



Birth of America 2: Wars in America

Manuel
(Version 1.2 pour BOA2 1.01)

Un jeu réalisé par AGE Studio.

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

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

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

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

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

Mesures à respecter pendant le jeu :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, mais installez vous à une certaine distance, aussi loin que le câble le permet.
- De préférence, jouez sur un petit écran.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup dormi.
- Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Reposez vous au moins 10 à 15 minutes par heure passée à jouer avec un jeu vidéo.

Note

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

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

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

Garantie limitée

Afin d'éviter tout désagrément les produits sont vérifiés par AGEOD avant leur expédition. Toutefois, le client bénéficie d'une garantie contractuelle contre toutes les défauts que pourrait présenter le produit livré pendant une durée de 3 mois à partir de la livraison, sous réserve d'une utilisation normale et conforme aux recommandations énoncées dans les documents liés aux produits et modes d'emploi joints. En tout état de cause, les produits vendus bénéficient de la garantie légale contre les vices cachés prévue par les articles 1641 du Code Civil français.

Enfin, certains produits bénéficient d'une garantie étendue. Dans ce cas, les modalités et durées de garantie sont précisées dans la carte de garantie livrée avec le produit. Celle-ci ne couvre pas les dégâts, casses ou dysfonctionnements dus au non respect des précautions d'emploi. Pour la mise en œuvre de la garantie, le client retourne le produit à AGEOD à ses frais en y joignant l'original de la facture.

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

Retours sous garantie : AGEOD - Retours / Garantie - 3 Allée des Frênes 38240 Meylan FRANCE

Software © 2007 Ageod SARL. Documentation © 2007 AGEOD SARL. Tous droits réservés.

AGEOD's Birth of America 2 : Wars in America / WIA et logo WIA sont des marques commerciales enregistrées de AGEOD SARL en France et dans l'Union Européenne. Tous droits réservés.

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

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

Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Table des Matières

1. INSTALLATION.....	7
1.1 Procédure d'installation.....	7
1.2 Système requis.....	7
2. MENU PRINCIPAL.....	8
2.1 Options.....	8
2.2 Campagnes et Scenarii.....	8
2.3 Charger, effacer et renommer une partie.....	8
2.4 Parties Sauvegardées.....	9
2.5 Jouer par Email (PBEM).....	9
3. REMPORTE LA PARTIE.....	10
3.1 Points de Victoire (PV).....	10
3.2 Objectifs du scénario.....	10
3.3 Moral National (MN).....	10
3.4 Victoire / Défaite automatique.....	11
4. L'ÉCRAN PRINCIPAL ET L'INTERFACE DE JEU.....	12
4.1 L'écran principal.....	12
4.2 Régions et zones maritimes.....	14
4.3 Structures.....	14
4.4 Aires et Théâtres.....	16
4.5 Filtres.....	16
4.6 Interface de jeu.....	16
5. ORGANISER VOS FORCES.....	17
5.1 Comprendre le Panneau des unités	17
5.2 Unités.....	18
6. GÉNÉRAUX ET COMMANDEMENT.....	21
6.1 Rangs des généraux (Commandement et Contrôle).....	21
6.2 Attributs des généraux et capacités spéciales.....	22
6.3 Promotion des Chefs.....	23
7. ORDRES.....	23
7.1 Activation.....	23
7.2 Déplacements.....	24
7.3 Repos.....	25
7.4 Ordres de combat.....	25
7.5 Bloquer un déplacement et zone de contrôle	25
7.6 Intercepter les Forces ennemies.....	26
7.8 Les raids.....	26
7.9 Retranchement.....	27
7.10 Unités statiques.....	27
7.11 Ordres spéciaux.....	27
8. RENSEIGNEMENT MILITAIRE (BROUILLARD DE GUERRE).....	28

