Napoleonic

1815

LA BATAILLE DE Waterloo





BATTLEGROUND · BATTLEGROUND



empire INTERACTIVE

TALON

SOMMAIRE

1.0 INTRODUCTION 2
2.0 PRINCIPES DU JEU 3
CONTOURS DES HEX 3
L'HEX POINT CHAUD 3
LA BOÎTE A OUTILS 3
SELECTIONNER DES UNITES 4
FORMATIONS 4
ORIENTATION 5
DEPLACEMENT 5
Déplacement en colonne 6
COMBAT 6
Tir 6
Mêlée 7
COMMANDANTS 7
QUALITE 7
DESORGANISATION 7
DEROUTE 7
RALLIER 7
FATIGUE 7
RAVITAILLEMENT 7
TERRAIN 8
EMPILEMENT 8
3.0 CHOISIR UN SCENARIO 9
3.1 L'ECRAN DE MENU 9
3.2 L'ECRAN DE SELECTION DES SCENARIOS 9
3.3 LES TYPES D'I.A. 10
3.4 REPRENDRE UNE PARTIE ENREGISTREE 10
4.0 L'INTERFACE DE JEU 11
4.1 LA BARRE DE TITRE 11
4.2 LA BARRE DU MENU 11
Menu Fichier 11
Menu Phase 11
Menu Unités 11
Menu Mêlée 12
Menu Renforts 12
Menu Etat 12
Menu Affichage 13
Menu I.A. 14
Menu Spécial 14
Menu Options 15
Menu Aide 15
4.3 LA CARTE 16
Défilement 16
Noms de Lieux 17
Coordonnées de l'Hex 17
4.4 LA LISTE DES UNITES 17
Icônes de Classification des Unités 18
Icônes de la Liste des Unités 18
Icônes de Formation 18
La Boîte de Dialogue de Sélection 19
La Boîte d'Informations du Terrain 19
Sélectionner une Unité 19
4.5 LA BOÎTE A OUTILS 20
4.6 LA BARRE D'ETAT 20
4.7 ENREGISTRER UNE PARTIE 20
4.8 PRISES DE VUE 20
5.0 LES TYPES D'UNITES 21
5.1 ICÔNES DES UNITES 21
Couleurs des icônes OTAN 21
5.2 COMMANDANTS 22
Commandement et Charisme 22
5.3 ARTILLERIE 22
5.4 INFANTERIE 22
5.5 CAVALERIE 23

5.6 CHARIOTS DE MUNITIONS ET DE RAVITAILLEMENT .23
5.7 LA ZONE DE MENACE .23
5.8 DEBORDEMENTS .25
6.0 JOUER UN SCENARIO .26
6.1 TERRAIN .26
Hex obstrués .27
Caractéristiques des bords d'hex .27
6.2 CONDITIONS DE VICTOIRE .28
Objectifs .23
6.3 UTILISER L'I.A. .29
I.A. Semi-automatique et Groupes d'Unités .29
Marqueurs Unités Inconnues .30
6.4 TOURS DE JEU .31
6.5 DEROULEMENT DU JEU .31
6.6 DEPLACEMENT .31
Renforts .32
6.7 COMBAT .33
Tir .33
Restriction de Tir .33
Résolution des Tirs .34
Mêlée .35
Résolution de Mêlée .35
Charges de Cavalerie .37
Test du Moral .38
Désorganisation et Déroute .38
6.8 RALLIER ET REFORMER .39
Rayon/Capacité de Commandement .39
6.9 FATIGUE .40
7.0 JOUER PAR MODEM ET PAR E-MAIL .41
7.1 COMMENCER UN JEU PAR MODEM .41
7.2 JOUER EN LIAISON PAR CABLE .42
7.3 JOUER PAR E-MAIL .43
8.0 ANNEXES .45
8.1 GLOSSAIRE .45
8.2 RACCOURCIS CLAVIER .46

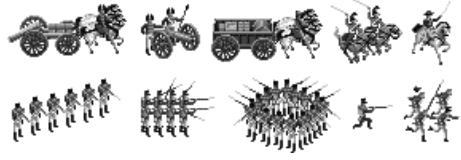


1.0 INTRODUCTION

BATTLEGROUND : WATERLOO est un jeu de stratégie couvrant la Bataille de Waterloo qui a vu les armées Anglo-alliées et Prussiennes affronter celle de Napoléon (l'Armée du Nord). Un ensemble de batailles, appelées scénarios, vous est proposé avec le jeu. Chaque hexagone (hex) sur la carte représente une zone d'un diamètre d'env. 100 mètres (10 hex pour 1000 m), et chaque tour de jeu équivaut à 15 minutes de temps réel pour les tours se déroulant dans la journée, et une heure pour ceux se déroulant de nuit.

ATTENTION ! JOUEURS VETERANS DE LA SERIE BATTLEGROUND

BATTLEGROUND : WATERLOO est en bien des façons similaires aux deux premiers jeux de la série des *Battleground* développés par Talonsoft (*Ardennes* et *Gettysburg)*. L'interface (boîte à outils, options des menus, affichage 2D et 3D, etc.) sont ainsi conformes au style habituel des *Battleground.* Cependant, il y a suffisamment de différences dans la façon d'y jouer pour que le temps que vous prendrez à lire ce manuel ne soit pas perdu.



2.0 PRINCIPES DU JEU

Après avoir choisi un scénario auquel vous voulez jouer (voir 3.0 CHOISIR UN SCENARIO), votre opposant artificiel ou humain et vous-même déplacez vos unités (représentants des bataillons d'infanterie et de cavalerie, chaque point de force - S dans la Liste des Unités - représentant 1 homme, ou encore des batteries d'artillerie - 1 S par canon - et des Commandants individuels), les faites attaquer ou défendre. Votre objectif, quel que soit le scénario, est de vous emparer ou de tenir certains objectifs spécifiques, tout en essayant d'éliminer le plus d'unités adverses possible. Cependant, il vous faudra également faire attention à vos propres troupes, car les pertes subies par un camp sont ajoutées aux points de victoire du camp adverse. Pour plus de détails à ce sujet, référez-vous au paragraphe 6.2 CONDITIONS DE VICTOIRE. Pour avoir un aperçu de tous les types d'unités disponibles, référez-vous au paragraphe 5.1.

La visibilité lors d'un tour se déroulant le jour n'est limitée que par des obstacles au champ de vision (CDV). Lors des tours se déroulant à l'aube ou au crépuscule, la visibilité est réduite à 6 hex. Lors d'un tour se déroulant la nuit, la visibilité est réduite à un hex. Référez-vous à la charte ci-après.

Tour	Visibilité	Commence à	Durée d'un tour
Aube	6 hex	2 heures du matin	15 minutes
Jour	illimité	4 heures du matin	15 minutes
Crépuscule	6 hex	8 heures du soir	15 minutes
Nuit	1 hex	10 heures du soir	1 heure

Chaque Tour de Jeu est divisé en deux Phases de Joueur, une par joueur. Chaque Phase de Joueur est subdivisée en cinq phases : *Déplacement, Tir Défensif, Tir Offensif, Charge* et *Mêlée*. Quand le nombre de Tours de Jeu prédéfini a été joué, le scénario est terminé, et le vainqueur est désigné.



Chaque fois que vous cliquez sur le bouton « Empilement Suivant » de la boîte à outils, le programme sélectionnera pour vous une unité présente sur la carte qui peut encore effectuer une action pendant cette phase. Cela vous permet de vérifier que vous n'avez pas oublié de faire jouer une de vos unités pendant cette phase, avant de passer à la phase suivante.



Pour passer à la phase suivante, cliquez sur le bouton « Phase Suivante » de la boîte à outils.



Au début de chaque nouvelle phase, la Boîte de Phase apparaît pour indiquer la nouvelle phase et le tour de jeu en cours. Cliquez sur la boîte avec le bouton gauche de la souris pour commencer la phase, ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour la faire disparaître automatiquement quelques secondes après qu'elle apparaisse.

CONTOURS DES HEX



Le concept des « hex » est indispensable pour bien comprendre les principes élémentaires des portées de tir et des capacités de déplacement. Comme les contours des hex sont désactivés par défaut, il est fortement recommandé que vous les rendiez visibles en sélectionnant la commande Contours des Hex du menu Options quand vous commencez votre première partie.

LE POINT CHAUD

On appelle hex Point Chaud l'hexagone qui apparaît sur la carte entouré d'une bordure rouge. Il s'agit de l'hex sélectionné.

LA BOITE A OUTILS

La boîte à outils vous permet d'utiliser certaines commandes sans avoir à utiliser les menus déroulants. Cliquer sur un bouton de la boîte à outils lance la commande qui y est associée. Certains vous ont été décrits, mais une liste complète des boutons et des commandes qui y sont associées vous est donnée en paragraphe 4.5.

SELECTIONNER DES UNITES

Vous devez sélectionner une unité avant de pouvoir lui faire accomplir une action. Pour cela,

1. Cliquez d'abord sur l'hex contenant l'unité. *Cet hex devient l'hex point chaud*.
2. Puis cliquez sur la zone de données de l'unité dans la Liste des Unités qui apparaît en bas de l'écran. (*Une autre méthode est décrite dans le paragraphe se référant à la boîte de Dialogue de Sélection*).

Vous pouvez choisir de sélectionner plusieurs unités dans un seul hex, ce qui vous permet de les déplacer (ou de les faire attaquer) toutes en même temps. Vous pouvez sélectionner *toutes* les unités d'un hex d'un seul coup en double-cliquant (cliquez rapidement deux fois de suite avec le bouton gauche de la souris) sur l'hex.

En cliquant sur la zone de données de l'unité avec le bouton droit de la souris, vous aurez accès à d'autres informations concernant cette unité.

FORMATIONS

Les unités de *BATTLEGROUND : WATERLOO* se déplacent et attaquent en utilisant différentes formations qui étaient celles utilisées lors des guerres napoléoniennes. Vous trouverez ci-après une liste des types d'unités et les formations qu'elles peuvent adopter.

Formations de l'Infanterie

L'infanterie peut adopter plusieurs formations : en *Ligne*, en *Ligne Etendue*, en *Colonne*, en *Tirailleurs* ou au *Carré*.



Quand une unité adopte une formation en *Ligne*, cela indique que les soldats sont alignés « épaule contre épaule » pour attaquer ou défendre.

Quand elle est en *Ligne Etendue*, l'unité est divisée en deux parts à peu près égales qui permettent à l'unité de « s'étendre » sur la droite ou sur la gauche.



Quand elle est en *Colonne*, elle est soit en ordre de marche, soit en formation d'assaut « en colonne par compagnie ».



Quand une unité est au *Carré*, cela signifie que ces hommes se sont regroupés et défendent les quatres côtés du carré.

Une unité en *Tirailleurs* représente la création d'une compagnie de 100 hommes ou moins qui se séparent de l'unité principale.

Formations de la Cavalerie



La Cavalerie et les Commandants sont toujours A Cheval, en *Colonne*. Les unités de cavalerie peuvent, au cours de leur phase de déplacement, se scinder en *Escadrons* de 100 cavaliers ou moins.

Formations de l'Artillerie



L'Artillerie est pour sa part soit *Attachée* à un avant-train (prête à se déplacer), soit *Détachée* d'un avant-train (prête à tirer).

Formations des unités de Ravitaillement



Les Chariots de Ravitaillement sont toujours en Colonne.

Quand peut-on changer la formation d'une Unité?

Vous pouvez changer la formation adoptée par une unité durant la phase de déplacement, ou pendant la phase de Tir Défensif (selon le type d'unité).

- **Pendant la phase de déplacement:** vous pouvez attacher l'artillerie, créer ou rappeler des unités de *Tirailleurs* ou des *Escadrons* de cavalerie, et vous pouvez également faire passer l'infanterie d'une formation en Ligne à une formation en Colonne.
- **Pendant la phase de tir défensif:** vous pouvez effectuer tous les autres changement de formations.

Comment changer la formation d'une unité

1. Sélectionnez l'unité
2. Choisissez alors l'un des différents boutons de changement de formation (voir illustration à droite). Pour connaître la formation actuellement adoptée par une unité, voir ICONES DE LA LISTE DES UNITES.



Colonne à Ligne/Ligne à Colonne; Attacher/ Détacher l'artillerie.



Former un Carré ou revenir en Ligne.



Créer/Rappeler des Tirailleurs ou un Escadron.

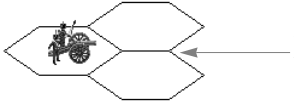
Restrictions au changement de Formation

- Les unités en Ligne Etendue ne peuvent pas directement changer de formation. Elles doivent d'abord reprendre une formation en Ligne.
- Les commandants, les unités de cavalerie et les tirailleurs ne peuvent pas changer de formation.
- Les unités désorganisées ou en déroute ne peuvent pas changer de formation.

ORIENTATION



Toutes les unités, quelle que soit leur formation actuelle, ont une *orientation* - elles font face à un des coins de leur hex. (à l'exception des Tirailleurs ou des unités au Carré, voir pages 22-23). Un coin d'hex est le point où se rejoignent deux des côtés de l'hex.



IMPORTANT #1: L'orientation actuelle de chaque bataillon en *Ligne* ou en *Colonne* et de chaque batterie *Détachée* détermine son Champ de Tir (la direction dans laquelle elle peut attaquer ou défendre) ; voir 6.7 COMBAT. Vous n'avez pas besoin de changer l'orientation d'une unité pour la déplacer.

IMPORTANT #2: Les Tirailleurs et les unités en formation au Carré peuvent tirer dans toutes les directions.

IMPORTANT #3: Si un hex contient plus d'une unité d'infanterie en Ligne, toutes les unités en Ligne doivent être orientées dans la *même direction*. Un changement d'orientation dans un hex contenant plusieurs unités en Ligne doit donc s'appliquer à toutes les unités en Ligne de l'hex.



Vous pouvez changer l'orientation d'une unité seulement pendant sa Phase de Déplacement. Pour changer son Orientation, sélectionnez l'unité, puis cliquez sur l'un des boutons « Changer d'Orientation » de la boîte à outils. L'un d'entre eux fait pivoter l'unité d'un coin d'hex vers la droite, un autre d'un coin d'hex vers la gauche, et le troisième la fait se retourner.



DEPLACEMENT



Dans *BATTLEGROUND: WATERLOO*, vous pouvez déplacer vos unités pendant votre Phase de Déplacement (elles peuvent changer d'orientation ou se déplacer, l'infanterie en Ligne peut passer en formation en colonne), et vous pouvez changer de formation pendant la phase de tir défensif. De plus, la cavalerie (et les commandants qui l'accompagnent) peut se déplacer pendant la phase de Charge.

Vous pouvez déplacer vos unités de trois façons différentes:

Hex par hex. Vous pouvez le faire en Sélectionnant l'unité, puis en cliquant sur un hex adjacent avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez continuer à déplacer l'unité avec cette méthode tant qu'elle dispose de points de Déplacement, ou jusqu'à ce qu'elle soit positionnée là où vous le désirez.

En Tirer-Déplacer. Une autre méthode pour déplacer des unités est celle du « tirer-déplacer ». Dans ce cas, vous sélectionnez une unité en cliquant sur l'hex la contenant, et tout en gardant le doigt appuyé sur le bouton de la souris, vous déplacez le curseur jusqu'à l'hex de destination. Le programme se charge alors de déplacer l'unité hex après hex, en utilisant le chemin qui coûte le moins de points de déplacement.

En Déplacement Automatique. Une troisième possibilité est d'utiliser le *Déplacement Automatique*. Pour cela, Sélectionnez l'unité, appuyez sur la touche Alt, et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'hex où vous voulez déplacer l'unité. Le programme se charge alors de déplacer l'unité hex après hex, en utilisant le chemin qui coûte le moins de points de déplacement.

A chaque fois qu'une unité change de formation, ou qu'une unité change d'orientation, elle perd une partie de ses points de déplacement. Les coûts respectifs de ces changements sont indiqués dans la rubrique Coûts de Changement dans les Données des Paramètres, que vous pouvez trouver en sélectionnant la commande Scénarios du menu Aide. Vous pouvez également consulter le paragraphe 6.1 TERRAIN pour connaître les effets du terrain (dont les routes, etc.) sur les capacités de déplacement.

A moins que le *BDG* ne soit activé, vous pouvez annuler le dernier déplacement (ou changement de formation/d'orientation) en appuyant sur la touche Ctrl et la touche U, si l'unité est *toujours* sélectionnée.



En cliquant sur le bouton « Visualiser Unités Déplacées » de la boîte à outils ou la commande Unités Déplacées du menu Affichage, vous pourrez visualiser toutes les unités qui se sont déjà déplacées pendant cette Phase de Déplacement.



Déplacement en Colonne

Vous pouvez utiliser le *déplacement en colonne* pour déplacer tout un groupe d'unités empilées ensemble dans un hex et/ou situées dans des hex se côtoyant. Ce sont les deux types de déplacement en colonne: en *groupe* ou en *chaîne*.

En groupe: Pour effectuer un déplacement en colonne en *groupe*,

1. Sélectionnez l'hex contenant l'unité de « tête »;

2. puis, après vous être assuré qu'aucune autre unité de cet hex n'est sélectionnée, appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez avec le bouton *droit* dans un hex adjacent, dans lequel vous voulez que l'unité se rende.

Lorsqu'elle se déplace, toutes les unités appartenant au même groupe (*brigade*, *division*, etc.) que l'unité sélectionnée la suivra. (Pour avoir des informations sur la structure de groupe d'une unité, cliquez dans sa zone de données avec le bouton droit de la souris).

En chaîne: Pour effectuer un déplacement en colonne en chaîne,

1. Sélectionnez l'hex contenant l'unité de « tête »;

2. puis, après vous être assuré *qu'aucune autre* unité de l'hex n'est sélectionnée, appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez avec le bouton *droit* dans un hex adjacent.

Lorsqu'elle se déplace, le groupe en entier se déplace également, chaque unité rentrant dans l'hex qui vient d'être libéré en face d'elle. Notez cependant que le déplacement en colonne en chaîne dans un hex qui est adjacent à deux ou plusieurs unités amies *si* ces unités sont dans des hex différents *et* sont adjacentes l'une de l'autre, ou si l'unité de « tête » est encadrée par deux ou plusieurs unités.

Le déplacement en colonne peut également s'effectuer en utilisant le *Mouvement Automatique* (voir ci-dessus). Pour ce faire, appuyez sur les touches **Ctrl** et **Alt** en même temps tout en cliquant sur l'hex où vous voulez que l'unité de « tête » se rende avec le bouton droit de la souris.

COMBAT

Il y a deux types de combats dans le jeu : les *Tirs à distance* et la *Mêlée*. Un bataillon ou une batterie qui subit des pertes dues aux combats perd ses hommes par 25 (S) pour l'infanterie et par 1 canon pour l'artillerie; et si sa Force est réduite à zéro à la suite de combats, l'unité est éliminée. Voyez ci-dessous pour plus de détails. Les tables de résultat des combats pour les deux types de combat sont affichées dans les Données des Paramètres, auxquels vous pouvez accéder depuis les Scénarios dans le menu Aide. **IMPORTANT:** Chaque bataillon ou batterie a un champ de tir hors duquel il/elle ne peut pas tirer; voir 6.7.

Tir

On parle de *Tir* quand un bataillon ou une batterie tire sur un/une autre à une distance d'un ou plusieurs hex. Les Tirs ont lieu pendant la Phase de Tir Offensif (le joueur actif) et la Phase de Tir Défensif (le joueur inactif). Au cours de ces phases, chaque unité capable de tirer peut effectuer un Tir contre une seule unité ennemie. Les unités en déroute, et celles qui sont à cours de munitions et/ou dont l'orientation (6.7) ne leur permet pas de faire face à l'ennemi ne peuvent pas tirer. L'Artillerie qui vient d'être détachée de son avant-train ou qui s'est déplacée (même si elle n'a fait que changer d'orientation) pendant la Phase de Déplacement ne peut pas faire feu lors de la Phase de Tir Offensif suivante. Référez-vous au paragraphe 6.7 COMBAT, ainsi qu'aux paragraphes concernant le Tir et la Résolution des Tirs.

Vous pouvez faire Tirer vos unités de trois façons différentes:

Bouton droit. Pour tirer, sélectionnez le bataillon ou la batterie à faire tirer, et cliquez sur l'hex *cible* avec le bouton droit de la souris.

Tirer-déplacer. Vous pouvez également utiliser la méthode du « tirer-déplacer », en sélectionnant l'unité à faire tirer avec le bouton gauche de la souris et en le maintenant enfoncé jusqu'au moment où vous avez déplacé le curseur sur l'hex cible.

Tir automatique. Une troisième méthode, le *Tir Automatique*, est utilisable en appuyant sur la touche **Alt**, et en cliquant sur l'hex cible avec le bouton droit de la souris. Une boîte de dialogue apparaît, vous indiquant une de vos unités capables d'effectuer le tir. Si vous cliquez sur **OK**, cette unité ouvre le feu automatiquement.

Mêlée

Une *mêlée* se produit quand un camp essaie de faire avancer une ou plusieurs de ses unités dans un hex *adjacent* contenant des unités ennemies pendant la Phase de Mêlée. Les unités en Déroute, l'artillerie, les chariots de ravitaillement et les bataillons qui ne font pas face à l'ennemi ne peuvent pas prendre part à une mêlée. *Les unités Désorganisées peuvent participer à une mêlée.* Une unité ne peut participer qu'à une mêlée par Phase de Mêlée. Si toutes les unités de défense sont éliminées ou repoussées, les unités attaquantes prendront automatiquement leur place dans l'hex.

Le « tirer-déplacer » est la façon la plus simple de conduire une mêlée. Pour cela,

1. vous sélectionnez toutes les unités d'un hex que vous voulez faire attaquer en mêlée,
2. vous placez le curseur sur cet hex, vous cliquez dessus tout en maintenant le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris, vous déplacez alors le curseur sur l'hex à attaquer, puis vous relâchez le bouton.
3.  Répétez cette opération pour chaque hex contenant une ou plusieurs unités que vous voulez faire participer à la mêlée, puis résolvez-la en cliquant sur le bouton « Résoudre Mêlée » de la boîte à outils.

Pour de plus amples renseignements, voyez le chapitre 6.7 COMBAT, et les paragraphes Mêlée et Résolution de Mêlée.

COMMANDANTS



Chaque brigade, division, corps et armée dépend de son commandant historique. Un commandant ne fait bénéficier les unités d'aucun bonus de Déplacement ou de Tir, mais les aide lors des mêlées (en attaque ou en défense) et réduit les chances qu'a une unité avec laquelle il est empilé de partir en déroute. La fonction la plus importante d'un commandant reste cependant d'utiliser ses capacités de commandement pour aider les unités désorganisées ou en déroute qui *dépendent de lui* à se Rallier. Il est primordial de bien positionner vos commandants de brigades et de divisions pour assurer la cohésion de vos unités. Pour plus de détails, voir 4.4 LA LISTE DES UNITES, 5.2 COMMANDANTS et 6.8 RALLIER.

