'endivisionner les chars avec de l'infanterie avant d'attaquer afin de leur offrir une meilleure protection.

Aéroplanes

A cette époque, les aéroplanes n'étaient pas très efficaces pour attaquer. Cependant ils étaient utiles pour **la reconnaissance** ou pour **l'observation au bénéfice de l'artillerie** de la Force à laquelle ils étaient rattachés, rendant celle-ci plus efficace.

Dans Davaï ! RUS le principe de base des unités aériennes est qu'elles interviennent automatiquement avec une portée de quelques provinces. Ainsi il n'y a aucun ordre à leur donner durant un tour, par contre c'est à vous de les positionner judicieusement pour obtenir les meilleures missions aériennes possibles, ou de les reculer de la ligne de front si vos unités ont besoin d'être tranquilles pour être ré-complétées. Il n'est pas nécessaire, et serait même imprudent, de placer vos unités aériennes directement dans une province où se déroule un combat, bien que les unités aériennes apportent leur soutien aux unités attaquées dans la même province. Car de la même manière, les avions peuvent intercepter les avions ennemis dans toutes les provinces autour de leur province de stationnement.

Missions aériennes:

Il existe 3 types d'éléments aériens (Avions de reconnaissance, bombardiers et chasseurs) et trois missions possibles différentes pour chacune de vos escadrilles :

- Reconnaissance
- Bombardement
- Escorte ou Interception

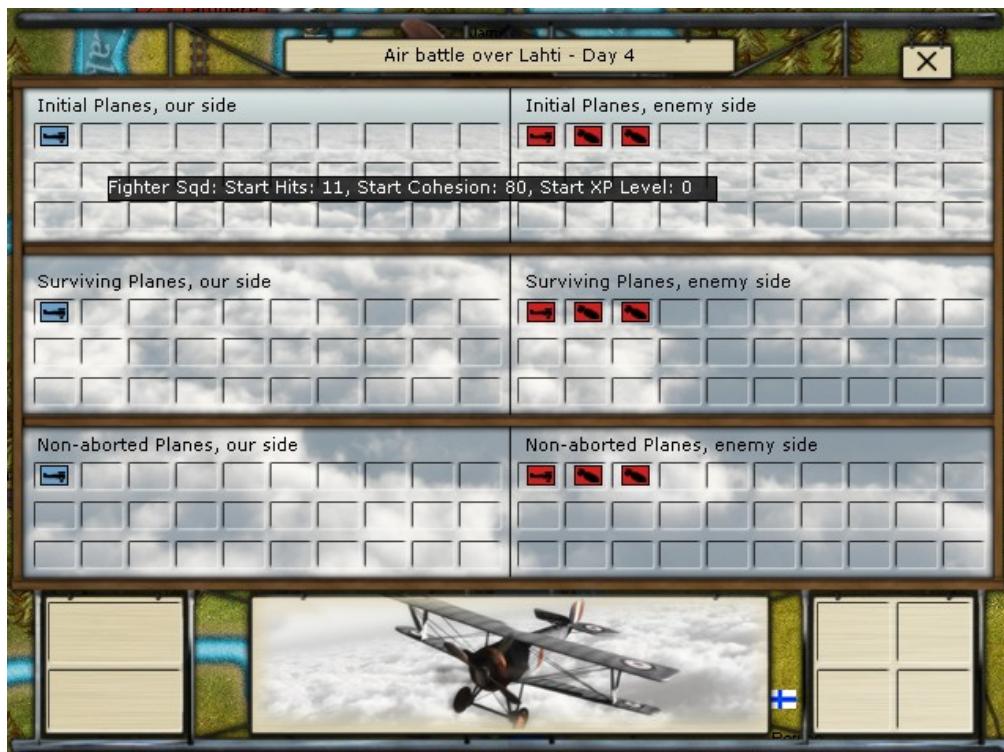
Les reconnaissances aériennes seront automatiquement conduites chaque tour si les avions ne sont pas cloués au sol (à cause de la météo) et s'il y a au minimum trois chasseurs pour assurer l'escorte nécessaire. La mission ciblera généralement une province où se trouvent des unités ennemis et qui n'a pas fait l'objet d'une mission de reconnaissance précédente. Plus il y aura d'avions disponibles pour la mission, plus celle-ci aura des chances de succès. En cas de succès, un bonus de un point sera donné au jet de dés déterminant le niveau de détection (des unités ennemis) pendant un tour. En cas de succès important, le bonus sera de deux points.