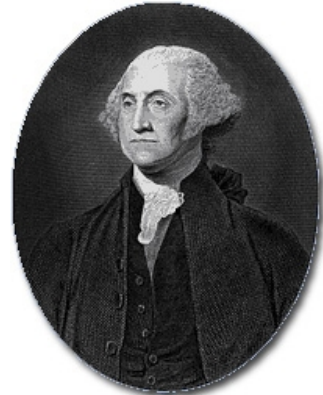
8.1 Valeur de détection.....	29
8.2 Valeur de furtivité.....	29
9. UNITÉS NAVALES.....	31
9.1 Mouvement Naval.....	31
9.2 Unités navales et ravitaillement.....	31
9.3 Transport Naval.....	31
9.4 Débarquement à distance.....	32
9.5 Engager un combat naval.....	32
9.6 Météo et portée de feu initiale.....	33
9.7 Faire feu pendant un combat naval.....	33
9.8 Lancer l'abordage.....	33
9.9 Résolution de la bataille et conséquences.....	33
9.10 Blocus.....	33
10. RAVITAILLEMENT.....	34
10.1 Le système de ravitaillement.....	34
10.2 Sources de ravitaillement et production.....	34
10.3 Pénalités pour le manque de ravitaillement.....	35
10.4 Les réserves transportées par les armées.....	35
10.5 Les chariots de ravitaillement.....	35
10.6 Pillage.....	36
10.7 Le ravitaillement naval.....	36
11. COMBAT EN RASE CAMPAGNE.....	37
11.1 Engager un combat en rase campagne.....	37
11.2 Combat de front.....	37
11.3 Distance de combat.....	37
11.4 Tirs de combat.....	37
11.5 Mêlée.....	38
11.6 Actions spéciales en mêlée (charge de cavalerie & formation en carré)	38
11.7 Moral.....	39
11.8 Retraite pendant le combat.....	39
11.9 Fin du combat en rase campagne.....	40
12. SIÈGE.....	41
12.1 Assiéger.....	41
12.2 Donner l'assaut.....	42
13. RAPPORT DE BATAILLE.....	42
14. ATTITUDES ET RÈGLES D'ENGAGEMENT.....	44
14.1 Attitudes.....	44
14.2 Règles d'engagement (ROE).....	44
15. ATTRITION.....	45
15.1 Effets de l'attrition.....	46
15.2 Option d'attrition renforcée	46
16. CONTRÔLE MILITAIRE.....	46

16.1 Contrôler les régions.....	47
16.2 Loyauté.....	48
17. LE GRAND LIVRE (DIRIGER VOS FORCES).....	48
17.1 Liste des Forces (touche F1).....	48
17.2 Ecran des remplacements (touche F2).....	49
17.3 Ecran des options militaires (touche F3).....	49
17.4 Ecran des options diplomatiques (touche F4).....	49
17.5 Secrétaire d'Etat – Ecran des objectifs (touche F5).....	49
17.6 Contexte du scénario (touche F6).....	49
18. MÉTÉO ET EFFETS SAISONNIERS.....	50
19. PERTES ET REMPLACEMENTS.....	50
19.1 Le pool de remplacements.....	51
20. CAPTURER LES UNITÉS ENNEMIES.....	51
20.1 Capturer des unités ennemies après un combat en rase campagne	51
20.2 Capturer des unités ennemies après un siège.....	52
21. EXPÉRIENCE DES UNITÉS.....	52
21.1 Niveaux d'expérience.....	52
21.2 Effets de l'expérience.....	52
ANNEXES.....	54
A. Typologie des terrains pour les unités terrestres.....	54
B. Typologie des terrains pour les unités navales	54
C. Raccourcis clavier.....	55
D. Icônes des structures.....	57
E. Symboles OTAN.....	58
F. Icônes des capacités spéciales.....	59
H. Crédits.....	63
.....	63



Introduction

Birth of America 2 : Wars in America (WIA) est une simulation stratégique historique mettant en scène les conflits ayant secoué l'Amérique du nord durant la période 1600- 1815. Les joueurs incarnent les chefs militaires et politiques aux commandes des forces terrestres et navales de la France (FRA), de l'Empire Britannique (GBR) des colons américains puis des Etats-Unis d'Amérique (USA), du Royaume Espagnol (SPA) ou des Indiens d'Amérique (IND). Utilisant un système de résolution des tours en simultané, cette simulation peut être jouée contre une intelligence artificielle (IA) ou contre un opposant humain en utilisant un protocole de transfert de fichiers (PBEM ou TCP/IP).