QUALITE

Chaque unité dispose d'une valeur de *Qualité* (« Q » dans la Liste des Unités) allant de « 9 » (la meilleure) à « 1 ». Le programme utilise cette valeur à différents moments en simulant un lancé de dés (de 1 à 6) pour savoir si une unité va se Rallier, partir en Déroute, ou être Désorganisée. Voir Test du Moral et Désorganisation et Déroute.

DESORGANISATION



Un bataillon ou une batterie peut être *désorganisée* lorsqu'elle subit des pertes; elle l'est *automatiquement* quand elle participe à une Mêlée, *ou* qu'une unité dans son hex n'appartient pas au même groupe d'unités qu'elle.

On repère une unité désorganisée à l'aide de l'icône D qui apparaît dans la Liste des Unités. Pour plus de détails, voir Désorganisation et Déroute. De plus, traverser certains types de terrain désorganise une unité.

DEROUTE



Une unité peut partir en *Déroute* lorsqu'elle subit des pertes, perd une Mêlée, ou qu'une unité dans son hex ou dans un hex adjacent part en Déroute. On repère une unité en Déroute à l'aide de l'icône R qui apparaît dans la Liste des Unités ou par une icône d'unité représentant une ou plusieurs personnes en train de courir. Pour plus de détails, voir Désorganisation et Déroute.

RALLIER ET REFORMER

Au début de chaque Tour de Joueur, le programme essaie de *Reformer* les unités désorganisées et de faire se Rallier les unités en déroute. Les résultats sont affichés dans le dialogue de Rapport de Commandement. Pour plus de détails, voir 6.8 RALLIER.

FATIGUE

Chaque bataillon ou batterie dispose d'un niveau de *Fatigue* (FA) allant de « 0 » à « 9 ». La fatigue augmente lors des combats. Plus une unité est fatiguée (plus la valeur de FA est élevée), plus l'unité sera faible lors des mêlées, et plus elle sera susceptible de partir en déroute lorsqu'elle subira des pertes. Pour plus de détails, voir 4.4 LA LISTE DES UNITES et 6.9 FATIGUE.

RAVITAILLEMENT



A chaque fois qu'un bataillon effectue un Tir, le programme fait une vérification pour savoir si l'unité a épuisé son stock de munitions. (La probabilité de base est de 1 chance sur 24.) Si c'est le cas, une icône indiquant une cartouche transparente (à cours de munitions) ou à moitié-transparente (presque à cours de munitions) apparaît dans la Liste des Unités. Un bataillon presque/à cours de munitions est limité dans ses capacités de Tir, mais peut être ravitaillé par un chariot de ravitaillement. Voir 5.4 Chariots de Munitions et de Ravitaillement.

Il existe également une limite de ravitaillement spécifique aux artilleries; voir Munitions d'Artillerie en page 24.

TERRAIN



Le terrain peut avoir une influence sur le déplacement, le CDV et les Tirs. Les murs et parapets ont également un effet sur les mêlées. Ces effets sont indiqués dans le chapitre 6.1 TERRAIN, et dans les Données des Paramètres (Menu Aide, Notes sur la Sélection des Scénarios).



EMPILEMENT





Il y a dans *BATTLEGROUND: WATERLOO* des limites au nombre total d'unités ou d'hommes que vous pouvez entasser dans un hex. Par exemple:

- **Infanterie:** 2000 hommes en 8 unités au maximum
- **Artillerie:** 16 canons en 4 unités au maximum
- **Cavalerie:** 1000 hommes en 8 unités au maximum

En dehors de ces limites, vous pouvez empiler jusqu'à quatre commandants du même camp dans un hex. Les limites d'empilement ne s'appliquent que par camp lors des mêlées. Il ne peut y avoir plus d'un chariot de ravitaillement par hex, en toute circonstance.

Vous pouvez déplacer une unité depuis le bas de la pile vers la tête de la pile en utilisant la commande « Tête de Pile » du menu Unités. Ce menu intègre également la commande « Bas de Pile ». Lorsque vous utilisez la vue Normale en 2D, vous pouvez positionner vos commandants en tête de pile en utilisant la commande Commandants en Tête du menu Affichage.



LE RETOUR DE NAPOLEON

Après la désastreuse aventure en Russie de 1812 et une guerre d'usure au cours des années 1813-1814, Napoléon fût contraint d'abdiquer en avril 1814. Il fût exilé à l'île d'Elbe avec une garde personnelle de 1000 hommes. Néanmoins, la coalition contre la France ne survécut pas à la fin de la guerre. Au Congrès de Vienne, les Alliés commencèrent à se quereller et à se disputer. Des états mineurs étaient échangés ou vendus comme de la vulgaire petite monnaie dans la réorganisation de l'Europe. Le principal instigateur de ces problèmes était Talleyrand, Prince de Benevente (l'adversaire politique de Napoléon). Il voulait que les Alliés expatrient Napoléon le plus loin possible de l'Europe : les Acores, ou mieux encore dans les Caraïbes ou Sainte-Hélène. Les troubles en France laissèrent à Napoléon une petite opportunité de revenir, et il la saisit.

Napoléon débarqua à Antibes, dans le sud de la France, le 1er mars 1815, et commença sa marche avec sa Garde Impériale composée de seulement 1000 hommes. A Nice, il récupéra d'autres partisans; vers Grenoble, les partisans se transformèrent en un véritable flot et aux alentours de Lyon, ce flot se changea en un torrent de soutien populaire. Chaque armée envoyée pour le capturer rejoignait cette foule de partisans. Napoléon arriva à Paris le 20 mars.

Le 25 mars, les alliés mirent de côté leurs différends et déclarèrent la guerre à Napoléon (et non pas à la France). Ils engagèrent 600 000 hommes pour le faire prisonnier et le chasser d'Europe une bonne fois pour toute. Les positions de Napoléon n'étaient cependant pas assurées d'un point de vue politique ou militaire. Une révolte avait lieu en Vendée, et la Chambre des députés demeurait prudente et peu convaincue que la France entière soutenait le retour de Napoléon. Après les rejets de ses offres de paix à la mi-avril , Napoléon disposait de toutes les justifications dont il avait besoin pour déclarer sa guerre.

Suite en page 19

3.0 CHOISIR UN SCENARIO



3.1 L'ECRAN DE MENU

Quand vous lancez *BATTLEGROUND: WATERLOO*, l'écran de Menu apparaît à la fin de l'introduction. Il vous propose cinq choix :

- **Commencer un Nouveau Scénario:** Cela vous fait passer à l'écran de Sélection des Scénarios pour vous permettre de commencer un nouveau scénario.
- **Reprendre une Partie:** Si vous voulez reprendre une partie déjà commencée que vous avez enregistrée avant de quitter.
- **Commencer Jeu en tant qu'Appelé Modem:** Si vous voulez commencer une partie (ou reprendre une partie en cours) en étant l'Appelé d'un jeu par modem.
- **Commencer Jeu en tant qu'Appelant:** Si vous voulez commencer une partie par modem (ou la reprendre) en étant l'Appelant.
- **Jouer par E-Mail:** Si vous voulez commencer une partie (ou la reprendre) par E-Mail.

3.2 L'ECRAN DE SELECTION DES SCENARIOS

C'est depuis cet écran que vous choisissez le scénario auquel vous voulez jouer. Cliquez d'abord sur le nom d'un scénario, et lorsque vous avez fait votre choix, assurez-vous que le nom du scénario que vous avez choisi est surligné et cliquez sur le bouton Jouer. Une boîte de dialogue apparaît alors pour vous demander quel type d'I.A. vous souhaitez pour chaque camp. (voir 3.3 LES TYPES D'I.A). Quand vous cliquez sur OK, le scénario commence.

Le bouton Précédent vous ramène à l'écran de Menu, et le bouton Quitter vous renvoie au gestionnaire de programmes de Windows.





3.3 CHOIX DE L'I.A

Le type d'I.A. que vous choisissez détermine le niveau d'influence que l'« Intelligence Artificielle » du jeu aura sur la partie. Lorsque vous utilisez l'I.A., le programme prendra une partie ou l'ensemble des décisions pour un camp en particulier, et effectuera les actions appropriées, comme faire tirer et déplacer les unités. Vous pouvez choisir pour chaque camp entre quatre niveaux d'I.A.: Aucune, Semi-automatique, Automatique, et Automatique avec BDG (Brouillard De Guerre).

Aucune signifie que l'I.A. est désactivée pour ce camp. Cliquez dessus si *vous* voulez prendre vous-même *toutes* les décisions pour ce camp. Cela signifie aussi déplacer et faire attaquer les unités de ce camp. C'est le mode par défaut pour les deux camps.

Si vous cliquez sur Semi-automatique pour un camp, vous pouvez toujours donner des *ordres* (attaquer, défendre, etc.) aux divers *commandants* de ce camp. Le programme se chargera automatiquement des déplacements et des tirs de chaque unité.

Lorsque vous cliquez sur Automatique pour un camp, le *programme* se chargera de *toutes* les décisions et actions de ce camp.

En mode Automatique avec BDG le programme se chargera de toutes les décisions et actions pour ce camp précis, *et* le mode Brouillard De Guerre sera effectif. C'est le mode que nous vous conseillons si vous désirez contrôler un camp, et laisser le programme se charger de l'autre.

Vous pouvez définir un Avantage à accorder à l'un des camps, pour compenser le manque d'expérience d'un des joueurs par exemple, en utilisant la barre située en bas de l'écran du choix de l'I.A. Pour cela, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la barre et en gardant le doigt sur le bouton de la souris, faites coulisser l'aiguille vers la droite ou vers la gauche. (Vous pouvez également utiliser les touches flèches du clavier). Vous pouvez accorder de 0 à 100 points d'avantage pour l'un ou l'autre des camps. Selon la valeur de l'avantage que vous aurez accordé à un camp, celui-ci infligera plus de pertes à l'autre camp, et subira moins de pertes lorsqu'il sera attaqué. Vous devez définir l'avantage avant de commencer une partie par E-Mail ou par Modem. Dans les autres cas, vous pouvez ajuster la valeur de l'avantage à n'importe quel moment.

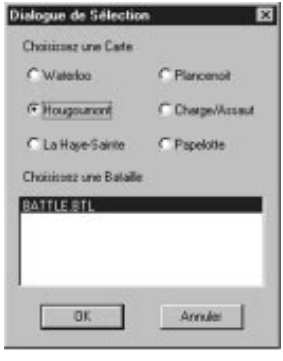
Pour modifier l'I.A. pendant le jeu, allez en 6.3 Utiliser l'I.A.

3.4 REPRENDRE UNE PARTIE EN COURS

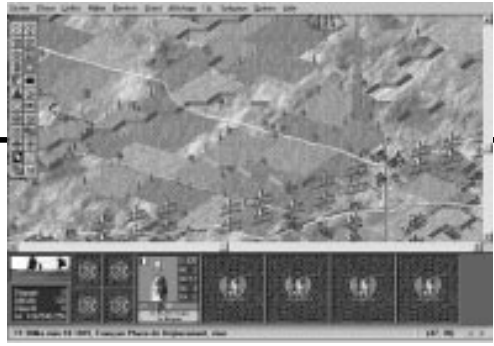
Pour charger une partie enregistrée d'un jeu (ni par modem, ni par E-Mail), cliquez sur Ouvrir une partie depuis l'écran de Menu. Une boîte de dialogue s'affiche, vous laissant choisir la partie que vous avez Enregistrée. Cliquez alors sur Ouvrir.

Pour charger une partie enregistrée de jeu par modem, allez en 7.3.

Dans le cas où vous auriez enregistré une partie lors d'une phase dans laquelle c'était à l'ordinateur de jouer, il vous faudra cliquer sur la commande du menu **Activer I.A.** (ou sur le bouton correspondant de la boîte à outils) pour la relancer.



4.0 L'INTERFACE DE JEU

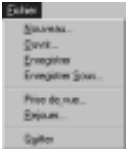


4.1 LA BARRE DE TITRE

C'est ce qui est affiché tout en haut de l'écran. On y voit le nom du scénario auquel on joue.

4.2 LA BARRE DE MENU

Située en dessous de la barre de titre, elle affiche le nom des différents menus déroulants. Ces menus et les commandes associées sont expliqués ci-après:



Fichier: Utilisez ce menu pour charger une partie précédente ou pour Enregistrer et/ou quitter le jeu.

Cliquez sur **Nouveau** pour commencer un nouveau scénario. (Ne changez pas le répertoire dans la boîte de dialogue qui s'ouvre). L'extension .scn est celle des nouveaux scénarios.

Cliquez sur **Ouvrir** pour reprendre une partie Enregistrée, d'extension .btl.

Cliquez sur **Enregistrer** pour Enregistrer la partie en cours.

Cliquez sur **Enregistrer sous** pour enregistrer une partie sous un nom de fichier différent de celui actuellement utilisé.

Cliquez sur **Prise de vue** pour faire une copie de la carte toute entière, montrant les positions des unités visibles. Le fichier enregistré sera en format bitmap (.bmp).

Cliquez sur **Rejouer** pour voir une bataille enregistrée. Pour arrêter la relecture, appuyez sur la touche Echap (voir Enregistrer bataille et Relancer lecture).

Cliquez sur **Quitter** pour arrêter le scénario et retourner à l'écran de Menu. Si le jeu actuel a avancé depuis votre dernier enregistrement, un dialogue vous permettra de le sauvegarder avant de quitter le jeu.



Phase: Utilisez ce menu si vous voulez passer d'une phase à la suivante.

Cliquez sur Suivante pour faire avancer le jeu jusqu'à la phase suivante.



Unités: Utilisez ce menu pour changer la position de vos unités dans un hex, et pour changer la formation d'une unité.

Cliquez sur **Tête de pile** pour positionner l'unité sur le dessus de son empilement.

Cliquez sur **Bas de pile** pour positionner l'unité en dessous de son empilement.

Cliquez sur **Vers la Droite** pour changer l'orientation d'une unité en lui faisant faire face au bord d'hex juste à sa droite.

Cliquez sur **Vers la Gauche** pour changer l'orientation d'une unité en lui faisant faire face au bord d'hex juste à sa gauche.

Cliquez sur **Demi-Tour** pour changer l'orientation d'une unité en lui faisant faire Demi-Tour (180°).

Cliquez sur **Changer Colonne** pour faire passer une unité d'une formation en Ligne à une formation en Colonne et inversement.

Cliquez sur **Changer Tirailleurs/Escadrons** pour détacher ou rappeler une unité de Tirailleurs (*Infanterie*) ou un Escadron (*Cavalerie*).

Cliquez sur **Changer Au Carré** pour former un Carré avec l'unité sélectionnée.

Cliquez sur **Ligne Etendue** pour faire passer une unité d'infanterie d'une formation en Ligne à une formation en Ligne Etendue et inversement.

Cliquez sur **Retirer de la Carte** pour éliminer une unité. Vous ne pouvez retirer une unité du jeu que pendant la Phase de Déplacement, et l'unité doit être dans un hex longeant le bord de la carte.

Pour retirer une unité du jeu,

1. Sélectionnez l'unité,
2. puis Cliquez sur la commande Retirer de la Carte. Les unités retirés de la carte n'influe pas sur les totaux de victoire.

Cliquez sur **Dialogue d'artillerie** pour utiliser des unités d'artillerie pendant les Phases de Tir Offensif ou Défensif.

Cliquez sur Annuler dernier déplacement pour annuler le dernier déplacement de la dernière de vos unités à s'être déplacée, de façon à pouvoir la déplacer d'une autre façon (ou pas du tout). Cette commande n'est pas accessible pendant un jeu par modem, ou lorsque le *Brouillard de Guerre* est activé pour le camp opposé.



Mêlée: Utilisez ce menu pour lancer vos assauts.

Cliquez sur **Ajouter à la Mêlé**e (après avoir cliqué avec le bouton droit sur l'hex cible) pour donner l'ordre à l'unité sélectionnée de participer à la mêlée.

Cliquez sur **Résoudre la Mêlée** en dernier lieu, pour résoudre la mêlée menée par vos unités sur l'hex point chaud.

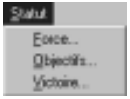
Cliquez sur **Différentiel** pour visualiser les forces en présence dans l'hex cible de la Mêlée



Renforts: Utilisez ce menu pour vérifier la disponibilité de vos renforts.

Cliquez sur **Prévus** pour afficher les renforts qui doivent arriver durant le scénario. Si le *Brouillard de Guerre* est activé pour l'un des deux camps au moins, seuls les renforts prévus pour le joueur actuel seront affichés; sinon, tous les renforts sont affichés.

Cliquez sur **Arrivés** pendant votre phase de déplacement pour afficher les renforts actuellement disponibles pour placement sur la carte.



Etat: Utilisez ce menu pour afficher les forces en présence, les objectifs et le niveau de victoire actuels.

Cliquez sur **Forces** pour visualiser les effectifs de chaque Bataillon ou groupes d'unités plus important. Si le *BDG* est activé pour un camp, ses effectifs n'apparaissent que lorsque c'est son tour de jouer.

Cliquez sur **Objectifs** pour avoir le numéro, la valeur et la position de chaque objectif. Cliquer sur n'importe quelle ligne de la liste d'objectifs positionnera le Point Chaud sur cet objectif et centrera la carte autour de ce dernier.

Cliquez sur **Victoire** pour avoir un aperçu du niveau actuel de victoire et les informations y ayant trait.





Affichage: Utilisez ce menu pour contrôler les informations affichées sur la carte.

Cliquez sur **Unités Off** pour afficher ou enlever de la carte toutes les unités et marqueurs. Cette option vous permet de les masquer afin de mieux voir le terrain.

Cliquez sur **Bases des unités Off** pour afficher ou enlever de la carte tactique (Battleview ™) les socles des unités.

Cliquez sur **Commandants en Tête** pour mettre les commandants au dessus de toutes les autres unités d'un empilement. Lorsqu'un tiret est visible à côté de cette commande, les commandants sont placés au sommet des empilements.

Cliquez sur **Objectifs** pour faire apparaître ou disparaître l'affichage des objectifs sur la carte. Lorsque cette commande est suivie d'un tiret, les hex Objectifs sont marqués d'un symbole spécial qui indique leur position, leur valeur et à qui ils appartiennent.

Cliquez sur **Lieux** pour trouver facilement certains lieux de la carte. Lorsque vous cliquez sur un des lieux listés, la carte se centre autour de cet hex et y positionne le Point Chaud.

Cliquez sur **Hex Visibles** pour visualiser les hex qui sont dans le CDV de l'hex point chaud. Un X dans un hex indique que vous n'avez *pas* de CDV dans cet hex. Quand elle est activée, cette commande a un tiret à côté d'elle.

Cliquez sur **Carte Plein Ecran** pour faire apparaître ou disparaître la Liste des Unités et la Boîte d'Information du Terrain. Quand un tiret apparaît à côté de cette commande, elles sont invisibles, mais cela ne vous empêche pas de sélectionner des unités en utilisant le Dialogue de Sélection.

Cliquez sur **Trouver Groupe** pour voir quelles unités appartiennent à quels groupes d'unités. Quand vous choisissez le nom d'un groupe, les unités qui le composent s'illuminent sur la carte. Si le *Brouillard de Guerre* est activé pour au moins l'un des deux camps, seuls les groupes du camp en train de jouer seront affichés; sinon, tous les groupes sont disponibles. Un nom de groupe marqué en gris indique qu'aucune unité de ce groupe n'est sur la carte (ex: renforts hors-carte).

Cliquez sur **Trouver Commandant ou Unités** pour afficher une boîte de dialogue qui vous permet de rechercher un commandant ou une unité spécifique sur la carte. Après avoir cliqué sur cette commande,

1. Cliquez dans la case nommée « Qui Rechercher »
2. Entrez le nom du commandant ou de l'unité à rechercher *en faisant attention à son orthographe*

ASTUCE: *Pour les commandants dont le nom comporte un accent (Napoléon), vous pouvez ne tapez qu'une* partie *du nom (Napol)*

3. Cliquez alors sur Rechercher.

Toutes les occurrences de ce nom dans l'Ordre de Bataille apparaissent dans une grande boîte blanche. Cliquez sur celui que vous cherchiez, puis sur **OK**.

Cliquez sur **Fenêtre de Saut** pour afficher une carte en miniature de celle utilisée. Quand vous cliquez sur un point de la fenêtre de saut, la carte du jeu va se positionner autour de ce point automatiquement.

Cliquez sur **Unités bloquées** pour faire apparaître (ou disparaître) une bordure rouge autour de toutes les unités de ce scénario qui sont « bloquées » (qui ne peuvent pas se déplacer).

Cliquez sur **Unités repérées** pour faire apparaître (ou disparaître) une bordure rouge autour des unités qui ont au moins une unité ennemie dans leur Champ de Vision (et sont donc elles-mêmes visibles).

Cliquez sur **Presque / A cours de Munitions**, ou Abandonnées pour faire apparaître/disparaître une bordure rouge autour des unités presque à cours ou à cours de munitions et/ou les batteries d'artillerie abandonnées par leurs servants.

Cliquez sur **Unités ayant tiré / combattu** pour voir les unités qui ont déjà tiré ou combattu (mêlée) pendant cette phase.

Cliquez sur **Unités déplacées** pour voir les unités qui se sont déjà déplacées durant cette phase.

Cliquez sur **Unités désorganisées** pour voir toutes les unités désorganisées.

Cliquez sur **Unités en Ligne Etendu**e pour voir toutes les unités en formation en Ligne Etendue.

Cliquez sur **Groupe** pour voir toutes les unités qui appartiennent au même groupe que la première unité sélectionnée de la Liste des Unités, ou qui sont sous la responsabilité du commandant sélectionné.

Note: Les options Groupe, Unités repérées, bloquées, ayant tiré/combattu, déplacées, désorganisées et Presque/ A cours de Munitions, ou Abandonnées s'annulent mutuellement; ainsi, sélectionner une de ces options désactive n'importe quelle option préalablement sélectionnée. Pendant la Phase de Mêlée, si aucune de ces options n'a été sélectionnée, les unités participant à la Mêlée seront automatiquement entourées d'une bordure rouge.

Cliquez sur **Stratégique** pour obtenir une vue d'ensemble de la carte, en version basse résolution 2D.

Cliquez sur **Normale** pour voir la carte en version normale 2D.

Cliquez sur **Tactique** pour passez en mode Battleview et avoir une vue rapprochée de la carte en 3D.

Cliquez sur **Tactique Eloignée** pour passez en mode Battleview 3D dans laquelle les hex ne font que la moitié de leur taille normale.

Cliquez sur **Tactique Très Eloigné**e pour passer en mode Battleview, mais dans laquelle les hex ne font qu'un quart de leur taille normale. Les unités apparaissent alors sous la forme de blocs de différentes formes, et leur orientation est signalée par une ligne vert clair.