Les missions de bombardement fonctionnent un peu différemment. Premièrement une bataille doit nécessairement se dérouler dans la région où sont posés les avions, ou dans les régions limitrophes. Si une mission d'appui est lancée, tous les escadrons de bombardiers (et dans une moindre mesure, les escadrons de chasse en escorte) auront une petite chance d'infliger de la désorganisation à une unité choisie aléatoirement, et une très petit chance de lui infliger des pertes d'effectifs significatives. N'espérez pas de miracle cependant, la guerre civile russe n'a pas donné naissance à la blitzkrieg ni à la stratégie du tapis de bombes.

Les missions d'escorte et d'interception ne surviendront que si une mission d'un autre type est lancée. Pour une mission d'escorte, les chasseurs décolleront pour escorter les autres avions. Pour une mission d'interception, un certain nombre de chasseurs décolleront (avec un maximum fixé à un haut niveau, environ 15 escadrons !) peu importe l'importance numérique de la force opposée (Être surpassé en nombre persuadait rarement les pilotes intervenant en défense de décoller).

Combat aérien:

Un combat aérien survient lorsque des chasseurs sont envoyés en interception d'une escadrille ennemie. Dans de cas le programme fait un tri entre les avions selon leur capacité à combattre, considérant que les avions les moins habiles au combat sont ceux qu'il convient de protéger le plus. Chaque avion a alors une petite probabilité de toucher un avion hostile en duel aérien. Si un escadron a plus d'avions que l'escadron adverse, le combat ne se fera pas en mettant en lice deux avions contre un seul dans quelques duels, mais en ajoutant un bonus au deuxième avion dans quelques paires, avant de résoudre le duel. Après plusieurs rounds (de 3 à 6) le combat se termine même s'il reste des avions en lice dans chaque camp.



Combat aérien: Rapport de combat d'une bataille aérienne au dessus de Lahti.

Au regard des mécanismes actuels de combat, souvenez-vous que la valeur d'initiative d'un avion est aussi importante que sa puissance de feu. Il existe aussi des bonus significatifs pour les pilotes expérimentés. Quand l'expérience atteint un niveau de 4 ou plus, le bonus d'expérience continue d'augmenter, simulant les « As » qui parmi les autres pilotes officiaient dans certaines escadrilles. Les As, grâce à leurs importants bonus et par le fait que le modèle de combat privilégie la qualité sur la quantité (les avions excédentaires donnent un bonus mais ne combattent à 100 % de leur valeur, dans les faits) - sont les maîtres des cieux, et peuvent abattre plus d'avions sans encaisser de tirs. Cependant, n'oubliez pas que même eux ne sont pas immortels. Vous en ferez certainement l'expérience durant le conflit.

Une fois que la phase des batailles aériennes est résolue, tous les avions qui ont été touchés retournent à leurs bases, alors que les avions intacts continuent vers leurs objectifs pour accomplir leur mission. Dans le rapport de combat vous verrez le nombre initial d'avions dans chaque camp, le nombre d'avions restant après les combats aériens, et enfin le nombre d'avions qui auront poursuivi leur mission jusqu'à leurs cibles. Chaque escadron peut afficher une info-bulle qui expliquera ce qu'il a fait durant la bataille. Des icônes explicatives sommaires sont aussi présents en bas de panneau de la phase aérienne.

Raccourcis clavier

Agrandissement:

Molette de la souris : zoom in / zoom out
Cliquer sur la molette de la souris: alternative au zoom in et out, au niveau maximum et minimum
End: idem
Page Préc.: zoom avant
Page Suiv.: zoom arrière

Manipuler les piles:

Clic-gauche: sélectionner une pile
Clic-droit: désélectionner (et revenir à l'écran des messages)
[Ctrl]+clic: passer en revue les piles
Glissez/Déposez sur une autre région: faire mouvement
Glissez/Déposez sur la même région: annuler tout le mouvement (sauf si vous poussez en même temps sur [Shift] pour ordonner un mouvement aller-retour)
Glissez/Déposez sur une autre force: soit intercepter un ennemi, soit fusionner avec une Force amie
Glissez/Déposez sur une ville ou un port: entrer dans la structure
Glissez/Déposez sur un onglet: fusionner avec cette Force
Glissez/déposez + CTRL : Déplace les forces sélectionnées vers la province désirée (désactivation du calcul du chemin optimal)
Suppr: annule le dernier morceau du trajet fait par une armée ou flotte
C: centre la carte sur la pile sélectionnée
[Maj]: lorsqu'une pile d'armée est sélectionnée : voir le rayon de commandement d'une Armée
[Maj]: lorsqu'une pile (autre qu'une Armée) est sélectionnée : voir la région proche et la nature du lien
[Ctrl]: montre le nombre d'hommes des unités
E/R: passe en revue vos forces terrestres. Appuyez en même temps sur [Ctrl] pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement
T/Y: passe en revue vos forces navales. Appuyez en même temps sur [Ctrl] pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement
S (sentinelle): sélectionner une Force qui sera sautée lorsque vous utilisez les touches **E/R/T/Y** pour passer vos troupes en revue
[Ctrl]+S: annuler tous les ordres de "sentinelle"
[Ctrl]+L: bloque ou débloque toutes les piles (pour éviter qu'une pile ne soit fusionnée avec une autre par glisser/déposer)
Clic-droit sur un onglet: bloque ou débloque cette pile
Touches 1-6: passe au filtre suivant sur la carte
CTRL F1-F4 : Sélectionne les filtres d'unités pour vous et vos ennemis
CTRL F9 : Termine le tour
CTRL + MAJ + S : sauve la partie
F1: Liste des Forces
F2: Renforts
F3: Mobilisations
F4: Options politiques
F5: Options diplomatiques
F6: Production
F7: Décisions régionales
F8: Carte stratégiques
F9 : Objectifs et scores
F10 : Contexte historique du scénario

Dans le panneau des unités:

Ctrl-clic: sélectionner ou désélectionner plusieurs unités à la fois
Rouler la molette de la souris: se déplacer dans la liste des unités
Selectionner une ou plusieurs unités puis les déplacer sur la carte par glisser/déposer: créer une nouvelle armée ou flotte. Permet également de débarquer dans une région côtière sans un port ami, par exemple
A, O, D, P: Modifie la posture de la pile

Liste des messages:

Clic simple: aller dans la région où l'événement s'est produit (si c'est pertinent)
Clic double: montre le contenu du message (si le message est en rouge) et ouvre une fenêtre plus spécifique
Rouler la molette de la souris: parcourir vers le haut ou vers le bas la liste des messages

Fenêtres et interface:

ÉCHAP : ferme la fenêtre
R : Sur le menu principal : Ouvre la dernière partie jouée.
Parties sauvegardées : Lorsque la souris est déplacée sur une partie sauvegarde dans l'écran de chargement des parties, vous pouvez copier un tour (**touche début**), renommer la sauvegarde (**touche insertion**) ou la supprimer (**touche suppression**).

Crédits

SEP REDS

Concepteurs du jeu : Sébastien Lebourcq, Thomas Corriol, Samuel Chopin

Développement : Sébastien Lebourcq, Samuel Chopin

Directeur Artistique : Gilles Pfeiffer

Graphiques : Gilles Pfeiffer

Recherches Historiques :

Thomas Corriol, Sébastien Lebourcq, Philippe Sacré, David Beaudlet, Samuel Chopin

Assistance & Conseils : Philippe Thibaut, Philippe Malacher

Sons SFX: Michael Huang

Documentation: Documentation originale de Thomas Corriol

Corrections : Stefan Rach, Paul Roberts, Steve Dunn, Mark Kratzer

Communications d'entreprises :

Fabrice Marchand, Thomas Corriol, Sébastien Lebourcq

Administration: Philippe Thibaut

Production: Un jeu produit par SEP Reds

Références des illustrations du Manuel :

Voir <http://www.artlib.ru>, <http://sovietart.net>, <http://wikipedia.org>

Mille mercis aux valeureux volontaires de tous les pays et de tous les points de vue, qui se sont unis pour hâler le bateau (Alphabétiquement) :



Les dénommés : Arne Meyer Vedo-Hansen, Kirill Kuznetsov, Norbert Hofmann, Samuel Chopin, Steve Dunn.

Les connus comme : andatiep, Arsan, Baris, Bohémond, boudi, Bruit Bleu, Carnium, Chataigne, Dortmund, El Nino, Emx77, ERISS, FENRIS, Highlandcharge, Jack54, Jagger2013, John Sedgwick, Kensai, Krot, kyrill2309, Lafrite, Lexx_SV, Lilan, Lodilefty, Old Fenrir, Orel, Owl, picaron, Philthib, Pocus, Quirk, Rafiki, Random, Stelteck, Sunray, TheDoctorKing, The Lev, Warsage.

Les inconnus soldats : merci aussi.

Merci à tous nos partenaires dans le monde et au-delà, en particulier merci à tous les membres du forum d'Ageod qui sont indispensables à notre succès.