Le système de jeu de WIA semblera familier aux vétérans des précédents titres réalisés par AGEOD: *Birth of America*, *American Civil War*, *Les Grandes Campagnes de Napoléon*.. Le système de jeu de WIA dépasse cependant la simple retouche cosmétique pour donner aux joueurs une authentique expérience de jeu reflétant au plus près les conditions auxquelles des généraux tels que Montcalm, Howe ou Washington ont dû faire face.



Caractéristiques et Concepts uniques

Bien que *Birth of America 2 : Wars in America* ait un socle commun avec *Birth of America* précédemment réalisé par AGEOD, de nouveaux concepts et caractéristiques ont été introduits dans le jeu.

- ❖ PBEM: Fichier zippé et codage par mot de passe.
- ❖ Règles d'engagement: Ces nouvelles options donnent aux joueurs un degré de contrôle accru sur leurs Forces. Les joueurs peuvent désormais préciser l'intensité de leurs attaques et la ténacité de leurs défenses. Ces options s'étendent de l'attaque tous azimuts aux lures et feintes. En défense, les troupes peuvent se voir ordonner de défendre leurs positions à tous prix ou de se replier à toutes jambes pour minimiser leurs pertes.
- ❖ Nouvelles capacités: Il existe plus de 25 nouvelles capacités pouvant être attribuées à vos généraux.
- ❖ La cohésion : dorénavant les troupes intègrent toutes cette caractéristique reflet de la capacité d'une unité à faire mouvement ou bataille.
- ❖ IA navale améliorée: L'IA navale a été profondément remaniée et les combats sur mer sont bien plus létaux. Les règles de l'interception navale font de la guerre maritime une véritable épreuve de sang froid.
- ❖ Nouveaux types d'unités: Parmi les nouvelles unités faisant leur apparition, on trouve les bandes de partisans, les fusiliers, les canonnières, les espions et bien d'autres.
- ❖ Option d'attrition renforcée: Cette option hyperréaliste oblige le joueur à faire preuve de la plus grande minutie pour ravitailler et abriter ses troupes.
- ❖ Intervention étrangère : le soutien français aux colons américains devient une course contre la montre avec les anglais.
- ❖ L'activation limitée, les généraux ont une probabilité d'être fixé durant un tour ou plus, ce point représente la latence de l'époque entre les ordres donnés et la réalité des campagnes.
- ❖ Points d'engagements : c'est l'unité symbolisant les efforts militaires ou diplomatiques consentis par chaque camp. Les points d'engagement sont gagnés par le contrôle des villes importantes, les combats ou le système de navires de commerces et de corsaires.
- ❖ Options de scénario: Les joueurs ont la possibilité 'd'acheter' certaines options, comme de dépenser des Points d'engagement pour obtenir de nouvelles unités ou des remplacements, de commander du ravitaillement, etc.
- ❖ Le Replay : Les joueurs ont la possibilité de revoir un tour de jeu de leur propre partie ou d'un autre joueur. Il a été développé pour permettre aux joueurs de s'échanger leurs meilleures parties et pour rendre les parties par e-mail plus fluides et plus agréables.



Echelle de Jeu

BOA2 : WIA comprend un certain nombre de scénarii divisés en tours de jeu représentant chacun une 1 mois (30 jours) de temps dans le jeu. L'unité militaire de base est le régiment, constituée d'éléments identifiables de la taille d'une compagnie ou d'une batterie. Chaque point de force d'une unité équivaut à peu près à 20-30 hommes pour une unité de ligne et à 10 pour les batteries d'artillerie. Les unités navales représentent des escadres de deux à quatre navires de ligne, frégates ou navires de transport.

La carte est une représentation en 2D de la côte Est de l'Amérique du Nord, des côtes atlantiques au delta du Mississippi. Des zones hors cartes représentent les Caraïbes et l'Europe. Elle est divisée en régions, zones et théâtres.