Cliquez sur Pivoter boîte à outils pour faire pivoter la boîte à outils d'une position verticale à une position horizontale.



I.A.: Utilisez ce menu pour contrôler les capacités d'Intelligence Artificielle du programme.

Cliquez sur **[Aucune]** pour un camp si *vous* voulez prendre *toutes* les décisions pour ce camp, en particulier tous les déplacements et toutes les attaques. C'est le mode par défaut pour les deux camps.

Cliquez sur **[Semi-automatique]** pour un camp si vous ne voulez prendre que les décisions stratégiques pour ce camp et ne donner des ordres qu'aux *commandants*, laissant à l'ordinateur le soin de gérer les actions tactiques, comme se déplacer et tirer.

Cliquez sur **[Automatique]** pour un camp si vous voulez que le *programme* prenne en charge *toutes* les décisions et actions de ce camp.

Cliquez sur **[Automatique avec BDG]** pour un camp si vous voulez que le programme prenne en charge toutes les décisions et actions de ce camp, *et* que le Brouillard de Guerre soit activé.

Cliquez sur **Définir Avantage** pour définir l'équilibre du jeu, ce qui est utile si les deux joueurs ne sont pas du même niveau. Les valeurs de l'avantage peuvent varier de 0 à 100 pour chacun des camps. Selon la valeur que vous aurez indiquée, le camp avantagé subira moins de pertes et en fera subir plus que normalement. Vous devez définir l'avantage avant d'entamer une partie par modem ou par E-mail. Sinon, vous pouvez définir l'avantage à n'importe quel moment du jeu.

Cliquez sur **Activer I.A**. pour relancer l'I.A. après l'avoir désactivée, ou si vous avez commencé une phase sans l'I.A., mais que vous voulez lui laisser terminer cette phase pour vous.



Spécial: Utilisez ce menu pour jouer à un scénario avec quelqu'un d'autre par modems interposés.

Cliquez sur **Appelé** avant de commencer une partie par modem si vous voulez vous charger d'ouvrir et d'enregistrer le scénario, ainsi que pour configurer votre modem. L'Appelé peut aussi utiliser cette commande pour terminer cette session de jeu.

Cliquez sur **Appelant** avant de commencer un jeu par modem si vous désirez laisser à l'autre joueur la responsabilité d'ouvrir et d'enregistrer le scénario, ainsi que pour configurer votre modem. En tant qu'Appelant, vous devez spécifier la clé de codage (voir 7.2). L'appelant peut aussi utiliser cette commande pour terminer cette session de jeu.

Cliquez sur **Jouer par E-mail** si vous voulez commencer une partie par E-mail (voir 7.3 Jouer par E-Mail).

Cliquez sur **Enregistrer Bataille** pour activer/désactiver l'option qui permet d'enregistrer automatiquement le déroulement du jeu (voir p. 51 pour plus de renseignements).

Cliquez sur **Null Modem** si vous voulez jouer en utilisant un câble Null-Modem. Voir 7.4 JEU PAR NULL MODEM.

Cliquez sur **Nouvelle clé de codage** dans un jeu par modem si vous êtes l'Appelant et que vous souhaitez indiquer une nouvelle clé de codage. En tant qu'appelant, vous devez vous assurer que la bonne clé de codage est utilisée lors du chargement d'une partie antérieure. L'extension *.btx* est

utilisée pour signaler un fichier de sauvegarde *codé*. Pour en savoir plus sur la clé de codage, rendez-vous au chapitre 6.2.

Cliquez sur **Resync avec distant** lors d'un jeu par modem si les deux ordinateurs se retrouvent désynchronisés (par exemple lors d'une erreur de transmission). L'utilisation de cette commande retransmet l'ensemble du scénario à l'ordinateur de l'autre joueur. L'option de Resynchronisation ne devrait pas être très souvent utilisée, puisqu'un système de vérification d'erreur est inclus dans le protocole modem utilisé par le programme. Avant de l'utiliser, vérifier avec l'autre joueur si ce dernier est d'accord pour lancer une resynchronisation. Une autre alternative est de laisser l'Appelé Enregistrer le jeu et le charger de nouveau.

Cliquez sur **Relancez Relecture** pour relancer la lecture du déroulement d'un tour que vous avez arrêté *en cours*.(voir p. 51)

Cliquez sur **Dialogue de Communication** lors d'un jeu par modem pour afficher une fenêtre de discussion si vous l'aviez préalablement fermée.



Options: Utilisez ce menu pour contrôler certaines options associées par *défaut* au programme principal. Les commandes sont activées quand vous voyez un tiret.

Cliquez sur **Introduction** pour lancer ou passer l'introduction à chaque lancement du logiciel (et l'écran de dédicace à la fin).

Cliquez sur **Bip sur erreur** pour choisir d'activer ou de désactiver un Bip quand vous faites une erreur.

Cliquez sur **Clignoter point chaud** pour faire clignoter (ou arrêter le clignotement) du point chaud sur la carte. [Exception : le point chaud ne clignote jamais sur la carte tactique (Battleview ™)].

Cliquez sur **Défilement Fluide** pour activer/désactiver cette option qui fait défiler la carte jusqu'au nouveau point chaud. Lorsqu'il n'y a pas de tiret à côté de cette commande, la carte se redessine directement autour du nouveau point chaud sans passer par les hex intermédiaires.

Cliquez sur **Effets sonores** pour activer/désactiver les effets sonores.

Cliquez sur **Icônes graphiques** pour changer l'affichage des unités entre des icônes graphiques ou des symboles OTAN.

Cliquez sur **Portraits des Commandants** (quand vous utilisez la Vue *Normale* en *2D* avec des icônes graphiques) pour afficher une représentation des commandants sous la forme de portraits ou d'une icône graphique.

Cliquez sur **Contours des Hex** pour afficher les contours des hexagones.

Cliquez sur **Dialogues 3D** pour changer l'apparition des dialogues entre une version améliorée 3D et une version Windows tm standard.

Cliquez sur **Boutons d'aide** dans dialogues pour activer/désactiver l'affichage de boutons d'Aide dans les boîtes de dialogues.

Cliquez sur **Enregistrement automatique** pour laisser le programme faire une sauvegarde automatique à la fin de chaque phase [Exception: n'enregistrera pas une phase contrôlée par une I.A. *automatique* (avec ou sans BDG)].

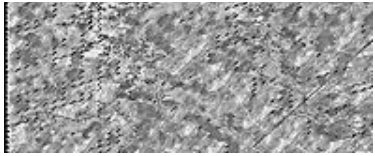


Aide: Utilisez ce menu pour obtenir des informations sur la façon d'utiliser *BATTLEGROUND WATERLOO*, au sujet de la bataille en cours ou sur le programme en lui-même.

Cliquez sur **Aide générale** pour ouvrir le fichier d'aide générale de *BATTLEGROUND WATERLOO*.

Cliquez sur **Scénario** pour obtenir diverses informations sur les deux armées, leurs Ordres de Bataille, les données utilisées par le programme (comme la hauteur des obstacles, les coûts de déplacement et les modificateurs de défense des différents types de terrains), etc.

Cliquez sur **Concernant BATTLEGROUND WATERLOO** pour afficher un dialogue contenant certaines informations sur *BATTLEGROUND: WATERLOO*, dont la version et les informations de copyright.



Fenêtre de Saut (3D)



Stratégique en 2D



Normale en 2D



Tactique Très Eloignée en 3D



Tactique Eloignée en 3D



Tactique en 3D

4.3 LA CARTE

Chaque carte peut être visionnée à six échelles différentes.

La plus petite est la carte *Stratégique*, qui est affichée en utilisant la commande Stratégique du menu Affichage. C'est celle qui convient le mieux pour avoir un point de vue global de la situation. Les unités sont plus difficiles à discerner les unes des autres sur cette carte, mais leurs positions vis-à-vis de celles de votre adversaire apparaissent mieux sur une plus grande échelle.

La carte de taille moyenne est la carte *Normale*, qui est affichée à l'aide de la commande Normale du menu Affichage (ou en cliquant sur le bouton « Zoom » de la boîte à outils lorsque la carte est actuellement en mode Stratégique). C'est la carte standard pour jouer à Battleground Waterloo, et de ce point de vue, vous avez une meilleure vue du terrain qu'en mode Stratégique tout en montrant plus de terrain que la carte Tactique. Vous pouvez choisir de représenter les unités sur cette carte soit sous la forme d'icônes graphiques, soit sous la forme de symboles OTAN (voir 5.0 LES TYPES D'UNITES).

En utilisant la commande Tactique du menu Affichage (ou en cliquant sur le bouton « Zoom » de la boîte à outils lorsque vous êtes en mode Tactique Eloignée), vous obtenez une vue *Tactique* du terrain. C'est la Battleview - une carte en 3D isométrique haute résolution, qui offre le plus de détails. Dans ce mode, les unités sont représentées sous la forme de « figurines » individuellement placées dans leur hex.

La vue Tactique Eloignée affiche la carte Battleview, mais chaque hex ne fait plus que la moitié de sa taille normale, permettant donc d'afficher deux fois plus de terrain en même temps. C'est la carte par défaut quand vous commencez le jeu.

La vue Tactique Très Eloignée vous permet d'afficher une carte Battleview à un quart de sa taille originale, ce qui vous permet de voir beaucoup plus de la carte 3D. Les unités dans cette vue sont affichées sous la forme de blocs de différentes formes, leur orientation étant indiquée par des bandes vert clair.

La sixième vue est la Fenêtre de Saut (voir Défilement).

Défilement

La carte est généralement trop grande pour être représentée en entier à l'écran. C'est pourquoi vous pouvez vous déplacer sur la carte de plusieurs manières. Vous pouvez utiliser les barres de déplacement standards de Windows (ascenseurs), les touches « flèches » de votre clavier, ou encore la fenêtre de Saut.



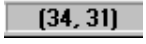
Pour utiliser la fenêtre de saut, cliquez dans son bouton dans la boîte à outils ou en utilisant sa commande dans le menu Affichage (Fenêtre de Saut). Une carte en miniature apparaît (indiquant où sont les unités de chaque joueur). Il n'y a plus qu'à cliquer à l'endroit désiré de la carte de saut, et la carte du jeu va se positionner automatiquement autour de ce point.

Noms des Lieux



Appuyez sur la touche **Shift**, et vous verrez apparaître sur la carte le nom des différentes routes, fermes et autres particularités géographiques.

Coordonnés de l'hex



Chaque hexagone de la carte dispose de coordonnées uniques, indiquées sous la forme « #,# ». Le chiffre sur la gauche indique la ligne verticale sur laquelle se trouve l'hex (0 indiquant la ligne verticale la plus à gauche de chaque carte), alors que le chiffre de droite représente la ligne horizontale (0 indiquant la ligne horizontale la plus en haut de la carte). Ainsi, la château « Hougoumont » dans le milieu de la carte a pour coordonnées « 34,31 ».

Les coordonnées de l'hex contenant le point chaud sont indiquées tout à droite de la barre d'état (voir 4.6).

4.4 LA LISTE DES UNITES

La liste des unités est la portion de l'écran située immédiatement en-dessous de la carte. Elle contient un dessin représentatif de chaque unité occupant l'hex point chaud, ainsi que le nom de l'unité et des données pertinentes la concernant.

Pour sélectionner une unité dans la Liste des Unités, cliquez n'importe où dans la zone de données. Pour avoir des informations sur le groupe d'unités auquel elle appartient, cliquez avec le bouton *droit* de la souris sur son nom dans la Liste des Unités.



Quand il y a plus d'unités dans un hex que ce qui peut être contenu dans la liste des unités faites dèfiler la liste avec les flèches situées en bas à droite de l'écran.



La Liste des Unités peut ne pas être présente à l'écran si vous avez choisi l'option Carte Plein Ecran du menu Affichage ou le bouton correspondant de la boîte à outils.



Valeur de Commandement
Valeur de Charisme
Potentiel de Déplacement
Nom du Commandant (cliquez avec le bouton droit pour en savoir plus sur le groupe d'unités).

Voici une liste explicative des abréviations et chiffres apparaissant pour les *Commandants* dans la Liste des Unités:

C (Commandement): Indiqué par une lettre allant de « A » (le meilleur) à « F » (le pire), cette valeur représente la capacité d'un commandant à rester « aux commandes », permettant de rallier les unités sous sa responsabilité lorsqu'elle sont *désorganisées*. Voir Rayon de Commandement/Capacité de Commandement.

Si le commandant sélectionné est Détaché, l'icône est sensiblement différente.

L (Charisme): De la même façon que pour le Commandement, la qualité du Charisme d'un commandant peut aller de « A » à « F ». Le charisme sert à un commandant pour Rallier une unité *en Déroute* avec laquelle il est empilé. Voir 6.8 RALLIER

M (Déplacement): La capacité de déplacement du Commandant. Cette valeur diminue au fur des déplacements de l'unité, ou quand le Commandant change de formation. *Les Commandants sont toujours à cheval.*

Une étoile dorée apparaît dans le coin inférieur droit du portrait du Commandant s'il a reçu une promotion à la suite du décès de son chef hiérarchique.

Voici une liste explicative des abréviations et chiffres apparaissant dans la Liste des Unités:

S (Force): Cette valeur représente la capacité d'attaque (et de défense dans le cas d'un Bataillon) d'une unité. Ce chiffre représente le *nombre réel d'hommes* dans l'unité (arrondi à 25 hommes près). Elle est également utilisée pour déterminer les limitations d'empilement. Voir Empilement en page 8. Un S jaune indique que l'unité n'est pas à sa force maximale (pertes ou détachement de tirailleurs).

RG (Portée): La portée maximum d'un tir effectué par l'unité. Une unité dont la portée est de « - » ne peut pas attaquer.

MV (Déplacement): La capacité de déplacement de l'unité. Cette valeur diminue quand l'unité se déplace ou qu'elle change d'Orientation/de Formation.

QL (Qualité): La qualité d'une unité peut aller de « 9 » (Excellente) à « 1 »(Exécrable).

FA (Fatigue): Le niveau actuel de Fatigue d'une unité. Entre « 0 » et « 3 » points de fatigue, l'unité n'est pas fatiguée (chiffre vert), entre « 4 » et « 6 », elle est fatiguée (chiffre orange), et entre « 7 » et « 9 », elle est épuisée (chiffre rouge). Voir 6.9 FATIGUE.



S (Force)
RG (Portée)
MV (Déplacement)
QL (Qualité)
FA (Fatigue)
Icônes de la liste des unités
Nom de l'unité

Icônes de Classification des unités

Certaines unités de Battleground: Waterloo disposent d'icônes spéciales qui apparaissent près de la tête du portrait de l'unité. Ces icônes sont :

Un « L » indique que cette unité est une unité légère qui peut déployer plus d'un groupe de tirailleurs.

Un « H » indique que cette unité est une unité lourde.

Une tête de cheval indique que cette unité est une artillerie à cheval

Cette icône indique qu'une unité a été formée aux tactiques de combats britanniques en 2 rangs ou sur 4 rangs. (voir page 34).

Icônes de la liste des unités

Une ou plusieurs des icônes suivantes peuvent apparaître de temps à autre en bas au centre de la zone de données d'une unité. Ces icônes signifient, dans l'ordre d'apparition de gauche à droite:

Infanterie. Quand la cartouche apparaît colorée, le Bataillon peut attaquer. Lorsque le Bataillon a attaqué, la cartouche devient marron. Si l'unité est presque à cours de munitions, la cartouche devient à moitié transparente. Si l'unité est à cours de munitions, la cartouche devient complètement transparente.

Artillerie. Quand le boulet de canon apparaît coloré, la Batterie peut faire feu. Lorsque la Batterie a tiré, le boulet de canon devient marron. Si la batterie n'a plus de servants (abandonnée, voir 5.3 ARTILLERIE), on ne voit que le contour du boulet.

La lettre indique le type d'armes qui équipe l'unité:

M: Mousquets à canons lisses
R: Mousquets à canons rayés
S: Epées et Sabres
L: Lance
A: Artillerie de catégorie A
V: Artillerie de catégorie B
C: Artillerie de catégorie C
D: Artillerie de catégorie D

Quand la roue apparaît, l'unité peut se déplacer. Quand l'unité a utilisé une partie de son potentiel de mouvement, la roue devient marron. La roue disparaît quand l'unité a utilisé tout son potentiel de mouvement.

Quand un « F » sur fond rouge apparaît, l'unité est Fixée, ce qui signifie qu'elle ne peut pas quitter son hex. Une unité Fixée perd se Etat quand elle est attaquée ou qu'elle part en Déroute.

Formations-Icons

Cette icône indique l'orientation actuelle de l'unité (elle regarde dans la direction indiquée par la flèche rouge) ainsi que sa Formation.

Cette icône indique que l'unité est en Ligne.

Cette icône indique que l'unité est en Ligne *et* peut changer en Ligne Etendue.

Cette icône indique que l'unité est en Ligne Etendue.

Cette icône indique que l'unité est en Colonne.

Cette icône indique que l'unité est au Carré.

Quand un « S » apparaît, cela signifie que l'unité est une compagnie de Tirailleurs.

Quand un «D » rouge apparaît, l'unité est Désorganisée.

Quand un « R » apparaît, l'unité est en Déroute.

Quand les jumelles apparaissent colorées, l'unité est actuellement dans le CDV d'au moins une unité ennemie (et l'a donc également dans son CDV) [Exception: si votre unité est dans le CDV de *seulement* un chariot de ravitaillement ennemi, les jumelles sont marrons, pour signaler que l'identité de votre unité n'est pas signalée à votre adversaire lorsque le *BDG* est activé].

Le Dialogue de Sélection



Le Dialogue de Sélection vous permet de sélectionner n'importe quelle unité de l'hex point chaud, même si la Liste des Unités n'est pas affichée à l'écran. Pour ouvrir cette boîte de dialogue, il suffit *d'appuyer sur* la barre d'espace. Vous pouvez alors ne sélectionner qu'une seule unité en cliquant sur son nom dans la liste, mais aussi en sélectionner plusieurs, en maintenant enfoncée la touche **Shift** ou la touche **Ctrl** quand vous cliquez sur le nom des unités qui vous intéressent. Double-cliquer sur un nom équivaut à appuyer sur la touche Entrée, ce qui équivaut à cliquer sur **OK**. Le chiffre et la lettre qui précèdent le nom d'un Bataillon/d'une Batterie indiquent la Force de l'unité et l'arme qui l'équipe.

La boîte d'informations de terrain



La boîte d'informations de terrain apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Elle affiche certaines informations concernant l'hex point chaud actuel. On y voit une photo digitalisée (prise dans la région de Waterloo) présentant le type de terrain dans l'hex (dégagé, verger, forêt...), et une liste indiquant le nom du type de terrain, les modificateurs de combat de ce terrain* et son altitude (en pieds). Si l'hex est également un hex Objectif, sa valeur en points de victoire est également affichée.

*Un hex bâtiment indiquera deux chiffres (-2/0) pour indiquer le modificateur de Tir. Le premier chiffre indique le modificateurs pour les *Tirailleurs*, le second (toujours 0) celui pour les autres unités. Seul les *Tirailleurs* reçoivent un modificateur de tir pour les hex bâtiment.

La ligne tout en bas de la boîte d'information du terrain indique les munitions *d'artillerie* restantes pour chacun des camps (sous la forme #/#/#, l'ango-allié à gauche, les Français au milieu et les Prussiens à gauche). Voir Munitions d'Artillerie.

Choisir une unité

Pour choisir une unité dans la Liste des Unités, cliquez n'importe où dans sa case de la Liste. Vous pouvez facilement sélectionner *toutes* les unités de la liste en double-cliquant sur l'hex qui les contient.



UNE VICTOIRE RAPIDE

Napoléon avait besoin d'une victoire rapide pour assurer politiquement sa position et espérer diviser les alliés et détruire la coalition. Avec cinq armées mobilisées contre lui, Napoléon devait agir vite. Au 20 mai, seules les armées de Blücher et de Wellington étaient déployées près de la France. Napoléon décida de lancer son attaque contre Wellington et Blücher, de les empêcher de se réunir et de les vaincre à tour de rôle. Il espérait ainsi mettre fin à la guerre.

Napoléon rassembla rapidement 120 000 hommes et les fit traverser secrètement mais rapidement la Sombre durant la nuit du 15 juin. Wellington et Blücher furent pris par surprise, avec leurs forces dispersées dans toute la campagne. L'Armée du Nord était divisée en deux ailes, le Maréchal Ney commandant l'aile gauche, constituée du Ier et du IIème Corps ainsi que de quelques détachements de la cavalerie de la Garde, et Grouchy commandant l'aile droite, composée du IIIème Corps et du Corps de Cavalerie. Napoléon contrôlait pour sa part le VIème Corps ainsi que sa redoutable Garde Impériale, laissée à la traîne de chacune des deux ailes afin qu'elle puisse se rendre là où l'on aurait besoin d'elle.

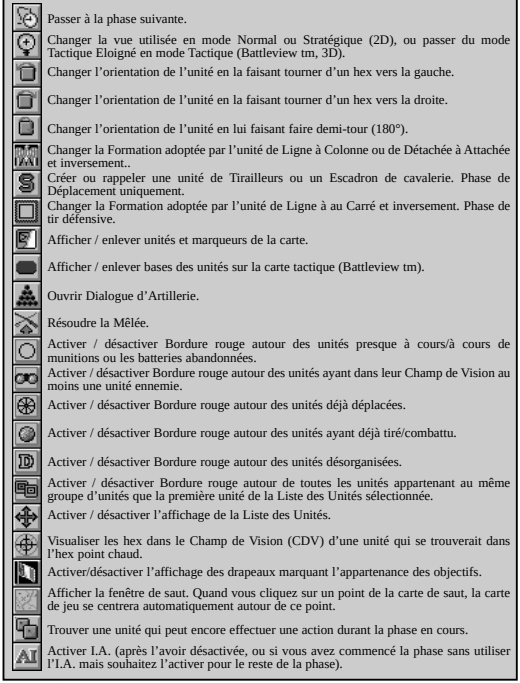
Napoléon ordonna à Ney de se porter en avant de l'armée anglo-alliée et de prendre possession de Quatre-Bras, puis de pivoter vers la gauche et frapper les prussiens par l'arrière. Pendant ce temps, Grouchy et Napoléon ouvriraient le feu sur les prussiens à Ligny. Mais Ney retarda son attaque, et lorsqu'il se décida finalement à attaquer pour de bon, l'armée anglo-alliée avait été suffisamment renforcée à Quatre-Bras pour stopper les français.

A Ligny, les Prussiens tinrent plusieurs heures, mais ne purent résister lorsque Napoléon lâcha la Garde. Parce que Ney n'avait pas réussi à prendre rapidement Quatre-Bras, les Prussiens purent s'échapper dans la nuit. Accompagnés de l'armée anglo-alliée, ils battirent en retraite , mais ils avaient avant essuyé de lourdes pertes.

Suite en page 32

4.5 LA BOÎTE A OUTILS

La boîte à outils vous permet d'utiliser certaines commandes sans avoir à aller les choisir dans leurs menus déroulants respectifs. Cliquer sur un bouton de la boîte à outils lance les commandes qui y sont associées. Ces commandes sont:



Passer à la phase suivante.

Changer la vue utilisée en mode Normal ou Stratégique (2D), ou passer du mode Tactique Eloigné en mode Tactique (Battleview tm, 3D).

Changer l'orientation de l'unité en la faisant tourner d'un hex vers la gauche.

Changer l'orientation de l'unité en la faisant tourner d'un hex vers la droite.

Changer l'orientation de l'unité en lui faisant faire demi-tour (180°).

Changer la Formation adoptée par l'unité de Ligne à Colonne ou de Détachée à Attachée et inversement..

Créer ou rappeler une unité de Tirailleurs ou un Escadron de cavalerie. Phase de Déplacement uniquement.

Changer la Formation adoptée par l'unité de Ligne à au Carré et inversement. Phase de tir défensive.

Afficher / enlever unités et marqueurs de la carte.

Afficher / enlever bases des unités sur la carte tactique (Battleview tm).

Ouvrir Dialogue d'Artillerie.

Résoudre la Mêlée.

Activer / désactiver Bordure rouge autour des unités presque à cours/à cours de munitions ou les batteries abandonnées.

Activer / désactiver Bordure rouge autour des unités ayant dans leur Champ de Vision au moins une unité ennemie.

Activer / désactiver Bordure rouge autour des unités déjà déplacées.

Activer / désactiver Bordure rouge autour des unités ayant déjà tiré/combattu.

Activer / désactiver Bordure rouge autour des unités désorganisées.

Activer / désactiver Bordure rouge autour de toutes les unités appartenant au même groupe d'unités que la première unité de la Liste des Unités sélectionnée.

Activer / désactiver l'affichage de la Liste des Unités.

Visualiser les hex dans le Champ de Vision (CDV) d'une unité qui se trouverait dans l'hex point chaud.

Activer/désactiver l'affichage des drapeaux marquant l'appartenance des objectifs.

Afficher la fenêtre de saut. Quand vous cliquez sur un point de la carte de saut, la carte de jeu se centrera automatiquement autour de ce point.

Trouver une unité qui peut encore effectuer une action durant la phase en cours.

Activer I.A. (après l'avoir désactivée, ou si vous avez commencé la phase sans utiliser l'I.A. mais souhaitez l'activer pour le reste de la phase).



4.6 LA BARRE D'ETAT

La barre d'état apparaît tout en bas de l'écran. Sa fonction principale est d'indiquer le tour actuel de jeu et la phase en cours, ainsi que les coordonnées de l'hex point chaud. Elle affiche également divers types de messages de temps à autres (par exemple pourquoi le programme vous empêche d'exécuter telle ou telle action). De plus, elle vous donne une brève explication de chaque commande des menus et des boutons de la boîte à outils quand vous positionnez le curseur sur une commande ou un bouton et que vous cliquez dessus en gardant le doigt sur le bouton gauche de la souris.

4.7 ENREGISTRER UNE PARTIE

Quand vous commencez un nouveau scénario, on vous proposera à la fin de chaque phase d'enregistrer la partie. Une boîte de dialogue apparaît pour vous permettre d'indiquer un nom pour le fichier de sauvegarde. Normalement, c'est l'extension *.btl* qu'il faut utiliser. Une fois que vous aurez enregistré la partie de cette façon une première fois, le logiciel l'enregistrera *automatiquement* à la fin de chaque phase grâce à la fonction Enregistrement Automatique [Exception: une phase dirigée par l'I.A. en mode *automatique* (avec ou sans *BDG*) ne sera pas Enregistrée]. Si vous désirez enregistrer votre partie à un autre moment lors d'une phase, il suffit d'utiliser la commande Enregistrer du menu Fichier.

Pour enregistrer une partie sous un nom différent de celui utilisé actuellement, choisissez la commande Enregistrer sous du menu Fichier. Cela vous permet de faire une sauvegarde de l'état actuel de la partie dans un autre fichier sans affecter le fichier actuellement utilisé pour cette bataille.

4.8 PRISE DE VUE

La commande Prise de Vue du menu Fichier vous permet de faire une copie de la portion de la carte en mémoire telle qu'elle apparaît (avec toutes les unités visibles) dans un fichier Bitmap (extension *.bmp*). Un dialogue de sélection de fichier vous permettra de lui donner un nom.

Vous pouvez utiliser le programme Paintbrush (livré avec Windows™) pour l'ouvrir ultérieurement. Référez-vous au manuel de Windows™ pour de plus amples instructions sur le fonctionnement du programme Paintbrush. Le programme Paintbrush peut également être utilisé avec votre imprimante (noir et blanc ou couleur) pour avoir une sortie papier de la carte. Paintbrush vous permettra de redimensionner la carte avant de l'imprimer.

5.0 LES TYPES D'UNITES

Vous retrouverez dans ce jeu des unités représentant des bataillons de cavalerie et d'infanterie, des commandants et des chariots de ravitaillement. Toutes ces unités, en dehors de l'artillerie Détachée de son avant-train, disposent de capacités de déplacement. Elles peuvent également toutes, sauf les commandants, les chariots de ravitaillement et l'artillerie Attachée, lancer des attaques. Leurs caractéristiques sont pratiquement toutes indiquées dans le chapitre 2.0 PRINCIPES DU JEU, mais vous trouverez des détails supplémentaires sur les Commandants, l'Artillerie et les Chariots de Ravitaillement dans les paragraphes suivants. Pour en savoir plus sur une unité spécifique au cours du jeu, Cliquez sur l'hex la contenant et jetez un œil sur ses données dans la Liste des Unités.

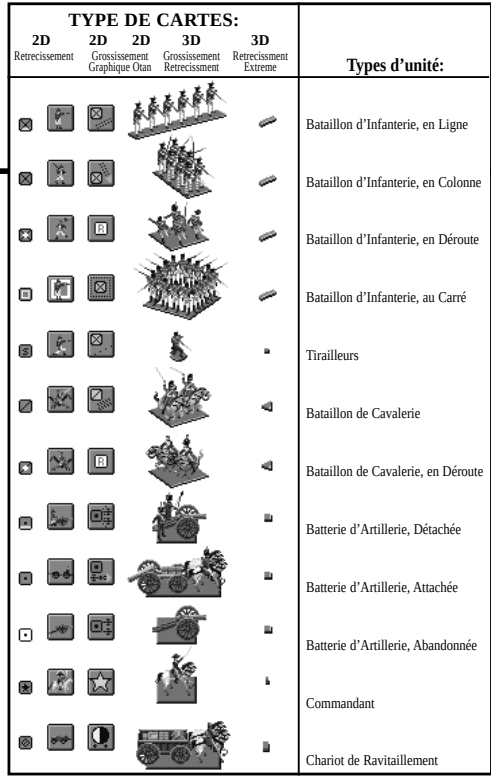
5.1 ICONES DES UNITES

Plusieurs icônes différentes représentent les unités dans le jeu. En voici la liste:

Couleur des symboles OTAN

La couleur de chaque symbole OTAN indique la catégorie de troupes à laquelle appartient une unité:

Vert clair: infanterie
Jaune: Cavalerie
Rouge: Artillerie
Or (Etoile): Commandant







5.2 COMMANDANTS

Les commandants sont abordés de façon élémentaire au début du manuel. Lors d'une mêlée, chaque camp peut bénéficier de la présence d'un Commandant (empilé avec une unité) pour augmenter d'un point sa force d'attaque ou de défense. Un Commandant diminue également les chances qu'a une unité de partir en déroute en abaissant d'un point le résultat du lancer de dés de Test du Moral. Il aide aussi les unités qui sont placées sous ses ordres lors de leurs tentatives de Ralliement. Voir 4.4 LA LISTE DES UNITES et 6.8 RALLIER ET REFORMER.

Un commandant peut être attaqué de façon individuelle seulement si il n'y a aucune autre unité (hormis d'autres commandants) dans son hex. Les commandants ne partent jamais en Déroute et ne sont jamais Désorganisés.

Un Commandant peut par contre être tué, capturé ou blessé. Dans chacun de ces cas, il est éliminé de la partie et un autre commandant est promu au début du Tour de Joueur suivant (pas celui de votre adversaire, attention). (Un commandant qui a été ainsi « promu » est caractérisé par une étoile dorée dans le coin inférieur droit de son portrait dans la Liste des Unité). Un Commandant utilisé en défense est automatiquement capturé si toutes les autres unités avec lesquelles il était dans un hex qui subit une Mêlée sont éliminées. Tous les commandants de remplacement ont une capacité de commandement de F.

Commandement et Charisme

Chaque Commandant est caractérisé par une valeur de Commandement et une valeur de Charisme, qui reflètent sa capacité à influencer les unités sous sa responsabilité; voir 4.4 LA LISTE DES UNITES. De plus, les Commandants de *Brigades* et de *Divisions* possèdent un Rayon de Commandement; voir Rayon/Indice de Commandement.

5.3 ARTILLERIE

Les batteries d'artillerie dans *BATTLEGROUND: WATERLOO* sont diviseés en quatre catégories: A, B, C, et D. Voir ci-après la description de chaque catégorie:

- **Catégorie A:** Artillerie lourde. Le nombre de canons dans une batterie A consiste d'un complément de 6 canons de 12 livres et de deux obusiers de 10 livres ou de 6 12 livres et de deux obusiers de 6 pouces.
- **Catégorie B:** Artillerie moyenne. Le nombre de canons dans une batterie B consiste d'un complément de 6 canons de 6 livres et de deux obusiers de 5,2 pouces ; ou de 6 6 livres et de deux obusiers de 7 livres ;ou cinq canons de 9 livres et 1 obusier de 5,5 pouces.
- **Catégorie C:** Artillerie légère composée de six obusiers de 5,5 pouces ou de six obusiers de 7 livres.
- **Catégorie D:** Artillerie à Cheval; 4 canons de 6 livres et deux obusiers de 5,5 pouces; ou 5 canons de 6 livres et un obusier de 5,5 pouces.

Pour les règles régissant le ravitaillement en munitions d'artillerie, voir le paragraphe ci-après. En ce qui concerne les règles de mêlée spécifiques à l'artillerie, référez-vous au paragraphe Mêlée et au paragraphe Résolution de Mêlée.

5.4 INFANTERIE

Pour les informations de base, référez-vous au début du manuel. Pour un aperçu plus complet des formations utilisées par l'infanterie des guerres Napoléoniennes, lisez les points suivants :

- Pendant la phase de Déplacement, l'infanterie peut se déplacer, changer d'orientation, détacher et rappeler des Tirailleurs et passer en mode en Colonne.
- Pendant la phase de Tir Défensif, elle peut changer en Formation en Ligne, en Colonne, au Carré, et en Ligne Etendue.
- L'infanterie peut tirer pendant les phases de tir offensif et de tir défensif.
- L'infanterie peut attaquer en mêlée pendant la phase de Mêlée.

Tirailleurs

- Les Tirailleurs peuvent être déployés et rappelés au cours des phases de déplacement en cliquant sur le bouton S de la boîte à outils.
- Une unité de Tirailleurs est composée de 1/8 de son unité originale.
- Les infanteries légères peuvent se déployer entièrement en compagnie de tirailleurs. Les autres unités d'infanterie ne peuvent déployer qu'une compagnie de Tirailleurs.
- L'orientation des tirailleurs n'a pas d'importance. Ils ont un champ de tir de 360°.

- En plus de modificateurs liés au terrain, les tirailleurs reçoivent un bonus de terrain de -2 sur les tirs quand ils sont dans des hex contenant des bâtiments.
- Les tirailleurs peuvent rejoindre leurs unités originales pendant la phase de déplacement. Pour faire rejoindre son unité à une unité de tirailleurs, il faut qu'elles soient toutes les deux dans le même hexagone. Sélectionnez alors l'unité de tirailleurs et cliquez sur le bouton S de la boîte à outils.

NOTE: pour rappeler des tirailleurs (*ou* un escadron), l'unité d'origine et celle de tirailleurs doivent être dans le *même* hex. Sélectionnez le tirailleur et cliquez sur le bouton S de la boîte à outils (ou utilisez la commande **Changer Tirailleurs/Escadron** du menu Unités).

Carré

- Les Carrés peuvent être formés lors de la phase de tir défensif par les unités d'infanterie en Ligne organisées.
- Les Carrés ne tirent qu'à _ de leur puissance de feu, mais dans toutes les directions.
- Normalement, les attaques de cavalerie pendant la phase de mêlée sont tripleés, mais pas contre des unités au carré.

Ligne Etendue

- Les unités d'infanterie peuvent passer en mode Ligne Etendue lors de la phase Défensive. Pour cela, l'unité doit être d'une taille minimum. Une unité d'infanterie dont l'icône en Ligne affiche trois lignes parallèles ( ) peut former une Ligne Etendue.
- Les unités en Ligne Etendue ne peuvent pas passer en Colonne ou au Carré directement *sans* repasser avant par une formation en Ligne. Pour revenir en Ligne, pendant la phase de tir défensif, double-cliquer sur une des deux unités et utilisez la commande Ligne Etendue du menu Unités. L'unité se reformera en Ligne dans l'hex de l'unité que vous avez sélectionnée.



NOTE: Pour rappeler une Ligne Etendue (revenir en Ligne), les deux « moitiés » *de la ligne étendue doivent occuper des hex adjacents* (similaire aux positions tenues par les deux moitiés de l'unité lors de la création de la Ligne Etendue). Choisissez alors la commande Changer Ligne Etendue du menu Unités.



5.5 CAVALERIE

Dans *BATTLEGROUND: WATERLOO*, la cavalerie est classifiée dans trois catégories différentes:

Légère: Hussars, Dragons légers et Chasseurs.

Lourde: Dragons, Cuirassiers, Carabiniers, Grenadiers à cheval, British Life Guards

Lanciers: Les lanciers sont les cavaliers équipés d'une lance « L ».

- La cavalerie peut se déplacer d'hex en hex pendant la phase de déplacement.
- La cavalerie peut charger au cours de la phase de Charge, mais est automatiquement désorganisée à la fin de ce tour.
- Les unités de cavalerie qui se sont déplacées au cours de la phase de Charge reçoivent un bonus lorsqu'elles attaquent au cours de la phase de Mêlée qui suit, si elles attaquent une infanterie qui n'est pas au carré, dans un hex dégagé et si elles ne traversent pas pour cela un bord d'hex obstrué.

Escadrons

Une unité de cavalerie peut se diviser en Escadrons au cours de la phase de déplacement si après l'avoir choisie, vous cliquez sur le bouton « S » de la boîte à outils. Un escadron fait _ de la taille de son unité d'origine. Vous pouvez diviser une unité de cavalerie en quatre escadrons si vous le désirez. Les escadrons de cavalerie fonctionnent sur le même mode que les régiments de cavalerie (unités d'origine).

5.6 CHARIOTS DE MUNITION ET RAVITAILLEMENT

Quand une unité subit une perte dans son niveau de munitions, elle devient « Presque à cours de Munitions » et ne peut plus tirer pendant une Phase de Tir Offensif tant qu'elle n'a pas été ravitaillée. Une unité qui est déjà presque à cours de munitions et qui subit une nouvelle perte de munitions devient « A cours de Munitions » et ne peut plus *tirer* du tout tant qu'elle n'a pas été ravitaillée.

Quand au début du Tour du Joueur, une unité presque/à cours de munitions qui n'est pas en Déroute et qui est à moins de cinq hex (sans passer par un bord d'hex obstrué ou sur un hex dans lequel ou autour duquel se trouve une unité ennemie) d'un chariot de ravitaillement sera ravitaillée.

Si une unité a besoin de munitions, *et* que le chemin de ravitaillement n'est pas bloqué, cette unité sera automatiquement ravitaillée au début du prochain tour du joueur.

Une unité ravitaillée retrouve son niveau de munitions d'origine. Le nombre d'unités ravitaillées est indiqué dans le Rapport de Commandement.

A chaque fois qu'un chariot de ravitaillement ravitaille une unité, il perd un point de ravitaillement (« S »). Quand sa S est à zéro, le chariot est éliminé du jeu. Les chariots de ravitaillement ne peuvent pas se ravitailler les uns les autres.

Un chariot de ravitaillement qui subit des pertes à la suite d'une attaque ne perd pas de points de ravitaillement, et ne devient ni désorganisé, ni en déroute. A la place, on considère que son équipage a été tué, et que le chariot ne peut plus se déplacer (son potentiel de déplacement est alors de zéro). On ne peut pas donner un nouvel équipage à un chariot de ravitaillement, à la différence des batteries, mais il peut continuer à ravitailler les unités qui se trouvent dans un rayon de cinq hexagones. Un chariot de ravitaillement capturé lors d'une mêlée passe à l'ennemi.

Ravitaillement et Tirailleurs

Le principe du ravitaillement fonctionne de la même façon pour les tirailleurs que pour les autres unités. Cependant, quand une unité de tirailleurs est ravitaillée, cela *n'abaisse pas* la force (S) du chariot de ravitaillement.

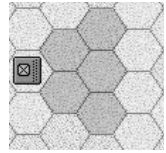
Munitions d'Artillerie

Le ravitaillement en munitions d'artillerie de chaque camp est indiqué dans la boîte d'informations du terrain (voir p. 19). A chaque fois qu'une batterie d'artillerie effectue un tir, le ravitaillement en munitions d'artillerie de ce camp est abaissé d'un point. De plus, chaque point de force perdu par une batterie d'artillerie (même si elle est capturée lors d'une mêlée) a pour effet de faire baisser le total de points de ravitaillement de munitions d'artillerie pour ce camp de trois points. Quand un camp se retrouve à zéro point de ravitaillement de munitions d'artillerie, plus aucune de ses unités d'artillerie ne peut tirer. On ne peut rien faire pour augmenter le niveau de ravitaillement de munitions d'artillerie. Un camp qui s'empare de batteries ou de munitions d'artillerie adverses ne peut pas les utiliser.

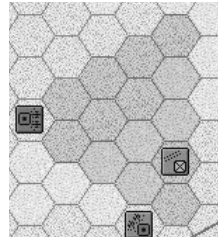
5.7 LA ZONE DE MENACE

Dans *BATTLEGROUND: WATERLOO*, toute unité organisée (*ni désorganisée, ni en déroute*), exerce une « zone de menace ». Cette zone de menace s'étend une certaine distance au travers des hex auxquels l'unité fait face. Une unité qui est dans la zone de menace d'une unité ennemie peut être handicappée pour changer de formation, et peut même devenir désorganisée. Les unités ont à la fois une « zone de menace » et une « valeur de menace ».

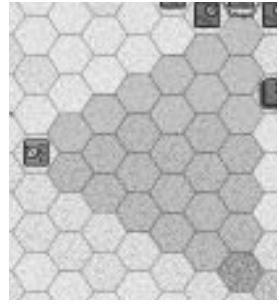
Zones de Menace



Les unités d'**Infanterie** (à l'exception des Tirailleurs) exercent une zone de menace de deux hex.



Les unités d'**Artillerie** exercent une zone de menace sur 4 hex.



Les unités de **Cavalerie** (même les Escadrons) exercent une zone de menace de 6 hex.

- Les chariots de ravitaillement et les Commandants n'exercent pas de zone de menace.

Valeurs de Menace

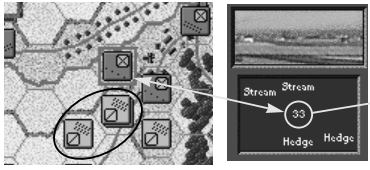
La valeur de Menace d'une unité d'infanterie ou de cavalerie dépend de sa force en hommes (un point de menace pour 100 soldats). La valeur de Menace d'une artillerie est égale au nombre de ses canons (1 point par point de S).

- La valeur de menace est doublée à une distance de 1 hex pour l'infanterie.
- La valeur de menace de l'artillerie est doublée jusqu'à une distance de 2 hex.
- La valeur de menace de la cavalerie est triplée jusqu'à 2 hex de l'unité et doublée jusqu'à 4 hex.

Test de Menace

Au cours du jeu, dès qu'une unité tente de changer de formation, un test est effectué en fonction de la menace qui pèse sur l'hex où elle se trouve, et du moral de cette unité. La menace totale qui pèse sur un hex est la somme de toutes les valeurs de menace qui s'exercent sur lui.

Si la valeur de la menace sur un hex est de zéro, vous pouvez changer de formation comme vous le voulez. Sinon, une tentative de changement de formation peut échouer. Si une unité rate ce test, elle est automatiquement désorganisée. Vous pouvez connaître la menace qui pèse sur un hex en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la boîte d'informations du terrain après avoir sélectionné l'hex.



Valeur de la Menace qui s'exerce sur l'hex point chaud.

Exemple: les trois unités de cavalerie que vous voyez dans l'hex exercent une menace de 33 sur l'hex point chaud. La cavalerie dans le coin inférieur droit de l'écran n'exerce pas de menace sur cet hex, puisqu'il n'est pas dans sa zone de menace.

Rappelez-vous: plus la valeur de la menace qui pèse sur un hex est élevée, plus il est risqué de faire changer une unité de formation. De plus, plus la qualité de l'unité est basse, moins elle a de chance de changer avec succès de formation dans un hex menacé.

5.8 DEBORDEMENTS

Un débordement est un déplacement spécifique qui consiste à faire entrer une unité dans un hex occupé par une unité ennemie. Les débordements peuvent avoir lieu lors des phases de Déplacement et de Charge.

Lors de la phase de déplacement

Vous pouvez faire entrer une unité dans un hex qui n'est occupé que par des commandants et/ou des batteries d'artillerie (abandonnées ou non)

Lors de la phase de charge

Vous pouvez faire entrer une unité de cavalerie dans un hex lors d'une phase de charge si celui-ci ne contient que des commandants, des tirailleurs et/ou de l'artillerie. L'artillerie débordée par de la cavalerie devient « abandonnée ». Une tentative de débordement de cavalerie sur une unité de tirailleurs peut réussir ou échouer, en fonction du rapport de force entre la force des tirailleurs et celle de la cavalerie.

Fournir des Servants à une artillerie abandonnée

Une artillerie abandonnée peut être réutilisable au début d'un tour de joueur, une fois que la cavalerie a quitté l'hex, si une unité d'infanterie se trouve dans l'hex ou dans un hex adjacent. **Note:** Cela ne signifie pas que l'infanterie fournit des servants à la batterie. Cela signifie que les servants se sont dispersés et ont été trouver refuge au sein d'une unité, et qu'ils retournent maintenant prendre leur poste.