Mises à jour

AGEOD fournit tous les efforts possibles pour résoudre tous problèmes pouvant figurer dans son logiciel ou sa documentation aussitôt que ceux-ci sont identifiés. Les acquéreurs de BOA2 : WIA sont invité à se rendre sur le site <http://www.birth-of-america2.com> pour obtenir les dernières informations sur ce titre. De plus, les forums d'AGEOD sont un lieu propice pour rencontrer d'autres joueurs et discuter de stratégie, d'Histoire, des nouveautés et faire part de ses commentaires et opinions. Si le support technique est sollicité, les possesseurs sont invités à contacter AGEOD par courriel à support@ageod.com pour une résolution rapide des problèmes spécifiques au logiciel.



1. Installation

1.1 Procédure d'installation

Démarrez votre ordinateur et insérez le CD de WIA dans votre lecteur de CD-ROM ou de DVD. Le programme d'installation démarrera automatiquement. Suivez les instructions figurant à l'écran pour installer le jeu.

Si le lancement automatique n'est pas activé, lancez le programme d'installation en double-cliquant sur Mon Ordinateur, puis sur l'icône de votre lecteur CD-ROM et finalement sur "setup.exe".

Si Microsoft (R) DirectX 9.0c (R) n'est pas installé sur votre PC, lancez l'installateur de DirectX qui se trouve sur le CD-ROM.

Une fois le jeu installé, vous pouvez le démarrer depuis le Menu Démarrer de Windows, le raccourci figurant sur votre Bureau ou, si le lancement automatique est activé, en insérant le CD. Notez que le CD n'est pas requis pour jouer.

Désinstaller le jeu: sélectionnez "Ajouter/Supprimer des programmes" dans le Panneau de Contrôle. Sélectionnez WIA. Cliquez sur "ajouter/supprimer". Ceci désinstallera WIA, y compris les sauvegardes.

1.2 Système requis

Minimum

Processeur: Intel Pentium ou AMD, 1500 MHz - RAM: 1024 MB
Carte graphique: 128 MB vRAM, DirectX 9.0c compatible
Carte son: 16-bits, DirectX 9.0c compatible (DirectMusic compliant) - CD Rom: x 8
Périphériques: clavier et souris compatibles Microsoft
Système d'exploitation: Windows 2000, XP, Vista
Disque dur: 2000 MB d'espace libre
DirectX: Version 9.0c

Recommandé

Processeur: Intel Pentium IV ou AMD Athlon, 2000 MHz - RAM: 1024 MB (1536 Mb de RAM pour Vista)
Carte graphique: 128 Mb vRAM, compatible DirectX 9.0c
Carte son: 16-bits, compatible DirectX 9.0c (DirectMusic compliant) - CD Rom: x 8
Périphériques: clavier et souris compatibles Microsoft
Système d'exploitation: Windows 2000, XP, Vista (2048 Mb de RAM pour Vista)
Disque dur: 2000 MB d'espace libre
DirectX: Version 9.0c



2. Menu principal

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

2.1 Options

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

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

2.1.2 Jeu Les options contenues dans cette partie permettent aux joueurs d'activer ou désactiver le brouillard de guerre, de fixer les conditions et l'intensité de l'attrition, d'utiliser des généraux aléatoires, etc. Les réglages par défaut sont recommandés, en particulier pour les joueurs débutant avec le système de jeu utilisé dans WIA.

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

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

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

2.2 Campagnes et Scénarii

Au démarrage d'une nouvelle partie, le joueur se voit proposer une liste allant de courts scénarii à des campagnes complètes. Les petits scénarii sont limités en temps et se jouent sur une carte réduite. Les campagnes complètes, comme la guerre d'indépendance américaine (1775-1783), impliquent de vastes théâtres d'opérations et des centaines de généraux et d'unités. Une telle campagne, permettant aux joueurs de combattre à une échelle de jeu prenant en compte la puissance d'éléments de la taille d'une compagnie ou d'un bataillon, requiert un temps et des efforts considérables.

Cette liste inclue également un tutoriel VIVEMENT recommandé aux nouveaux joueurs. Les mécanismes de jeu des *BOA2* : *WIA* sont assez simples à comprendre mais le système de jeu en arrière plan est extrêmement complexe: apprendre à maîtriser ses subtilités nécessite beaucoup de patience et d'entraînement.