6.0 JOUER UN SCENARIO

6.1 TERRAIN

Les cartes de *BATTLEGROUND: WATERLOO* contiennent plusieurs types de terrain, chacun étant associé à différents effets sur le mouvement, le Champ de Vision et les combats. Si vous désirez analyser le terrain dans un hex rempli de troupes ou de marqueurs, cliquez sur cet hex pour y placer le point chaud, et consultez la Boîte d'Information du Terrain. Vous pouvez également cliquer sur le bouton « activer / désactiver affichage des unités » de la boîte à outils ou sur la commande Unités Off du menu Affichage. Si vous êtes en vue tactique (Battleview™), vous aurez sans doute aussi à désactiver l'affichage de la base des unités en cliquant sur le bouton correspondant de la boîte à outils ou sur la commande Bases des unités Off du menu Affichage.

Une table résumant les effets des différents types de terrain suit. Les chiffres précédés d'un + ou d'un - dans la colonne Combat modifient le potentiel de force de l'attaquant; voir Résolution des Tirs en page 34. Les effets du terrain sur les combats s'additionnent quand il s'agit de modifier les résultats de Tirs, mais seuls les effets des terrains de *bord d'hex* ont de l'influence sur le résultat des Mêlées.

TABLE DU TERRAIN

Vous trouverez ci-dessous une liste des différents types de terrains constituant la carte de *BATTLEGROUND: WATERLOO.*




DEGAGE
Coût de Déplacement: 2
Effets CDV: Aucun
Effets Combat: Aucun




BATIMENT
Coût de Déplacement: 2
Effets CDV: Aucun
Effets Combat: -2/0; les tirailleurs bénéficient d'un bonus défensif de -2 quand ils sont dans un hex contenant un bâtiment. Aucune autre unité ne reçoit de bonus défensif.




FORET
Coût de Déplacement: 4 (infanterie); 6 (cavalerie); 8 (artillerie, chariots de rav.)
Effets CDV: Selon l'altitude; hauteur de 5 m.
Effets Combat: -1




VERGER
Coût de Déplacement: 3 (infanterie); 4 (cavalerie); 6 (artillerie, chariots de rav.)
Effets CDV: Selon l'altitude; hauteur de 5 m.
Effets Combat: 0




VILLAGE
Coût de Déplacement: 4 (pour tous sauf infanterie en Colonne); 2 (pour l'infanterie en Colonne/Tirailleurs)
Effets CDV: Selon l'altitude; hauteur de 10 m.
Effets Combat: -2; les unités reçoivent un bonus défensif contre les tirs, mais les unités autres que l'infanterie en colonne sont automatiquement désorganisées lorsqu'elles entrent dans un hex village.




CHATEAU
Coût de Déplacement: 2 (infanterie/artillerie); 3 (chariots de rav.); cavalerie ne peut entrer dans château.
Effets CDV: Selon l'altitude; hauteur de 10 m.
Effets Combat: -3




LAC
Impossible
Effets CDV: aucun

Hex Obstrués

Dans *BATTLEGROUND: WATERLOO*, tous les hex sont « obstrués » ou pas. Les hex de type Dégagé et Bâtiment ne sont pas obstrués. Tous les autres types d'hex sont obstrués. Toutes les unités sont automatiquement désorganisées lorsqu'elles entrent dans un hex obstrué, sauf l'infanterie en Colonne et l'artillerie.

Caractéristiques des Bords d'hex

Dans *BATTLEGROUND: WATERLOO*, certains hex ont des bords caractéristiques. Vous pouvez en savoir plus sur les bords d'un hex en consultant la boîte d'informations du terrain (cliquez dessus). Quand les unités traversent ces bords d'hex, elles payent des pénalités de déplacement. De plus, tous ces bords d'hex sont considérés « obstrués » et les unités qui les traversent deviennent Désorganisées (*sauf* l'infanterie en colonne et l'artillerie). Vous pouvez consulter ci-dessous la liste des caractéristiques des bords d'hex.



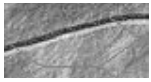

HAIES
Pénalité de Déplacement:
+1 (infanterie); +2 (les autres unités)
Effets CDV: aucun
Effet Combat: -1




MURETS
Pénalité de Déplacement:
2 (infanterie); 4 (cavalerie)
; 6 (artillerie, chariots de rav.)
Effets CDV: aucun
Effet Combat: -2




MURS
Impossible; entoure les châteaux
Effets CDV: Selon l'altitude, hauteur: 10 m.
Effet Combat: impossible de traverser pour attaquer.




REMBLAIS
Pénalité de Déplacement:2 (infanterie); 4 (cavalerie); 6 (artillerie, chariots de rav.)
Effets CDV: aucun
Effet Combat: -1




RIVIERE
Pénalité de Déplacement: +1 (infanterie); +2 (les autres unités)
Effets CDV: aucun
Effets Combat: aucun




LAC
Impossible
Effets CDV: aucun



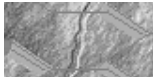

PORTAIL DE CHATEAU
Pénalité de Déplacement: +1 (infanterie); +2 (les autres unités)
Effets CDV: voir château
Effet Combat: - 4 en mêlée; seul type de combat autorisé.




ROUTE PRINCIPALE




ROUTE

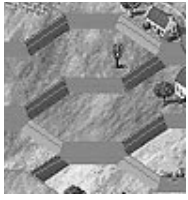



CHEMIN

Il y a plusieurs routes, routes principales et chemins qui traversent les cartes de *BATTLEGROUND: WATERLOO*. Quand vous déplacez des troupes le long de ces routes, vous pouvez recevoir un bonus de déplacement.

- Toutes les unités qui se déplacent le long des routes et chemins (à l'exception des infanteries en ligne et des chariots de rav.) ne dépensent qu'un point de déplacement par hex. L'infanterie en Ligne dépense le nombre normal de points de déplacement pour le type de terrain de l'hex, tandis que les chariots dépensent 2 points par hex.
- Toutes les unités qui se déplacent le long des routes principales ne dépensent qu'un point de déplacement par hex.
- Une seule unité à la fois peut bénéficier du déplacement par route.

Note: pour en savoir plus sur les déplacements, voir en page 31.





ALTITUDE

Tout changement du niveau se fait par échelle de 10 m.

Pénalité de déplacement:

- De bas en haut: + 1 (infanterie); + 2 (les autres)
- De haut en bas: + 1 pour tous sauf l'infanterie



6.2 CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque scénario a ses propres conditions de victoire, que vous pouvez consulter en cliquant sur la commande Victoire du menu Etat. L'utilisation de cette commande fait apparaître le Dialogue de Victoire. On y trouve le nombre d'unités perdues par chaque camp jusqu'à présent et le total actuel de pertes de chaque camp. On y voit également le nom du camp auquel s'adresse les conditions de victoire (c'est le *Premier Camp*), le total de point de victoire pour l'ensemble des hex objectifs contrôlés par le joueur, et un total de point général (que l'ordinateur calcule en soustrayant au total des points de victoire et des points gagnés pour pertes ennemies, la somme des points perdus pour perte d'unités amies).

Il existe cinq niveaux de victoire pour le Premier Camp: *Défaite Décisive*, *Défaite Tactique*, *Egalité*, *Victoire Tactique*, *Victoire Décisive*. Chacun de ces niveaux est lié au nombre de points que ce camp doit égaler ou dépasser à la fin du jeu pour passer au niveau de victoire supérieur. En clair:

- Le Premier Camp subit une Défaite Décisive si son total de points est inférieur ou égal au total indiqué pour « Défaite Majeure » dans le dialogue de victoire.
- Le Premier Camp subit une Défaite Tactique si son total de points est inférieur ou égal au total indiqué pour « Défaite Tactique », mais supérieur à celui de « Défaite Majeure » dans le dialogue de victoire.
- Le Premier Camp atteint l'Egalité si son total de points est inférieur au total indiqué pour « Victoire Tactique », mais supérieur à celui de « Défaite Tactique » dans le dialogue de victoire.
- Le Premier Camp a gagné une Victoire Tactique si son total de points est supérieur ou égal à celui indiqué pour « Victoire Tactique », mais inférieur à celui de « Victoire Décisive » dans le dialogue de victoire.
- Le Premier Camp a remporté une Victoire Décisive si son total de points est supérieur ou égal au total indiqué pour une « Victoire Décisive » dans le dialogue de victoire.

Le programme calcule le total de points actuellement accumulés par le Premier Camp, et le compare aux différents niveaux de victoire. Il affiche alors le nom du niveau de victoire correspondant comme étant le niveau actuel de victoire pour ce camp.

Un scénario ne s'arrête pas automatiquement quand un camp a atteint une Victoire Décisive (ou a subit une Défaite Décisive); le niveau de victoire peut changer pendant la partie en fonction des pertes de chaque camp et de l'appartenance des hex objectifs. Seul le niveau indiqué à la *fin* du scénario détermine le vainqueur.

Objectifs

Comme le nom l'indique, un hex objectif est un hexagone qu'il est vital de contrôler, puisqu'il rapporte des points de victoire. Tous les Objectifs sont contrôlés par l'un des deux camps dès le début de la partie. Pour prendre le contrôle d'un objectif contrôlé par l'ennemi, il faut occuper cet hex avec une de vos unités (même une unité désorganisée peut prendre le contrôle d'un objectif). Les anglo-alliés et les Prussiens sont du même camp en terme de conditions de victoire; ainsi les objectifs contrôlés par l'un ou l'autre contribue au total de victoire du camp Allié.



Pour afficher tous les Objectifs sur la carte, cliquez sur la commande **Objectifs** du menu Affichage. Lorsqu'un tiret apparaît à côté de cette commande, chaque objectif est indiqué par un drapeau qui indique qui le contrôle.

On peut repérer un objectif spécifique en cliquant sur la commande Objectifs du menu Etat, puis en cliquant sur un des objectifs indiqués dans la boîte de dialogues. Cela positionnera le point chaud dans cet hexagone, cela permet également de connaître la valeur d'un objectif.

6.3 UTILISER L'I.A

Quand l'I.A. effectue une action, une boîte de Dialogue d'Action d'I.A. s'ouvre pour vous signaler les actions de l'I.A., et la carte se déplacera pour se centrer autour de l'action.



Quatre boutons sont affichés sur la boîte de Dialogue d'Action d'I.A.: *Pas à pas, En continu, Annuler et Aide*. Le bouton *Pas à pas* est sélectionné par défaut. Le bouton par défaut est encadré en noir, indiquant qu'on peut le choisir simplement en cliquant sur la touche **ENTREE** lorsque la boîte de dialogue est à l'écran.

Le bouton Pas à pas autorise une seule action à l'I.A. à chaque fois que vous appuyez sur le bouton.

Le bouton En continu lance l'I.A. jusqu'à ce qu'elle n'ait plus d'actions à accomplir lors de cette phase. Quand vous cliquez sur En continu, ce dernier devient Pause (et devient le bouton par défaut).

Le bouton *Pause* arrête temporairement l'I.A. (Lorsque le jeu est en pause de cette manière, vous ne pouvez rien sélectionner dans la barre de Menu ni dans la Liste des Unités - par contre, les boutons de la boîte à outils et de la boîte de Dialogue d'Action d'I.A. restent utilisables.) Quand vous cliquez sur Pause, le bouton redevient un bouton En continu (et devient le choix par défaut).

Le bouton Annuler arrête la réflexion de l'I.A. (Quand vous cliquez sur Annuler, ce choix devient le choix par défaut). Pour relancer l'I.A., cliquez sur la commande Activer I.A. du menu I.A. ou sur le bouton « Activer I.A. » de la boîte à outils. Lorsque l'I.A. est activée et que le Dialogue d'Action d'I.A. est affiché, la touche Echap (Escape) équivaut au bouton Annuler.

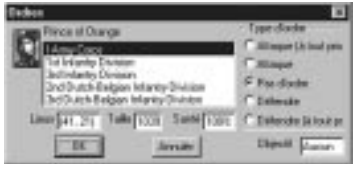
Note: Lorsque l'I.A. est désactivée (Aucune) pour le camp dont c'est le tour de jouer pour la phase en cours, vous pouvez cliquer sur la commande **Activer I.A.** (ou le bouton de la boîte à outils correspondant) à tout moment pour laisser à l'I.A. le soin de terminer cette phase pour vous. Vous pouvez également changer le type d'I.A. (semi-automatique, automatique ou automatique avec BDG) utilisée à tout moment pour n'importe lequel des deux camps en utilisant le menu I.A. [Exception: lors d'un jeu par modem, le Brouillard de Guerre ne peut être désactivé].

I.A. semi-automatique et groupes

Cliquez sur la commande Semi-automatique du menu I.A. vous permet de donner des ordres aux *commandants* des groupes d'unités d'un ou des deux camps, tout en laissant à l'I.A. le soin de gérer les actions de chaque unité individuelle. Si vous cliquez sur cette commande, le Dialogue de Sélection des Commandants s'affiche au début du scénario. Cette boîte de dialogue affiche les noms des Commandants du camp concerné et vous permet de Sélectionner les Commandants auxquels vous désirez donner des ordres. (Pour en choisir plus d'un, appuyez sur la touche **Ctrl** ou la touche **Alt** en même temps que vous cliquez sur les noms).



Une boîte de Dialogue d'Ordres apparaît alors au début de chaque Tour du Joueur pour chacun des Commandants que vous avez sélectionné au début du scénario. Ce dialogue affiche les ordres que ses supérieurs lui ont demandé d'exécuter (à moins qu'il ne soit le commandant en chef de l'armée)- vous pouvez les changer si vous le préférez - et vous permet de transmettre vos ordres à vos subordonnés (et donc aux batteries et unités). « Lieu » indique les coordonnées de l'hex dans lequel se trouve le commandant actuellement sélectionné. « Taille » indique la force actuelle du groupe d'unités qui dépend de ce commandant. « Santé » indique le pourcentage d'unités de ce groupe qui sont Organisées, qui ont des servants dans le cas des batteries d'artillerie, et qui ne souffrent pas d'une fatigue excessive.



Pour donner un ordre à un groupe d'unités, cliquez sur le nom de ce groupe et cliquez sur l'un des ordres affichés dans la boîte de dialogue. Choisissez ensuite un « objectif » pour ce groupe en cliquant sur un hex avec le bouton *droit* de la souris. Lorsque vous avez choisi un ordre pour chacun des groupes (ou que vous avez décidé de leur laisser les mêmes ordres), cliquez sur **OK** pour continuer le jeu.

Quand vous cliquez sur le bouton Annuler de la boîte de Dialogue d'Ordre, la réflexion de l'I.A. s'arrête. Il faut alors **Activer l'I.A**. depuis le menu **I.A**. ou cliquez sur le bouton correspondant de la boîte à outils pour que l'I.A. recommence à gérer les unités pour vous.

Résumé des types d'ordes d 'I.A. Semi-automatique

Attaque. Un ordre d'attaque va faire se déplacer les unités de façon à ce qu'elles puissent prendre l'objectif indiqué. A partir du niveau de la Brigade, des unités seront déployées sur les flancs.

Attaque à tout prix. Un ordre d'attaque à tout prix fera attaquer les unités de façon plus groupée, avec l'empilement maximum sur chaque hex. De plus, les unités de ce groupe d'unités ne se replieront pas tant que toutes ne seront pas désorganisées.

Défendre. Les unités vont se déplacer de façon à tenir l'objectif indiqué. A partir du niveau de la Brigade, des unités seront déployées sur les flancs.

Défendre à tout prix. Le groupe d'unités ne reculera que si toutes les unités sont désorganisées.

Marqueurs Unité Inconnue

Quand le brouillard de Guerre est activé pour un camp, ses unités ne sont que partiellement révélées - sous la forme de marqueurs Unité inconnue - dès qu'une unité ennemie touche l'une d'entre elles. Un marqueur Unité Inconnue ne fait qu'indiquer la présence d'une unité cachée; le nombre d'unités et leur types ne sont pas révélés avant le début de la phase suivante. Une unité se déplaçant s'arrête obligatoirement lorsqu'elle révèle un marqueur Unité Inconnue.

De plus, si un chariot de ravitaillement est la *seule* unité qui peut repérer une unité ennemie lorsque le Brouillard de Guerre est activé, l'identité de cette unité reste inconnue.



6.4 TOURS DE JEU

Chaque scénario se joue en un nombre de tours de jeu limité. Quand le nombre indiqué de tours de jeu est atteint, la partie s'arrête. Le nombre de tours de jeu est affiché dans la Boîte de Phase.

6.5 LES PHASES D'UN TOUR

Chaque tour de jeu comprend deux phases principales, une pour chaque joueur - Français et Alliés. Chacune de ces phases est divisée en cinq autres phases.

Pour simplifier les choses, le joueur dont c'est le tour de jouer dans ces phases (sauf celle de Tir Défensif) est appelé *joueur actif*. A part lors du dernier Tour de Joueur du jeu, la fin de la phase de Mêlée d'un joueur est immédiatement suivie par la phase de Déplacement de l'autre joueur, qui devient le joueur actif. Pour passer à la phase suivante, cliquez sur le bouton « phase suivante » de la boîte à outils ou sur la commande Suivante du menu Phase.

1. Phase de Déplacement

Pendant la phase de Déplacement, le joueur actif peut déplacer une partie ou l'ensemble de ces unités disposant d'un potentiel de déplacement. Néanmoins, la première action de cette phase est réalisée par le programme, qui calcule les récupérations de points de fatigue, de ravitaillement et les ralliements possibles de toutes les unités fatiguées, Désorganisées, en Déroute, presque/à cours de munitions [pas de ralliement pendant les tours de nuit, cependant]. Il annonce alors, sous la forme d'un « Rapport de Combat » l'ensemble de ses vérifications.

2. Phase de Tir Défensif

Pendant la phase de Tir Défensif, chaque unité de *l'adversaire* du joueur actif peut effectuer un Tir si elle en a la possibilité. De plus, il peut faire effectuer à ses unités des changements de formation, si elles peuvent le faire. (Pour plus de détails sur les combats, voir 6.7 COMBAT ; pour les différentes formations, voir 5.4 INFANTERIE.)

3. Phase de Tir Offensif

C'est durant la phase de Tir Offensif que le joueur actif peut faire Tirer une partie ou l'ensemble de ses unités. Voir Combat 6.7.

4. Phase de Charge de Cavalerie

Lors de la phase de Charge, le joueur actif peut déplacer autant de ses unités de cavalerie susceptibles de charger qu'il le veut (et les commandants qui sont empilés avec). (Pour plus de détails sur les charges de cavalerie, voir CHARGES DE CAVALERIE en page 37.)

5. Phase de Mêlée

Lors de la phase de Mêlée, le joueur actif peut effectuer des Mêlées avec une partie, l'ensemble ou aucune de ses unités Organisées, capables d'effectuer une Mêlée et qui sont en contact avec une unité ennemie.



6.6 DEPLACEMENT

Le joueur dont c'est le tour peut déplacer ses unités pendant sa phase de déplacement. Pendant la phase de déplacement, il peut bouger toutes, une partie seulement ou aucune de ses unités *capables* de se déplacer (Une artillerie détachée de son avant-train ne peut pas se déplacer, ni un chariot de ravitaillement abandonné). Pour déplacer une unité, cliquez sur elle dans la Liste des Unités, puis cliquez droit dans un hex adjacent. Pour les autres méthodes de déplacement, référez-vous à DEPLACEMENT au début du manuel.

Vous pouvez déplacez plusieurs ou toutes les unités d'un hex simultanément, en les sélectionnant. Notez, néanmoins, que déplacer - ou rentrer dans un hex contenant ne serait-ce *qu'une* unité - un *empilement* annule les bénéfices de déplacement qu'apporte une route. Si vous déplacez deux unités en même temps, ou que vous faites rentrer une deuxième unité dans un hex, vous paierez le coût de déplacement pour le terrain dans l'hex, même si vous étiez sur une route. Les Commandants ne comptent pas comme des unités à cet effet.

Si un hex contient plus d'une infanterie en Ligne, toutes doivent être *orientées de la même façon*. Tout changement d'orientation de l'une doit être appliqué à toutes.

Chaque changement de formation, ou d'orientation effectué par une infanterie en ligne ou une cavalerie lui coûte une partie de son potentiel de déplacement. Vous pouvez consulter ces coûts dans le menu Aide, Scénario, Données des Paramètres, Coûts de Changement.

Si vous avez déplacé une unité, mais voulez recommencer son déplacement à zéro, utilisez la commande Annuler Dernier Mouvement du menu Unités ou appuyer sur la combinaison **Ctrl-U** sur le clavier, si l'unité est *toujours* sélectionnée. [**Exception:** la commande Défaire dernier mouvement n'est pas disponible si l'autre camp est en BDG].

Si vous ne déplacez pas une unité de son plein potentiel de mouvement, vous pouvez aller déplacer d'autres unités, et revenir après terminer le mouvement de la première. Une unité peut devenir l'unité de « tête » lors d'un Déplacement en colonne même si elle a déjà épuisé une partie de son potentiel de déplacement.

Le potentiel de déplacement d'une unité tombe à « 0 » quand elle rentre dans une case adjacente à une unité ennemie (qui n'est pas en déroute, ni une unité de Tirailleurs) *et* dans son CDV, ou adjacente à un marqueur Unité Inconnue.

Tous les types de terrain du jeu ont un coût à payer en points de déplacement pour pouvoir pénétrer dans un hex de ce type. Certains sont associés à des modificateurs positifs ou négatifs influant sur le déplacement. Voir 6.1 TERRAIN pour plus de détails.

Renforts

Dans plusieurs scénarios, des renforts arrivent sur la carte en cours de jeu. Vous pouvez afficher le dialogue Prévus pour voir où, quand et combien de renforts sont disponibles dans un scénario en utilisant la commande Prévus du menu **Renforts**. (Ne seront cependant pas indiqués les renforts prévus pour un camp dont le BDG est activé.) En cliquant sur n'importe quelle ligne de ce dialogue, vous faites défiler la carte jusqu'à l'hex d'arrivée prévu pour cette unité, et cet hex devient l'hex Point Chaud.

Au début d'une phase de déplacement dans laquelle des renforts sont attendus, un message vous en informant s'affiche à l'écran. Vous pouvez placer les unités de renforts sur la carte quand vous le désirez pendant cette phase de déplacement ou une phase de déplacement ultérieure. Ils resteront disponibles jusqu'à ce qu'ils soient placés sur la carte.

Grouchy fût chargé de poursuivre les prussiens et de les empêcher de rallier l'armée de Wellington, pendant que Napoléon (à l'aide de l'aile gauche) pourchasserait l'armée anglo-alliée dans l'espoir de la détruire. Cette nuit-là, une forte tempête lui fit perdre la trace des Prussiens et lorsqu'il découvrit finalement où ils étaient, il était trop tard; ils avaient déjà déjoué les Français et étaient en route vers Wavre. En atteignant Wavre, les Prussiens n'auraient aucun problème à rallier l'armée anglo-alliée si Wellington n'était pas d'abord vaincu à Waterloo.

Tout est en place !



Le reste des informations historiques est tiré de « La Vie de Napoléon », écrit par le Baron Jomini.

DEBUT DE LA BATAILLE DE WATERLOO

A onze heures, l'attaque débuta avec l'artillerie et des tirs de mousquets contre la ferme de Hougomont, dont la prise devait être assurée par Jérôme ; peu de temps après, Ney arrivé près de Frichemont , à l'extrémité opposée de la ligne. Quelques coups de canons furent échangés, lorsque l'on fût certain que le cours d'eau, bien qu'étroit et peu profond, était si boueux qu'il était nécessaire de se diriger vers l'Ouest de Smouhen, car il était difficile de passer trop près des batteries ennemies. Ney, obligé alors de retirer une partie de son flanc droit pour la placer au centre, réussit finalement à faire avancer ces quatre divisions en les retirant au corps d'Erlon, et ce fût seulement après un effort herculéen qu'il put avancer son artillerie sur le sol mou, dans lequel les chariots s'enfonçaient jusqu'aux moyeux.

Suite en page 36

Pour placer vos renforts,

1. Utilisez la commande Arrivés du menu Renforts pour afficher le dialogue d'Arrivés, listant les unités disponibles.
2. Double-cliquez sur le nom d'une de ces unités. Le dialogue disparaît et la carte se centre autour du point d'entrée de l'unité. Si d'autres renforts sont disponibles,
3. Utiliser de nouveau la commande Arrivés pour placer les renforts restant.

6.7 COMBAT

Pour les principes élémentaires concernant les combats, référez-vous à la section COMBAT au début du manuel. Un Chariot de Ravitaillement ne peut pas attaquer, ses points de S ne servent qu'à déterminer le nombre d'unités qu'il peut ravitailler (voir 5.4). On peut attaquer une unité plus d'une fois par phase [sauf dans la phase de mêlée]. Néanmoins, une unité ne peut tirer ou se jeter en mêlée que sur une unité ennemie qui est dans son *champ de tir* (idem que CDV mais limité par la portée des armes) :

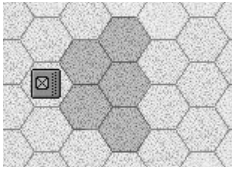


Diagramme de champ de tir

L'ombrage gris clair indique le champ de tir (60°) de l'unité (une infanterie en ligne). Elle ne peut pas attaquer une unité qui se trouve en dehors de son champ de tir, ni même effectuer de mêlée en dehors des hex adjacents contenus dans son CDT, à moins qu'elle ne change d'orientation. Un Tir effectué contre cette unité depuis un hex situé hors de son CDT est appelé Enfilade et bénéficie d'un bonus de 2 points de Force.

Tir

On ne peut effectuer de tir qu'au cours d'une phase de tir. Pour déterminer la force effective d'un Tir, le programme se base sur une combinaison de la force de l'unité, du type d'arme qui l'équipe et de la distance qui sépare le tireur de sa cible. Les unités désorganisées voient leur Force divisée par deux avant toute autre modification. L'infanterie en colonne, la cavalerie, les unités en déroute, et toutes celles qui sont à cours de munitions et/ou qui n'ont pas de cibles potentielles dans leur CDT ne peuvent pas tirer.

Pour savoir comment effectuer un Tir, référez-vous à la section Tir au début du manuel.

Restrictions au Tir

Vous ne pouvez tirer que sur une seule cible à la fois. Si l'hex cible contient une seule unité ou uniquement des unités du même type, le Tir sera résolu automatiquement. (Dans ce cas, c'est l'ordinateur qui choisit la cible). Si l'hex cible contient plusieurs types de cibles potentielles, une boîte de Dialogue de Cible va s'afficher pour vous permettre de choisir une cible parmi les unités de l'hex. Une unité qui apparaît en gris dans ce Dialogue indique une unité presque/à cours de munitions.

Si un hex contient plus d'une infanterie en Ligne, toute unité *derrière* la première infanterie en Ligne ne peut pas tirer. La première infanterie en Ligne derrière une batterie d'artillerie peut tirer cependant. *En clair, aucune unité derrière une infanterie en Ligne ne peut tirer.* Sur la carte en 2D, l'unité en première ligne est celle qui est au *sommet* (en tête) de la pile d'unités ; c'est également celle qui est la première en partant de la gauche dans la liste des unités.

Si un hex contient plus d'une infanterie en Ligne, seule celle du *devant* peut être prise pour cible. **Exception:** une attaque en enfilade peut s'exercer sur n'importe quelle unité d'un empilement.

Vous pouvez réorganiser l'ordre des unités dans un hex en utilisant les commandes En bas de pile et En tête de pile du menu Unités.

Le CDV et le Terrain peuvent avoir une influence sur les Tirs. Entre autre parce qu'il n'est pas possible de tirer sur une unité que l'on n'a pas dans son CDV. En cliquant sur le bouton « Activer CDV » de la boîte à outils ou la commande Unités Repérées du menu Affichage, vous trouverez facilement toutes vos unités qui ont un CDV vers au moins une unité ennemie.

Aucune unité ne peut effectuer plus d'un tir par phase de tir. En cliquant sur la commande Unités ayant tiré/combattu du menu Affichage ou le bouton de la boîte à outils correspondant, vous pourrez visualiser facilement les unités qui ont déjà utilisé leur action pendant cette phase.





Une façon assez simple de faire tirer *l'artillerie* est de le faire en passant par le bouton de la boîte à outils « **Dialogue d'Artillerie** » (ou la commande associée du menu **Unités**). Cela fait apparaître le Dialogue d'Artillerie, qui affiche toutes les unités d'artillerie susceptibles de faire feu. Il suffit alors d'en sélectionner une en cliquant dessus, puis de cliquer sur l'hex cible avec le bouton droit de la souris. (Notez que quand vous sélectionnez une unité dans la liste des artilleries, ses cibles potentielles sont entourées d'une bordure rouge). Lorsque l'unité a fait feu, elle disparaît de la liste et l'unité suivante est automatiquement sélectionnée, et il vous suffit donc de cliquer avec le bouton droit de la souris sur une nouvelle cible. Une unité indiqué en gris dans la liste des Artilleries indique que cette unité n'a pas de cible potentielle.

Lignes sur deux rangs et sur quatre rangs

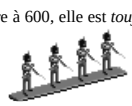
Les unités menées par les Anglais lors de la bataille de Waterloo opéraient soit sur deux lignes, soit sur quatre, à la différence des autres unités qui utilisaient une ligne sur trois rangs. Selon qu'elles sont sur deux ou quatre rangs, un modificateur s'appliquera à leur tir.



Une unité Anglo-alliée qui affiche une icône en forme de deux barres parallèles sous le drapeau britannique est une unité entraînée à utiliser les formations en deux ou quatre rangs.

- Une unité ainsi formée, d'une force supérieure à 600 est considérée comme étant sur deux rangs si elle est en Ligne étendue, sinon, elle est sur quatre rangs.
- Si elle est d'une force inférieure à 600, elle est *toujours* sur deux rangs.

Quand vous jouez sur la carte 3D, une unité sur deux rangs montre quatre figurines, tandis qu'une unité sur quatre rangs montre huit figurines.



Sur deux rangs



Sur quatre rangs

Résolution des Tirs

La distance entre la cible et le tireur est utilisée pour déterminer une « efficacité de l'arme » en fonction du type d'arme utilisée. L'efficacité de chaque arme est consultable dans les Données de Paramètres, Notes du Scénario du menu d'Aide.

Quand une unité effectue un Tir, le programme multiplie les points de force SP du tireur par la valeur d'efficacité de l'arme (basée sur le type d'arme avec laquelle il est équipé et la distance à laquelle il tire) pour obtenir une « valeur de tir ».

Un lancé de dés est alors effectué qui est modifié par les facteurs suivants, *dans l'ordre* :

- - 80 % si tireur est infanterie en *Colonne*
- - 75 % si tireur est infanterie au *Carré*
- - 25 % si tireur est sur *quatre* rangs
- + 50 % si tireur est sur *deux* rangs
- - 50 % si tireur est *Désorganisé*
- - 50 % si tireur s'est déplacé au cours précédente phase de déplacement
- - 75 % si tir contre *tirailleurs*
- + 50 % si tir d'artillerie contre infanterie en *colonne* ou au *carré*
- - 75 % si unité n'est pas artillerie (pour compenser le passage d'hommes à PF)
- -Une unité de qualité supérieure ou égale à 6 reçoit un bonus, une de qualité inférieure ou égale à 2 un malus

Le programme utilise alors le dé modifié pour déterminer les pertes infligées au défenseur, et ajuste la S de ce dernier. Le tir est modifié par le terrain où se trouve le défenseur (« effets combat » dans la boîte d'informations du terrain) *et* le bord d'hex au travers duquel l'unité est attaqué. *Seuls les tirailleurs bénéficient du bonus des hex bâtiment.*

Si l'unité attaquée *n'est pas* une artillerie, le résultat représente le nombre de S perdu. Multiplié par 25 ; il représente le nombre d'hommes perdus (et sera indiqué ainsi dans le rapport de tir).

Si la cible *et* l'attaquant étaient des artilleries, le résultat du tir est divisé par quatre (pour compenser le passage d'hommes à PF) et les fractions sont arrondies à zéro. Le résultat représente le nombre de pertes en canon (et sera indiqué ainsi dans le rapport de tir).



Mêlée

Pour les principes de base, référez-vous à Mêlée au début du manuel. Une batterie d'artillerie a une force de « 1 » quand elle se défend lors d'une mêlée. Un Commandant empilé avec une unité augmente la force de son camp *d'un* point dans une mêlée, mais un seul bonus de Commandant est pris en compte quel que soit le nombre de Commandants dans l'hex. Un Commandant ne peut initier de mêlée seul, il doit accompagner une unité. Les unités ne peuvent dépasser les limites d'empilement lors d'une mêlée, et les unités en Déroute ne peuvent participer à une Mêlée.



Pour lancer une mêlée, il faut d'abord choisir - en utilisant le bouton *droit* de la souris - un hex occupé par votre adversaire adjacent aux unités qui vont mener l'assaut. Choisissez ensuite chaque unité (ou pile d'unités) qui va prendre part à l'assaut et Ajouter les à la mêlée depuis le menu Mêlée. (Cliquez sur Différentiel dans ce menu pour connaître vos chances de réussite actuelles concernant cette mêlée :+ indique un avantage à l'attaquant, - un avantage au défenseur.) Après avoir ajouté toutes les unités que vous désiriez à l'assaut, résolvez l'assaut en utilisant soit le bouton « Résoudre Mêlée » de la boîte à outils, soit la commande Résoudre Mêlée du menu Mêlée. Un dialogue s'affiche pour vous donner les résultats de l'assaut. Les Commandants isolés ne peuvent se lancer dans des mêlées les uns contre les autres.

Mêlées Semi-Automatiques

Vous pouvez également utiliser la fonction « Tirer-Déplacer » pour lancer des mêlées. Voir au début du manuel.

Mêlées Automatiques

Vous pouvez laisser l'ordinateur se charger seul de lancer une mêlée contre un hex, même sans utiliser l'I.A. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris en appuyant sur la touche **Alt** sur un hex cible adjacent à au moins une unité amie capable de lancer une mêlée. Le programme va sélectionner toutes les unités capables de participer à un mêlée contre l'hex cible, vous donnera leurs noms, leurs positions et les chances de réussite de l'assaut. Si vous cliquez sur **OK**, elles attaqueront automatiquement cet hex.

Mêlées contrôlées par l'I.A

Une autre possibilité de lancer des assauts est tout simplement d'activer l'I.A. en cliquant sur le bouton correspondant de la boîte à outils. Le programme se chargera alors tout seul de lancer toutes les mêlées de cette phase automatiquement.

Résolution de Mêlée

Bien que le camp dont c'est le tour de jouer soit appelé l'attaquant, les deux camps s'engagent dans une mêlée en même temps ; c'est pourquoi même l'attaquant peut subir des pertes. Pour résoudre une mêlée, le programme suit la procédure suivante:

La valeur d'attaque et la valeur de défense des deux protagonistes sont calculées. Les valeurs *d'attaque ou de défense* nominales de l'infanterie et de la cavalerie sont leurs « S » divisés par 25; la valeur de *défense* nominale d'une artillerie est égale à son S (artillerie ne peut attaquer en mêlée). De plus, une série de modificateurs s'appliquent:

Pour le défenseur (cumulables):

- La valeur défensive de lanciers est réduite de 25 %
- La valeur défensive des unités en déroute est réduite de 50 %

Pour l'attaquant (cumulables):

- Les cavaliers lourds et les lanciers voient leur valeur d'attaque augmentée de 25 %.
- La valeur d'attaque des unités désorganisées ou des unités attaquant à travers des bords d'hex obstrués est réduite de 50 %.
- La valeur d'attaque des unités attaquantes à travers des bords d'hex est réduite de 50%.
- Si toutes les unités attaquantes sont des cavaleries organisées ou de commandants qui se sont *déplacés* lors de la précédente phase de Charge, et que les défenseurs ne sont pas entièrement des cavaliers et des infanteries au carré, la valeur totale d'attaque est multipliée par 3. Note: ce bonus ne s'applique que si les unités se sont *déplacées* au cours de la phase de charge précédente.



PREMIERE APPARITION DES PRUSSIENS

Le Maréchal commença bientôt une violente canonnade contre le flanc gauche de l'ennemi, attendant à peine mon signal pour l'attaquer. J'étais sur le point de donner ce signal peu après midi lorsque de solides colonnes furent aperçues sur le flanc droit, du côté de Lasne et de Saint-Lambert; je supposai qu'elles furent le détachement demandé par Grouchy bien que, après son rapport reçu la nuit d'avant de Gembloux, je ne l'attendais pas de si tôt. Néanmoins, en se mettant en route très tôt le matin, il pouvait arriver avant midi. Afin de s'assurer rapidement de la situation, j'expédiais le Général Homond avec 3000 cavaliers vers Pajeau, où ils pourraient soit couvrir notre flanc soit entamer une communication avec Grouchy, selon les circonstances. Ils ramenèrent bien vite un hussard prussien en possession d'une lettre interceptée, annonçant l'approche de Bülow et d'une force estimée à 30 000 hommes.

NAPOLEON AVANCE L'ATTAQUE SUR LES ANGLAIS

En dépit de ce fâcheux contretemps, les choses étaient encore loin d'être désespérées. Si Grouchy avait permis à Bülow de s'infiltrer entre nous, il était certainement juste derrière eux en train de les poursuivre, et si c'était le cas, les chances de gagner la bataille restaient inchangées. J'ordonnais donc à Ney de lancer son attaque et, afin de protéger le flanc menacé, je déplaçai les deux divisions du Comte Lobau en direction de Plancenois, où elles pourraient soit servir de réserve pour Ney soit s'opposer à Bulow, selon les circonstances. Et si le Corps prussien était bien poursuivi par Grouchy, et j'avais toutes les raisons de le croire, il se retrouverait donc pris entre deux feux, dans une situation coupe-gorge, et viendrait s'ajouter au trophée du conquérant. Une centaine de canons tiraient désormais contre le centre ennemi, à gauche et à droite de La Haye-Sainte; c'était ici que devait être fourni l'effort principal. Et si Ney, secondé par Lobau et la Garde, réussissait à pénétrer ici comme il l'avait fait à Friedland, je commanderais la route qui traverse la forêt de Soignies et qui constituait la seule chance de retraite de l'ennemi.

Suite en page 40

Que ce soit en attaque *ou* en défense, une unité de qualité égale ou supérieure à 6 reçoit un bonus, tandis qu'une unité de qualité inférieure ou égale à 2 est désavantagée.

Un modificateur de mêlée est ajouté:

- Ajoute un point de force au total de l'attaquant si aucune de ses unités de mêlée n'a effectué de tir dans la phase de tir offensif précédente; (note: c'est toujours le cas pour la cavalerie).
- Soustrait du total de points de force de l'attaquant les modificateurs liés aux obstacles de bord d'hex qu'il a traversés;
- Soustrait un point du total de points de force de l'attaquant si une de ses unités participant à la mêlée est Fatiguée,
- Soustrait deux points du total de points de force de l'attaquant si une de ses unités participant à la mêlée est Très Fatiguée,
- Diminue de moitié les points de force de toutes les unités de défense Désorganisées ou en Déroute qui participent à la mêlée ;
- Augmente d'un point le total des points de force de l'attaquant qui dispose d'au moins un Commandant pour soutenir sa mêlée; et enfin,
- Réduit d'un point le total, si le défenseur dispose d'au moins un commandant.

Note: Les pertes des mêlées contre des Tirailleurs sont réduites de 75%.

Le rapport de force entre l'attaquant et le défenseur est utilisé pour déterminer une colonne dans la table des mêlées. Un lancé de dé, modifié, est utilisé pour déterminer le résutat de la mêlée. Il détermine le nombre de S perdu par l'attaquant et par le défenseur. Si le défenseur subit plus de pertes que l'attaquant, il doit retraiter hors de l'hex. L'artillerie détachée qui doit retraiter est éliminée. Les chariots de ravitaillement qui doivent retraiter sont capturés. Toutes les unités participant à une mêlée sont automatiquement désorganisées.





Charges de Cavalerie

Les unités de cavalerie ont une phase de déplacement spécial dans *BATTLEGROUND: WATERLOO*, la phase de Charge. Cette phase a lieu juste avant la phase de mêlée, et elle vous permet d'approcher votre cavalerie de l'ennemi pour l'attaquer au cours de la phase de mêlée. Selon le type de cavalerie que vous déplacez au cours de cette phase, vous recevrez des bonus d'attaques en mêlée en utilisant ces unités lors de la phase de mêlée qui suit. Les informations de base concernant les charges de cavalerie pour les mêlées sont indiquées ci-dessus. Néanmoins, d'autres informations concernant les charges de cavalerie se trouvent ci-dessous.

- Seules les cavalerie qui ne sont pas en déroute peuvent charger.
- Une unité de cavalerie *ne doit pas* être désorganisée quand elle commence sa charge. Si elle est désorganisée au cours de la charge, cela n'a pas d'importance.
- Elle peut se déplacer de tout son potentiel de déplacement au cours d'une phase de charge.
- Elle ne peut pas changer d'orientation au cours d'une charge, il faut donc y faire attention quand vous déplacez votre cavalerie avant de lancer la charge.
- Une unité de cavalerie qui charge ne peut bénéficier du déplacement par route.
- La cavalerie qui charge est automatiquement désorganisée à la fin du *tour*.
- Les commandants peuvent participer à une charge *s'ils* sont empilés avec la cavalerie.
- Une charge de cavalerie peut déborder des tirailleurs dans des hex dégagés en traversant des bord d'hex non-obstrués en fonction d'un calcul de probabilités. Elle ne peut pas déborder les tirailleurs si elle ne fait pas au moins la moitié de la taille de l'unité de tirailleurs (S). La probabilité augmente alors progressivement: 50% de chances si les deux forces sont de même taille, et 75% de chances si la cavalerie est deux fois plus nombreuse.
- La cavalerie qui charge et participe à une mêlée contre des unités autres que l'infanterie au carré ou la cavalerie voit son potentiel d'attaque tripler. Les lanciers et la cavalerie lourde bénéficient d'une augmentation supplémentaire de 25%. La cavalerie lourde défend normalement, mais les lanciers ne se défendent qu'à 75% de leur valeur nominale.



Tests de Moral

Quand un régiment ou une batterie subit des pertes (S réduite) à la suite des combats mais n'est pas éliminé, le programme simule le lancer du dé à six faces et l'utilise pour contrôler le moral de l'unité. Si les pertes ont eu lieu lors de la Phase de Tir Défensif, le Test de moral a lieu à la fin de cette phase. Si les pertes ont été infligées pendant la phase de Tir Offensif ou la Phase de Mêlée, le Test de moral a lieu au début du prochain Tour de Joueur.

De plus, à chaque fois qu'une unité part en Déroute, toutes les unités du même hex ou des hex adjacents doivent passer un Test de Moral.

Les modificateurs cumulatifs suivants peuvent s'appliquer au résultat du dé de Test de Moral :

+1 Si l'unité est empilée avec un Commandant
+1 Si l'unité est presque/à cours de munitions
+1 Si l'unité était Désorganisée
+1 Si l'unité était Fatiguée
+2 Si l'unité était Très Fatiguée
+2 Si l'unité subit un Tir en Enfilade
+2 S'il s'agit d'un tour nocturne
+6 Si l'unité était déjà en Déroute

Les résultats possibles d'un Test de Moral dépendent de la phase à laquelle un combat a justifié le Test:

Phase de Tir Défensif: Si le jet de dés modifié est inférieur ou égal à la Qualité de l'unité, elle réussit son Test de moral et il n'y a pas d'effet. Si le jet de dés modifié est supérieur, l'unité devient Désorganisée.

Phase de Tir Offensif: Si le jet de dés modifié est inférieur ou égal à la Qualité de l'unité, elle réussit son Test de moral et l'unité est Désorganisée. Si le jet de dés modifié est supérieur, l'unité part en Déroute.

Phase de Mêlée: Si le jet de dés modifié est inférieur ou égal à la Qualité de l'unité, elle réussit son Test de moral et il n'y a pas d'effet (bien que l'unité soit automatiquement Désorganisée à la suite d'une Mêlée). Si le jet de dés modifié est supérieur, l'unité part en Déroute.



Désorganisation et Déroute

Pour les principes de base, référez-vous au début du manuel.

Quand une unité devient *Désorganisée*, une icône D apparaît dans sa zone de données dans la Liste des Unités. Une unité Désorganisée voit sa force S et sa capacité de Déplacement divisé par deux, et un modificateur +1 s'ajoute à son dés de Test de Moral.

Dès qu'une cavalerie et une infanterie (sauf Tirailleurs) sont dans le même hex, les unités deviennent toutes désorganisées. Dès qu'une infanterie en colonne et une infanterie en ligne sont dans le même hex, elles deviennent désorganisées.

Quand une unité part en *Déroute*, une icône R apparaît dans sa zone de données dans la Liste des Unités, elle ne peut plus effectuer d'attaques et sa force est divisée par deux en Mêlée. Elle voit également un modificateur +6 s'appliquer à son Test de Moral. L'infanterie change automatiquement sa formation pour adopter une formation en colonne. La cavalerie et l'artillerie attachée à un avant-train ne change pas de formation, mais leur icône représentative sur la carte change tout de même pour représenter des hommes en train de courir. Une unité en Déroute ne peut pas se rapprocher d'unités ennemies repérées (et ne peut donc pas participer à une mêlée).

Les Commandants et les chariots de ravitaillement ne peuvent jamais être désorganisés ou en déroute. Une unité en Déroute ne peut devenir Désorganisée (à moins de se rallier, voir 6.8) et perd l'Etat Désorganisée qu'elle pouvait avoir préalablement. Si une unité en Déroute subit un nouveau Résultat Déroute, elle perd des points de force supplémentaires (déterminés par le programme) ; elles sont alors considérées comme « déserteurs » dans le rapport de Commandement qui apparaît au Tour de Joueur suivant.



6.8 RALLIER ET REFORMER

En ce qui concerne les principes élémentaires, référez-vous à RALLIER au début du manuel. Lors d'une tentative de *Ralliement*, le programme effectue un jet de dés à six faces pour chacune des unités du joueur *en Déroute* [**Exception:** les Ralliements n'ont pas lieu pour les unités en Déroute pendant les tours se déroulant de nuit]. Une tentative pour *Reformer* les unités *Désorganisées* a également lieu.

La qualité d'une unité en Déroute équivaut à sa qualité pour tout ce qui a trait au ralliement. Cependant, si elle est empilée avec un commandant, le Charisme du commandant modifie le moral pour la tentative de ralliement s'il fait parti du même groupe d'unités (ou d'un groupe d'unités hiérarchiquement supérieur) que l'unité à Rallier. Si son charisme est plus grand que la qualité de l'unité, c'est son charisme qui est utilisé. S'il est plus bas, un modificateur +1 est ajouté. Les résultats possibles d'un jet de Ralliement/Réorganisation sont :

- Si le résultat du jet de dés pour une unité en *Déroute* est inférieur ou égal au moral, l'unité se *rallie* (perd son Etat en Déroute et *devient Désorganisée* - elle ne peut pas dans le même tour perdre l'état Déroute et redevenir Organisée).
- Si le résultat du jet de dés pour une unité *Désorganisée* est inférieur ou égal à la valeur du moral utilisable, elle se *reforme* (perd l'Etat Désorganisée et *redevient Organisée*). Toutes les unités désorganisées ont une Capacité de Commandement équivalente à « 1 » en ce qui concerne le Ralliement. Si elle n'est pas Détachée *et* que son général de brigade (commandant direct des unités) est « en charge », son jet de réorganisation sera couronné de succès si son résultat est inférieur ou égal au « modificateur de Capacité de Commandement qui s'applique *plus* 1 ». Si son général de brigade n'est « pas en charge », elle se ralliera sur un résultat de « 1 ». Voir Rayon/Capacité de Commandement pour de plus amples renseignements.

Rayon/Capacité de Commandement

Le Rayon de Commandement d'un général de *Brigade* (commandant direct des unités) est la distance maximum à laquelle il peut être de ses bataillons et continuer à les faire bénéficier d'un modificateur de Capacité de Commandement. Un général de brigade Anglo-allié dispose d'un rayon de commandement de deux hex, et un général de brigade Français de trois hex. Le Rayon de Commandement d'un général de *Division* est la distance maximum à laquelle il peut être de ses généraux de brigade et continuer à leur transmettre un modificateur de Capacité de Commandement. Il est de quatre hex pour les Anglo-alliés et de six pour les Français.

Rayon de Commandement des Commandants

	Anglo-alliés	Français	Prussiens
Brigade:	2	3	4
Division:	4	6	8

Les commandants d'armée, d'ailes et de corps ont des rayons de commandement *illimités*.

Toute unité (dont les généraux de brigade ou de division) qui se trouve au-delà du rayon de commandement de son supérieur est considéré comme « Détachée », ce qui signifie qu'elle (il) ne peut plus recevoir (ou transmettre) de modificateur de Capacité de Commandement.

Au début de chaque Tour de Joueur, le programme détermine l'Etat de Commandement de tous les Commandants de ce camp (« en charge » ou « pas en charge »). Un dé à six faces est lancé pour chacun, en commençant par le plus gradé (commandant en chef de l'armée). Si le jet est inférieur ou égal à sa Capacité de Commandement (le « C »), il est « en charge ». S'il est « en charge », il transmet automatiquement à chacun de ses commandants de corps



LA PREMIERE ATTAQUE DE NEY SUR LE CENTRE ENNEMI

Vers une heure, Ney se jeta à la tête du Corps d' Erlon, qui se déploya en colonnes par division dans le but de traverser le plus rapidement possible l'espace qui le séparait de l'ennemi. Ce mouvement, exécuté avec des troupes nombreuses et serrées sous une pluie meurtrière de balles, dans une horrible boue, causa une légère ondulation au sein de ses colonnes ; une partie de son artillerie demeurait à l'arrière et continuait à tirer de loin sur les batteries ennemies, tandis que l'infanterie traversait le ravin. La division placée à l'extrême droite de ce Corps se dirigea en direction de Smouhen, de concert avec la cavalerie légère de Jaquinot. Une brigade sur le flanc gauche attaqua la ferme de La Haye-Sainte, où elle rencontra une forte résistance et enregistra de lourdes pertes. Le restant de ce Corps, devant lutter contre la boue profonde et les tirs redoutables de l'artillerie, atteignit la partie de la première ligne formée par la brigade belge de Bylant (division de Perponcher) et la perça d'une charge vigoureuse. Mais ils furent soudainement assaillis par la division anglaise de Picton, placée en seconde ligne, et se tenant cachée derrière une élévation du terrain, favorable à leur dissimulation. Le combat devint alors acharné. L'infanterie anglaise se déploya et enveloppa grâce à des tirs concentriques le Corps compact de Ney. Picton fût tué;

Suite en page 43

d'armée un modificateur -1 à valoir sur *leur* dé d'Etat de Commandement. Chaque Commandant de Corps d'Armée ou d'Aile « en charge » transmet un modificateur de -2 à chacun de ses généraux de division (à chaque fois qu'un subordonné est « en charge », le modificateur *qu'il* transmet est augmenté de 1). Chaque général de division « en charge » transmet un modificateur de -3 à ses généraux de brigade non-détachés. Chaque général de Brigade « en charge » transmet un modificateur de Capacité de Commandement de -4 à utiliser sur les tentatives de Ralliement effectuées par les unités sous son commandement non détachées. Dès qu'un commandant n'est « pas en charge », le modificateur est ramené à « 0 ». [Par exemple, si un général de division est détaché, ses généraux de brigade ne pourront transmettre qu'un modificateur de -1 à *leurs* brigades non détachées qui sont désorganisées dans le cadre de leurs tentatives de ralliement - ce qui signifie qu'elles ne se rallieront que sur un résultat inférieur ou égal à « 2 ». Notez que si tous les commandants d'un camp sont « en charge », les brigades se rallient automatiquement à chaque tour.]

Plusieurs batteries d'artillerie sont des unités commandées au niveaux du Corps d'Armée, ce qui signifie qu'elles ne peuvent bénéficier que des modificateurs apportés par leurs commandants d'armée et de corps d'armée.

Toutes les Capacités de Commandement sont réduites de 1 pendant les tours se déroulant de nuit.

6.9 FATIGUE

Pour les principes élémentaires concernant la Fatigue, référez-vous au début du manuel. La Fatigue a un effet négatif sur la force d'une unité lors des Mêlées (voir Résolution des Mêlées) et sur la capacité d'une unité à éviter de partir en Déroute lorsqu'elle doit effectuer un Test de Moral (Voir Test de Moral).

Une unité se Fatigue de plusieurs façons:

- Si elle subit un résultat de Fatigue (« F » dans la Table de Résolution des Tirs) en se faisant Tirer dessus, son niveau de Fatigue augmente de *1* (seulement une fois par phase);
- Si elle subit des pertes, sa Fatigue augmente de *1* (seulement une fois par phase);
- Si elle engage une Mêlée, sa Fatigue augmente de *1*, ou de *2* si elle la perd.

Une unité dont le niveau de Fatigue se situe entre 0 et 3 ne subit pas d'effets adverses. Une unité *Fatiguée* (entre 4 et 6) ajoute un modificateur +1 pour ses Contrôles de Moral. Une unité *Très Fatiguée* (entre 7 et 9) ajoute un modificateur +2 pour ses Contrôles de Moral. De plus, si une ou plusieurs unités attaquant dans une Mêlée sont fatiguées, le total des points de Force de l'attaquant est diminué d'un point en cas de Fatigue, et de deux points en cas d'unités Très Fatiguées.

Au début de chaque Tour de Joueur, toutes les unités de ce camp a une chance de voir sa fatigue se réduire d'un point *si*, pendant les deux tours précédents, elle ne s'est pas déplacée (pas non plus de changement de formation ou d'orientation), n'a pas tiré, ne s'est pas fait tiré dessus et n'a pas subit une nouvelle augmentation de Fatigue. Cette chance augmente durant les tours se déroulant de nuit.



7.0 JOUER PAR MODEM ET PAR E-MAIL

7.1 JEU PAR MODEM

Le jeu par Modem permet à deux personnes de jouer les camps opposés dans un scénario de *BATTLEGROUND: WATERLOO* sans qu'elles aient besoin d'être au même endroit. Les seules choses dont ait besoin chacun des deux joueurs, c'est d'un jeu Battleground: Waterloo installé, et d'un modem raccordé à leur ordinateur et à une ligne téléphonique.

Pour commencer un nouveau scénario et y jouer par modem, appelez votre adversaire au téléphone, accordez-vous sur le scénario à jouer et sur qui va être l'Appelé ou l'Appelant. L'Appelé se charge d'ouvrir et de Enregistrer le scénario sur son ordinateur. L'Appelant doit fournir une clé de codage au début du scénario pour s'assurer qu'une fois le scénario Enregistré sur l'ordinateur de l'Appelé, personne d'autre que l'Appelant ne pourra permettre son ouverture. (Voir page 42)

Chaque joueur doit lancer son *BATTLEGROUND: WATERLOO* et, quand l'écran du Menu s'affiche, choisir Débuter partie en tant qu'Appelé ou Débuter partie en tant qu'Appelant, comme il en a été décidé au préalable. (Si vous êtes actuellement à l'écran de sélection des scénarios, cliquez sur Précédent pour revenir à l'écran Menu.)

L'Appelant voit s'afficher un dialogue lui demandant la carte de jeu à choisir. Soyez sûr de choisir la bonne.

L'Appelé voit s'afficher un dialogue lui permettant de choisir s'il faut Commencer une nouvelle partie, ou une partie précédemment enregistrée. Choisissez de débuter une nouvelle partie, et l'écran de sélection des scénarios va s'afficher. De là, sélectionnez le scénario approprié, et cliquez sur le bouton Jouer.

Lorsque la carte et la boîte de dialogue de configuration du Modem s'affichent à l'écran, l'Appelé doit configurer son port Modem. La valeur la plus importante est le Taux de Transfert. Si vous n'êtes pas sûr du taux de transfert de votre modem, choisissez une valeur sûre, comme 2400. Si votre modem est un 28.8, choisissez 38400. La deuxième valeur en terme d'importance à configurer est le Port. Habituellement, c'est le Port COM2 qui est utilisé par les modems (si la souris est en COM1), mais il vous faudra peut-être jeter un oeil à la documentation de votre matériel (ou faire des essais) pour trouver la bonne configuration.

Lorsque la carte et la boîte de dialogue de configuration du modem s'affichent à l'écran, l'Appelant doit configurer son propre Port Modem. Le Taux de transfert ne doit pas nécessairement être le même. Les modems se chargeront eux même de savoir quelle vitesse maximale ils peuvent utiliser.

Les deux joueurs raccrochent alors leurs téléphones.

L'Appelé clique sur le bouton **OK** de la boîte de dialogue, et devrait voir le dialogue de Réponse lui indiquer qu'il est en attente d'appel. Attendez.

L'Appelant clique sur le bouton **OK** de la boîte de dialogue, et devrait voir le dialogue d'Appel. Il entre alors le numéro de téléphone du système Appelé (à savoir le numéro de téléphone de la ligne sur laquelle le modem de son adversaire est branché). C'est également à ce moment qu'il peut indiquer une clé de codage (voir page 42). Ensuite, il sélectionne le bouton Numéroter ou appuie sur la touche **Entrée**, et le modem va appeler le système distant. Le système Appelé devrait répondre après la première ou la seconde sonnerie.

Les deux joueurs devraient visualiser le dialogue de communication (une « fenêtre de dialogue »). Il peut être utilisé indifféremment par n'importe quel joueur pour envoyer des messages à l'autre. L'un ou l'autre des joueurs peut fermer son dialogue de communication à n'importe quel moment pendant un jeu par modem. Il réapparaîtra si l'autre joueur envoie un message, ou parce que suite à des retards dans la transmission des données, le nombre de messages attendant d'être envoyé atteint les 20. Il peut également être rouvert à n'importe quel moment en utilisant le **dialogue de Communication** dans le menu **Modem**.

Immédiatement après l'apparition du dialogue de Communication, un dialogue permet à l'Appelé de choisir son camp, et, si les deux joueurs sont d'accord, si le BDG est activé. Une fois que les choix sont faits, il clique sur **OK**, et le scénario est envoyé à l'Appelant. Seul le joueur qui joue le premier verra apparaître la boîte de phase indiquant la première phase de déplacement. Il faut cliquer sur la boîte de phase pour la faire disparaître et il peut alors commencer à jouer normalement.

Au fil du jeu, chaque joueur va voir ses unités et celles de l'ennemi tirer et se déplacer. Lorsque chaque joueur termine une phase, et qu'il fait passer le jeu à la phase suivante, le joueur qui va jouer dans cette phase voit apparaître la boîte de phase. Il faut cliquer dessus pour pouvoir jouer. La barre d'état en bas de l'écran indiquera si la phase est en mode local (vous) ou distant (votre adversaire). Pendant une phase en mode distant, ne faites pas tirer et ne déplacez pas vos unités, mais attendez que la boîte de phase apparaisse pour vous indiquer que c'est à vous de jouer. Quand le scénario est terminé, le dialogue de victoire s'affichera sur les deux ordinateurs.

Si vous devez arrêter le jeu prématurément, mais que les joueurs veulent le reprendre ultérieurement, l'Appelé doit cliquer sur la commande Enregistrer ou Enregistrer sous du menu Fichier, pour Enregistrer le scénario. Les deux joueurs peuvent alors simplement quitter le programme. Une autre alternative est pour l'Appelé de cliquer sur Appelé, ou pour l'Appelant de cliquer sur Appelant dans le menu Modem; cela arrêtera le scénario, mais sans sortir du programme.

CLE DE CODAGE

Lorsque l'Appelant en est au dialogue d'Appel, avant le début du jeu, il peut entrer une clé de codage (un mot de passe) pour que les fichiers enregistrés soient codés, et que l'Appelé n'y ait pas accès. (Si vous n'indiquez pas une clé de codage à ce niveau, il sera toujours possible d'enregistrer les parties, mais les fichiers ne seront pas codés.) L'Appelant devrait choisir une clé de codage qu'il n'aura pas de mal à se rappeler, mais que l'Appelé n'arrivera pas à deviner. La clé de codage peut être un mot ou une phrase, et vous pouvez utiliser des marques de ponctuation et des chiffres.

L'extension *.btx* indique qu'un fichier de sauvegarde a été codé en utilisant la clé de codage de l'Appelant. Les fichiers de scénario codés sont en format binaire, et l'utilisateur ne doit pas essayer de les lire ou de les imprimer sans passer par le programme *BATTLEGROUND: WATERLOO*.

Lors de l'ouverture d'un fichier de sauvegarde, l'Appelant doit indiquer la même clé de codage qui a servi à le coder.

REPRENDRE UNJEU PAR MODEM

La procédure à suivre est la même que pour Commencer un jeu par modem, si ce n'est que l'Appelé doit choisir d'ouvrir un fichier de sauvegarde au lieu de commencer un nouveau scénario. Il choisit alors le scénario de son choix dans la boîte de dialogue qui suit.

Si le scénario refuse de s'ouvrir, l'Appelé doit vérifier qu'il s'agit du bon fichier. Si c'est le cas, l'Appelant doit utiliser la commande Nouvelle Clé de Codage du menu **Modem** et retaper la clé de codage, car il a certainement dû faire une erreur la première fois.



7.2 JEU EN NULL MODEM

Il suffit pour jouer en null-modem de relier les deux ordinateurs avec un câble de liaison série, que vous pouvez vous procurer chez votre revendeur de matériel informatique habituel. Avant de choisir Appelé ou Appelant, sélectionnez Null Modem, de façon à ce que l'ordinateur vous demande le port de communication et le taux de transfert à utiliser quand vous aurez choisi Appelé ou Appelant, mais pas le numéro de téléphone à appeler. Notez qu'en mode Null Modem, il faut utiliser exactement le même taux de transfert pour les deux ordinateurs. Notez également que certains anciens ordinateurs ne supportent pas des taux de transfert par les ports série supérieurs ou égal à 9600 baud, et qu'il faudra alors utiliser un taux de transfert moins élevé.

7.3 JEU PAR E-MAIL

Pour Commencer une Partie Par E-Mail

1. Choisissez la commande **Jouer par E-Mail** de l'écran de Menu (voir illustration en page 9)

2. Il vous sera alors demandé « Voulez-vous commencer une nouvelle bataille ? » Cliquez sur oui si c'est le cas.

3. L'écran de sélection des scénarios va alors s'ouvrir. Choisissez le scénario que vous voulez jouer. Notez que lorsque vous cliquez sur un des scénarios, le « Module » de ce scénario est affiché dans la fenêtre *Module* de l'écran de sélection des scénarios. Il est important que chacun des joueur garde son fichier de jeu par E-Mail dans ce sous-répertoire de BGW. Référez-vous au tableau ci-dessous pour savoir quel « module » correspond à quel sous-répertoire de BGW.

Modules et sous-répertoire de BGW

Nom du module	Sous-répertoire
Charge/Assault	ca
La Haye Sainte	lhs
Hougoumont	hg
Papelotte	pl
Plancenoit	pn
Waterloo	wl

IMPORTANT!

Le joueur qui commence une partie par E-Mail doit noter à quel module appartient le scénario et fournir cette information à son adversaire. Après avoir été transféré puis téléchargé par E-Mail, le fichier de jeu par E-Mail *doit* rester dans le même répertoire de *chacun* des ordinateurs des joueurs.

Référez-vous au Guide d'Apprentissage de Windows (fournit avec votre ordinateur ou votre logiciel d'installation de Windows) si vous avez besoin de renseignements sur la façon de transférer vos fichiers.

4. Quand la carte apparaît, choisissez le camp local (celui que *vous* allez jouer), et si le Brouillard de Guerre sera activé ou non. Vous pouvez également choisir le niveau de l'Avantage (voir en page 10) à ce moment-là. Cliquez alors sur OK.

5. Quand la première phase sous le contrôle de l'autre joueur commence, vous verrez un message vous informant que le contrôle local est terminé. Le programme vous proposera d'enregistrer la partie (notez qu'il doit être d'extension *.bte*) et d'envoyer le fichier E-Mail à votre adversaire.

mais ses troupes tinrent ferme, et la colonne française, arrêtée par ces tirs meurtriers, commença à fléchir. A cet instant, Lord Uxbridge fit avancer la cavalerie anglaise du Général Ponsonby pour la charger la colonne française sur les flancs : enhardis de leur succès, ils chargèrent entre la deuxième et troisième colonne, et se précipitèrent sur l'artillerie de réserve de Ney dont une partie était restée à l'arrière, en raison de la boue. Ils attaquèrent au sabre les soldats du ravitaillement ainsi que les canonniers, et emmenèrent les chevaux, privant ainsi l'infanterie d'une partie de ses canons. Voyant ce que faisaient ces cavaliers, j'envoyais contre eux les cuirassiers de Milhaud ainsi qu'une brigade de lanciers. En quelques minutes, ils furent complètement détruits, et Ponsonby tué. Mais l'infanterie française avait été ébranlée, et une partie de ses canons impossible à déplacer.



LE FLANC GAUCHE ATTAQUE HOUGOUMONT

Alors que tout ceci se déroulait contre la gauche et le centre gauche des alliés, Jérôme, secondé par Foy, avait réussi, avec difficulté, à déloger l'ennemi du parc de Hougoumont. Mais tous leurs efforts restèrent vains contre les murs et le château, vers lequel Wellington lui-même menait les renforts des Gardes Anglais, qui défendaient ce point important avec énormément de courage. Wellington attendait l'aide promise par Blücher, et employait tous les moyens pour prolonger le

Suite en page 44

Pour Reprendre une Partie par E-MAIL...

1. Pour reprendre une partie par E-Mail, *vous devez télécharger le fichier dans le répertoire qui contient le module utilisé pour ce scénario.*

2. Double-cliquez alors sur l'icône *BATTLEGROUND: WATERLOO* et sélectionnez l'option Jeu Par E-Mail de l'écran Menu.

3. Le programme vous demandera alors si vous voulez commencer une nouvelle partie, cliquez sur Non si vous voulez reprendre une partie par E-Mail.

4. Quand la boîte de dialogue « Sélection de Bataille », choisissez le module correspondant. Tous les fichiers de sauvegarde de jeu par E-Mail qui sont dans ce répertoire s'afficheront. Choisissez le fichier de jeu par E-Mail que vous venez de télécharger et cliquez sur OK.

5. Lorsque la carte et le scénario sont chargés, le programme vous proposera de revoir les actions de votre adversaire, sauvegardées dans un fichier « Rejouer ». Lorsque la relecture est terminée (ou si vous ne souhaitez pas voir les actions de votre adversaire), la phase suivante commence et le jeu continue. A la fin du contrôle local, le programme vous proposera d'envoyer le fichier par E-Mail.

La même procédure se répète jusqu'à la fin du jeu, chaque joueur jouant tour à tour puis envoyant le fichier par E-Mail à son adversaire.



combat. Il n'y avait pour lui aucun espoir de retraite. Il devait vaincre ou mourir. Voyant mes efforts dirigés vers le centre, il se hâta de reserrer sa ligne, rappelant de Braine-la-Leud et de Merbe-Braine vingt bataillons de Belges et de Brunswick, et les plaçant successivement en réserve derrière sa droite et son centre. Il alla ensuite lui-même fortifier la défense de Hougoumont. Le général Foy, de son côté, voulant seconder les attaques faites contre le château par la division de Jérôme (conduite par Guilleminot), chercha à contourner ce point fort, et tomba sur la ligne tenue par Lord Hill et des bataillons de Brunswick, qui s'était formée derrière un croisement qui s'étendait devant le ligne ennemie entre la route de Nivelle et Papelotte. Mais, blessé à l'épaule par une balle, et voyant ses troupes fauchées par des tirs meurtriers, sans possibilité de déloger l'ennemi, Foy renonça à son projet, et le combat dégénéra en une canonnade et en escarmouches, sans qu'aucune des deux parties n'en retirent d'avantages.



LA SECONDE ATTAQUE DE NEY

Dans cet intervalle, Ney employa toute son énergie et toute sa force de caractère pour réparer l'échec qu'il avait subi lors de sa première attaque. Son côté droit, en possession de Smouhen, déboucha sur Papelotte, et le Maréchal lui-même dirigea une nouvelle attaque sur La Haye-Sainte. La division de Donzelot, soutenu à gauche de la route par une brigade de cuirassiers de Valmy, et à droite par une brigade de l'infanterie de Quinot, réussit finalement à mettre en déroute les bataillons écossais et de Hanovre. Et à quatre heures, après les plus glorieux efforts, ses troupes devinrent maîtres de ces deux positions. Durant ce combat, je passai le long des lignes de Ney et de Milhaud, sous une avalanche de balles. Le Général Devaux, commandant de l'artillerie de la Garde et des réserves, fût tué à mes côtés - une perte irréparable au moment où je lui ordonnai de renouveler les manoeuvres qui décidèrent du combat à Wagram.

Suite en page 47



8.0 ANNEXES

8.1 GLOSSARIES

[Certains termes et abréviations utilisés dans ce manuel sont expliqués ici pour votre convenance]

Adjacent: Deux unités ou hex sont adjacents quand ils sont l'un à côté de l'autre sur la carte.

Barre de Menu: La ligne au sommet de l'écran, qui contient les titres des différents menus déroulants.

Brouillard De Guerre: Une option du jeu qui permet au joueur qui active le BDG pour le camp opposé de voir ses propres unités, et seulement les unités du camp opposé ayant tiré et s'étant déplacées qui sont actuellement dans le champ de vision d'une de ses unités.

Capacité de Commandement: Le C#, cette valeur est donnée à un commandant, et il l'utilise pour tenter de rallier les unités Désorganisées qui sont sous sa responsabilité. Voir définition du Rayon de Commandement.

CDV: Champ de Vision, l'ensemble des lignes imaginaires que le programme utilise pour déterminer si une unité en voit une autre. Si le CDV entre deux unités est bloqué (par un obstacle), elles ne peuvent pas se voir.

Champ de Tir: très proche du Champ de Vision, il s'agit d'un arc de 120° qui fait face à l'unité et dans lequel elle peut tirer.

Charisme: L#, cette valeur est utilisée par un commandant lorsqu'il tente de rallier une unité partie en Déroute.

Clé de Codage: un mot de passe spécifié par l'Appelant d'un jeu par modem pour empêcher l'Appelé d'ouvrir ce fichier seul.

Cliquer: Appuyez sur un des boutons de la souris sur un objet, une commande... La plupart du temps, il s'agit du bouton gauche. Cliquer droit signifie cliquer sur le bouton droit de la souris.

Déroute: Une unité part en Déroute quand elle rate un test de moral qui lui est imposé à la suite d'une attaque ou parce qu'une unité empilée avec elle ou adjacente part en déroute.

Désorganisée: Une unité qui a été attaquée et qui a perdu son Organisation est désorganisée. Elle ne tire qu'à la moitié de son potentiel normal, ne peut effectuer de Mêlée.

Détachée: Se dit d'une unité qui est hors du rayon de commandement de son supérieur direct.

Enfilade: Se dit d'un Tir effectué contre les flancs ou l'arrière d'une unité, ou contre une unité d'infanterie en colonne.

Fatigue: FA#, cette valeur est utilisée lors des Contrôles de Moral et lors des Mêlées.

S#: Pour un bataillon ou une batterie, il s'agit du facteur de force qui est utilisé pour résoudre une attaque. Pour un Chariot de Ravitaillement, il s'agit du nombre d'unités qu'il peut ravitailler. La ST# est indiquée dans la Liste des Unités, et peut changer au cours du jeu (sa valeur diminue lorsque l'unité subit des pertes ou quand le chariot de ravitaillement ravitaille une unité).

Hex: Un hexagone de la carte. Ils servent aux déplacement, à calculer les portées et le champ de vision.

I.A: Intelligence Artificielle; la capacité du programme à prendre des décisions et à engager des actions pour un camp donné.

Mêlée: Une attaque lancée depuis un hex adjacent à celui du défenseur pendant la phase d'assaut, pendant laquelle l'attaquant peut avancer dans l'hex attaqué si cette attaque en corps-à-corps élimine tous les défenseurs ou les force à battre retraite.

Objectif: Certains hex des cartes ont, selon les scénarios, des valeurs qui permettent de déterminer le niveau de victoire, ce sont les objectifs.

Obstacle: Un terrain qui bloque le CDV à travers son hex. Relatif à l'altitude.

Organisée: Une unité qui n'est pas désorganisée.

Phase: Un des 5 segments d'un tour de joueur: déplacement, tir défensif, tir offensif et mêlée.

Pile: Empilement d'unités sur un même hex.

Point Chaud: C'est l'hex actuellement sélectionné.

Qualité: QL#, cette valeur est utilisée par l'unité quand elle effectue un Test de Moral ou essaie de se rallier après être partie en Déroute.

Rallier: Un jet de dés est effectué au début de chaque Tour de Joueur pour les unités Désorganisées et en Déroute de ce camp. Si le jet est réussi, une unité désorganisée redevient organisée, et une unité en déroute devient désorganisée. On dit qu'elles se rallient.

Rayon de Commandement: La distance maximum, en hex, à laquelle un général de brigade ou de division peut transmettre son modificateur de Capacité de Commandement.

Scénario: Une bataille spécifique qui est soit fournie avec le jeu, soit créée par le joueur depuis l'éditeur de scénario.

Test de Moral: Il s'agit d'un jet de dés effectué par le programme lorsqu'une unité subit des pertes, ou se trouve empilée dans le même hex qu'une unité qui part en Déroute. Les résultats possibles sont : Pas d'effet, Désorganisée ou en Déroute.

Tour de jeu: Deux tours de joueur consécutifs qui ont le même numéro de tour.

Tour de joueur: Chaque partie du tour de jeu dans lequel un joueur est celui qui est « actif » (se déplace, tire...).

8.2 RACCOURCIS

CRTL-N: Passer à la phase suivante.

CRTL-U: Annuler dernier déplacement.

Shift: Affiche les noms des lieux sur la carte.

Echap: Désactive I.A. quand le dialogue d'action de l'I.A. est à l'écran.

Flèche gauche - faire défiler la carte vers la gauche

Flèche droite - faire défiler la carte vers la droite

Flèche haute - faire défiler la carte vers le haut

Flèche basse - faire défiler la carte vers le bas

F1 - Ouvrir fichier d'aide

F2 - Ouvrir guide des unités

F3 - Ouvrir Scénario de l'Aide

Les touches suivantes permettent de déplacer les unités sur la carte:

1 du pavé numérique - déplacer unité vers le bas à gauche

2 du pavé numérique - déplacer unité vers le bas

3 du pavé numérique - déplacer unité vers le bas à droite

7 du pavé numérique - déplacer unité vers le haut à gauche

8 du pavé numérique - déplacer unité vers le haut

9 du pavé numérique - déplacer unité vers le haut à droite

Les raccourcis suivants vous permettent de gérer les unités *dans* leur hex:

0 du pavé numérique - Changer de Formation

Suppr ou Ctrl - L - faire pivoter l'unité vers la gauche

Flèche page basse ou Ctrl - R - faire pivoter l'unité vers la droite

" Home " (flèche indiquant le haut à gauche) ou Ctrl - F - déplacer l'unité vers les lignes avants

Fin ou Ctrl - B - déplacer l'unité vers les lignes arrières

BULOW DEBOUCHE SUR PLANCENOIS

A quatre heures, la possession de La Haye-Sainte et de Papelotte nous donna une supériorité incontestée, et toutes les chances étaient de notre côté. Mais à ce moment-là, j'appris que Bülow avait débouché du bois de Frichemont et qu'il avait attaqué le Comte Lobau. Je craignais désormais que Grouchy n'ait pas suivi ce Corps prussien et que je sois obligé, sans aucune aide, de lutter contre les deux armées. Mais Bülow n'était pas soutenu non plus et grâce à ma position centrale et aux avantages déjà acquis, je restai confiant quant au succès, et résolus de lutter successivement contre eux. Bülow s'était désormais avancé si loin que ses balles atteignaient la route de Charleroi, à l'arrière de mon centre; il était alors devenu nécessaire de le forcer à se retirer. En conséquence, à cinq heures, je dirigeai contre lui la Jeune Garde commandée par le brave Duhesme et soutenue par le Général Morand avec une partie de la Vieille Garde, dans l'espoir de tomber après sur Wellington et ses unités de réserve. Au même moment, Ney avait du mal à rester en possession de La Haye-Sainte et de Papelotte.



LA GRANDE CHARGE DE LA CAVALERIE FRANCAISE

A A ce moment-là, le Maréchal, se retrouvant trop isolé par les attaques du Corps de Reille sur le château de Hougoumont, demanda des renforts de toute urgence. N'ayant alors aucune infanterie à ma disposition, je lui assignais les cuirassiers de Milhaud. Wellington, de son côté, encouragé par l'attaque de Bülow et renforcé par les troupes de son extrême droite, conçut l'espoir de reprendre possession du parc de Hougoumont et de la ferme de La Haye-Sainte. Dans ce but, les troupes de Hanovre furent dirigés, à cinq heures, sur ce dernier poste tandis qu'au même moment, les Anglais, sous le commandement de Lord Hill, furent dirigés sur le premier. A ce moment-là, Ney, dont les troupes souffraient terriblement des tirs de l'ennemi, et voyant la cavalerie légère de son flanc droit malmenée par la cavalerie anglaise, chercha à s'emparer du plateau du Mont Saint-Jean, et jeta ses vaillants cuirassiers sur le centre allié. Malheureusement, son infanterie n'était pas en mesure de leur fournir plus qu'une faible assistance. Néanmoins, ces escadrons, rencontrant les troupes de Hanovre en marche vers La Haye-Sainte, les attaquèrent au sabre, décimèrent le Régiment et s'emparèrent de leur artillerie. Ils continuèrent d'attaquer les Allemands désormais formés au Carré, et en chargea d'autres ; l'ennemi forma ses troupes en Carré par régiment, récupéra les servants des canons et leurs chevaux, et, à l'aide d'un feu bien soutenu, repoussa les efforts de cette cavalerie héroïque* qui, chargée à son tour par la cavalerie anglaise de Lord Somerset, se rallia et repris sa charge bien qu'étant sous le feu de la ligne ennemie.

"Ces dix mille cavaliers causèrent de grands dégâts dans la ligne ennemie, capturant soixante canons, brisant deux carrés et leur progression n'étant bloquée que par les troupes de la deuxième ligne."

Ce fût une attaque splendide, exécutée de façon héroïque ; mais lancée à un moment peu opportun; elle aurait dû avoir lieu plus tôt, en concert avec la première attaque d'Erlon, ou remise jusqu'au retour de la Jeune Garde, de façon à former un effort combinée des trois armes. Mais le plateau était cerné, et il était désormais nécessaire de soutenir Ney là où il était, ou bien permettre de laisser isoler ses troupes. J'ordonnais donc à Kellerman, après six heures, d'avancer avec ses cuirassiers sur la gauche de la route de la Haye-Sainte, et de repousser tout ce qui se trouvait devant lui. Malheureusement, et à l'inverse de mes intentions, la cavalerie lourde de la Garde le suivit.

* Wellington assura lui-même l'auteur, lors du Congrès de Vienne, qu'il n'avait jamais vu une chose aussi admirable que les dix ou douze assauts des cuirassiers Français contre des troupes de toutes les armes.



Milhaud, voyant ces renforts, repris son attaque. Ces dix mille cavaliers causèrent de grands dégâts dans la ligne ennemie, capturant soixante canons, brisant deux carrés et leur progression n'étant bloquée que par les troupes de la deuxième ligne ; la cavalerie combinée des Anglais, des Belges, des troupes de Hanovre et du Brunswick, commandée par Lord Uxbridge, chargea à son tour la cavalerie française ; mais ces derniers se rallièrent non loin de là, et repoussèrent les cavaliers Anglais contre leur infanterie. Les efforts répétés de ces cavaliers furent glorieux au-delà de toute description, et la persévérance de leurs adversaires est tout autant remarquable. Mais le désordre règne désormais dans l'armée combinée, et cette nouvelle atteint même Bruxelles, où on s'attend à nous voir arriver à tout instant. Bülow, attaqué par Lobau, Duhesme, et un détachement de la Vieille Garde commandée par Morand, est repoussé sur la route de Pajeau ; finalement, on entend les canons de Grouchy sur la Dyle, et, malgré tous les contretemps, la victoire semblait acquise. Pour donner la dernière poussée, je donne l'ordre à la Garde de se réunir, à sept heures trente, et de prendre le Mont Saint Jean. Cet effort devait favorablement faire pencher la balance.

BLUCHER DEBOUCHE SUR SMOUHEN, ET PIROH ET BULOW SUR PLANCHENOIS

Mais cette illusion fût de courte durée. La cavalerie française avait à peine rallié ses escadrons victorieux que de nouvelles colonnes ennemies furent découvertes du plateau, venant de Ohain. C'était Blücher lui-même, qui arrivait avec le Corps de Ziethen en direction de Papelotte. Au même moment, le Corps de Pirch, débouchant de Lasne, était déjà en action pour seconder Bülow à Plancenois. Je ne pouvais pas connaître l'importance de ces forces, mais je craignais que leur arrivée ne vienne m'arracher la victoire des mains. Néanmoins, je croyais possible le fait de restaurer l'équilibre, et peut-être même de repousser les anglais, en refusant ma droite qui était maintenant menacée par de trop nombreuses troupes, , en dirigeant mes efforts principaux sur ma gauche, à Hougoumont et au Mont Saint-Jean. C'était une décision audacieuse, et même considérée par certains comme irréfléchie vu que cela changeait ma ligne de retraite de Charleroi à la route de Nivelle, mettant en péril ma ligne de communication avec Grouchy. Mais le caractère de cette décision ne pouvait être jugé étant donné que les circonstances, à ce moment-là, empêchaient son exécution. Le désordre commença à toucher la cavalerie, et la division de Durette se voyait



menacée par des forces trois fois supérieures sur le plateau, entre Smouhen et la route. Il était important de soutenir Erlon sans même attendre le retour de la Garde, commandée par Morand, ni le retour d'autres détachements. Je me mis à la tête de la division de Friant, qui représentait alors les seules troupes disponibles, et la conduisis à la Haye-Sainte, en même temps que j'ordonnais à Reille de faire un nouvel effort pour se diriger vers Hougoumont. Cette attaque, commandée par moi-même, redonna courage à la cavalerie française ainsi qu'à ce qui restait du Corps d'Erlon; si l'ensemble de la division de Morand avait été présente, il aurait resté certaines chances de succès. Mais, contraint à garder en réserve quelques bataillons pour ma marche vers Belle-Alliance, je ne pus réunir que quatre bataillons au sommet du plateau, devant La Haye-Sainte. Ney, sabre en main, les conduisit vers l'ennemi.

"Le Prince d'Orange, voyant l'importance de ce mouvement, les attaqua vivement à la tête du régiment de Nassau. "

LES DISPOSITIONS DE WELLINGTON

Dans le même temps, certain de l'approche imminente de Blücher sur sa gauche, Wellington pensait à reprendre le parc de Hougoumont et La-Haye-Sainte. Il lança la division de Brunswick ainsi qu'une brigade belge sur le dernier de ces points au moment où les quelques héros de la Garde chargèrent à la baïonnette la ligne anglo-hanovrienne. Le Prince d'Orange, voyant l'importance de ce mouvement, les attaqua vivement à la tête du régiment de Nassau, alors que la division de Brunswick les attaqua par l'autre côté. Mais le Prince fût touché à la tête, tandis qu'il montrait à ses hommes le chemin de la victoire. Les vaillants soldats de la Vieille Garde résistèrent au début à l'assaut, mais n'étant pas soutenus et se trouvant au milieu de l'ennemi (qui lui venait juste de recevoir des renforts de la brigade de chasse belge), et étant exposés de toutes parts aux tirs meurtriers de ce dernier, ils se replièrent au pied du plateau, endroit qui avait déjà fait couler beaucoup de sang. Au même moment, je parvins à réunir six autres bataillons de la Vieille Garde qui avaient été détachés à différents endroits, et j'étais en train de prendre toutes les dispositions pour seconder les efforts fournis contre le Mont-Saint-Jean, lorsque le désordre qui commençait à régner au sein du flanc droit du Corps d'Erlon me força à former en carré ces bataillons sur la droite de La-Haye-Sainte.



DEFAITE DU FLANC DROIT FRANCAIS

Alors que tous ces événements étaient en train de se dérouler sur le front de l'armée française, entre huit et neuf heures, la Jeune Garde et Lobau se battaient avec une exceptionnelle bravoure contre les forces croissantes des Prussiens. Secondé par l'arrivée du Corps de Pirch, Bülow réussit à repousser ces vaillants hommes, qui avaient été affaiblis par le retrait de la Vieille Garde et qui désormais étaient écrasés par la double opposition de Blücher et de Ziethen sur leur flanc gauche. A l'arrivée de ce dernier, la cavalerie de l'aile gauche de Wellington (brigades de Vivian et de Vandeleur), qui avaient le moins souffert durant le combat, s'élança vers le centre pour seconder ses efforts à cet endroit-là. Ziethen, qui avait débouché à huit heures au sommet de l'angle formé par la ligne française vers Frichemont, écrasa sans peine Durutte, en même temps qu'il contournait la gauche du crochet formé par Lobau et la Jeune Garde. Pirch contourna Plancenois tandis que Bülow l'attaqua de front. Toute cette partie de l'armée impériale, détruite et percée par des forces quatre fois plus nombreuses qu'elle, se réfugia dans la fuite. Duhesme et Barrois furent sévèrement blessés; Lobau fût fait prisonnier au moment où il tentait de rassembler ses soldats. Pelet força son chemin avec une poignée d'hommes courageux qu'il menait avec lui. La défense héroïque menée par ces douze ou quinze mille Français contre soixante mille Prussiens qui avaient été avantagés par la nature du sol leur valut une grande admiration, y compris de la part de leurs ennemis.

DERNIERS EFFORTS ET DEROUTE DES FRANCAIS

Voyant que l'attaque de Blücher était en train de porter le coup décisif, Wellington réunit ses meilleures troupes, s'empara à nouveau du parc de Hougoumont et vers neuf heures, attaqua la Vieille Garde avec une écrasante supériorité. Le combat devint plus féroce; le Général Friant ainsi que Michel furent sérieusement blessés; le restant des cuirassiers et de la cavalerie de la Garde firent des miracles, mais tout fût en vain. Assaillis par soixante mille Prussiens assemblés sur la gauche de Wellington, la totalité du flanc droit français fût repoussé en désordre vers la Belle-Alliance: La Garde fût contrainte de lutter à la fois par le front et par l'arrière. La cavalerie de Wellington profita de ce désordre et chargea entre le Corps de Reille et la Garde, formée en carré, en même temps que Blücher prenait la ligne de revers. Ces masses rendaient impossible le ralliement des troupes du Comte d'Erlon avec celles de Reille. L'artillerie prussienne avait avancé au point d'atteindre de ses tirs les routes de Charleroi, loin en arrière de la ligne; ceci contribua pour beaucoup au désordre, et l'obscurité apportée par la nuit acheva notre défaite. Infanterie, cavalerie et artillerie prirent, en désordre, la route de Genappe, certains cherchant même à gagner la route qui menait à Neville, celle de Charleroi étant désormais occupée. Je restai avec une poignée d'hommes vaillants sous Cambronne, sur une élévation de terrain, m'efforçant d'arrêter le flot ennemi, et contraint finalement d'effectuer ma retraite à travers champs, accompagné seulement de mon état-major, et n'ayant pas même laissé un bataillon pour retenir l'ennemi.



Enregistrer les Batailles

La commande Enregistrer les Batailles du menu Spécial vous permet d'enregistrer un scénario tandis que vous y jouer. Vous pouvez « rejouer » cette bataille plus tard en choisissant Rejouer du menu Fichier.

Pourquoi enregistrer une bataille? Au cours d'un scénario chaudement contesté, vous pouvez peut-être anticiper que les quelques prochains tours décideront du vainqueur. Vous voudrez peut-être en garder des traces et le montrer à un de vos amis ultérieurement, ou (pour votre propre satisfaction) revoir les films des mouvements que vous avez fait pour améliorer votre stratégie pour les prochaines batailles.

Vous pouvez n'enregistrer que quelques tours ou l'ensemble d'un scénario. Pour enregistrer une bataille,

1. Choisissez Enregistrer une Bataille du menu Spécial. Un tiret apparaît alors à côté de cette commande. Immédiatement, un fenêtre s'affiche pour vous permettre de nommer le fichier (ou d'accepter le nom par défaut).**(√)**
2. Après avoir donné un nom au fichier, cliquez sur OK pour retourner au jeu. A partir de là, tous les tours du scénario que vous allez sauvegarder seront sauvegardé dans ce fichier.

Vous ne pouvez pas enregistrer un jeu par Modem ou par E-Mail.

NOTE : la commande Enregistrer une Bataille s'active ou se désactive. A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver cette option. Quand vous commencez un enregistrement, vous effacez le fichier Rejouer qui portait ce nom au préalable.

Relire une bataille Enregistré

Quand vous voulez revoir les tours d'une bataille enregistrée, cliquez simplement sur Rejouer dans le menu Fichier et les tours enregistrés seront automatiquement relus.

Pour arrêter la relecture, appuyez sur la touche Echap. Pour reprendre la lecture, cliquez sur la commande Relancer Relecture du menu Spécial.

NOTE: Quand vous relisez un fichier Rejouer au cours duquel le brouillard de guerre était activé, vous verrez la relecture du point de vue du joueur *adverse*.

EX: *Si vous relisez une bataille que vous avez jouée contre l'ordinateur, elle sera vue de la perspective de l'ordinateur (pas la* vôtre*). Cela signifie que vous verrez ce que l'ordinateur voit.*



CREDITS

Producteur Exécutif: Jim Rose
Producteur: Bob McNamara
Game design & concepts: John Tiller, Jim Rose and Joseph Hummel
Programmation: John Tiller
Directeur Technique: Mark Cavey
Graphismes: Stephen Langmead, Charles Kibler, Joe Amoral et Amy Betten
Vidéo et Son: Jim Rose
Scénarios et Introduction Historique: Joseph Hummel
Coordination des Tests: Joseph Hummel et Bob McNamara
Manue: Robert E. Waters et Charles Kibler
Coordination de la Production: John Davidson

En Europe ;
Contrôle Qualité: Andy Mullins
Testeurs: Mahendra Sampath, Simon Flynn
Coordinateur Logiciel: Darren Thompson
Production: Antony Bond
Art et Conception du Packaging: Sharon O'Neill, Clair Brown

« Scotland Forever » par Lady Butler, avec l'aimable autorisation des Galeries et Musées de Leeds.
Portrait du Duc de Wellington avec l'aimable autorisation de la Peter Newark's Picture Library.