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

2.3 Charger, effacer et renommer une partie

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

2.4 Parties Sauvegardées

Les parties sont automatiquement sauvegardées par le système de jeu à chaque fin de tour. Le joueur n'a besoin de sauvegarder sa partie manuellement que lorsqu'il quitte le jeu au milieu d'un tour et qu'il souhaite reprendre la situation en mains avant la phase de résolution du tour. Il est possible de sauvegarder sa partie à n'importe quel

moment, *via* le Menu principal, simplement en pressant la touche **Echap**. Ensuite, il suffit de sélectionner le menu Sauvegarde.

Note : Vous pouvez également revenir jusqu'à 24 tours plus tôt de n'importe quelle partie sauvegardée, mais notez que la sauvegarde en cours disparaît si un ancien tour est restauré.

2.5 Jouer par Email (PBEM)

WIA peut se jouer contre un adversaire humain par messagerie électronique (PBEM) ou n'importe quel autre protocole de transfert de fichiers, tel qu'une messagerie instantanée. Un des joueurs ("l'hôte") devra initialiser la partie. La procédure est décrite ci-dessous:

2.5.1 Création de la partie

Étape 1: Le joueur hôte sélectionne une campagne ou un scénario et un des camps, puis démarre le jeu de la façon habituelle. Cela crée automatiquement un sous répertoire dans le répertoire **C:\Program Files\AGEODs Wars in Americas\WIA\Saves** sous répertoire nommé d'après la campagne ou le scénario choisi (1812 Campaign si vous jouez le scénario "Guerre de 1812" par exemple), en considérant que vous avez installé le jeu dans le chemin d'installation par défaut. Notez qu'un nombre sert à différencier les occurrences multiples d'une même campagne ou d'un même scénario. Vous pouvez cependant renommer la partie dans le jeu lui-même (par exemple, 1812 Campaign Jean vs Jacques). Ne changez pas le nom d'une sauvegarde en dehors du jeu.

Dans ce sous répertoire nouvellement créé, vous trouvez deux fichiers TRN, avec trois lettres indiquant à quel camp ils appartiennent (GBR ou USA dans l'exemple).

2.5.2. 2. L'hôte envoie le fichier TRN à son adversaire

Étape 2: Le joueur hôte envoie à son adversaire le fichier TRN lui appartenant (par exemple, si vous jouez les anglais, envoyez le fichier GBR à votre adversaire). L'adversaire devra enregistrer ce fichier dans un répertoire dénommé **WIAGame\WIA\Saves**. Il est recommandé d'utiliser des sous répertoire pour conserver de façon séparée vos fichiers de parties PBEM. Par exemple, votre adversaire pourra enregistrer le fichier TRN dans un répertoire **WIAGame\WIA\Saves\Jean vs Jacques**.

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

2.5.3 3. Le joueur non-hôte envoie le fichier ORD à l'hôte

Étape 3: Chaque joueur charge la partie et donne ses ordres pour le tour en cours. Quand il est prêt, chaque joueur sauvegarde sa partie. Cela crée un fichier ORD (dans les répertoires mentionnés ci-dessus).

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

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

2.5.4 4. L'hôte résout le tour

Étape 4: Le joueur hôte sauvegarde le fichier ORD, reçu de son adversaire, dans le répertoire approprié et recharge le jeu. Il clique alors sur Fin de Tour pour déclencher la résolution du tour lorsque tous les ordres sont exécutés.

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

Note: Le joueur non hôte ne pourra pas visualiser le tour de son adversaire. Cependant, il peut vérifier le compte-rendu du tour pour savoir ce qui s'est produit durant le tour.



3. Remporter la partie

La victoire dans BOA2 : WIA est déterminée à la fin de chaque scénario en comparant les totaux de **Points de Victoire**. Le camp (ex : USA ou GBR) avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. La différence entre

ces totaux donne une mesure moyenne de la performance de chaque joueur en comparaison de son opposant. Un scénario peut aussi trouver une conclusion immédiate si les conditions d'une victoire automatique sont remplies.

3.1 Points de Victoire (PV)

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

Une fois gagnés, les Points de Victoire ne sont jamais perdus excepté si le joueur décide de promouvoir un général en dehors de la hiérarchie normale de préséance. Vous ne perdez pas de Points de Victoire pour la destruction de vos propres unités ou si vous perdez le contrôle d'une ville objectif.

Modificateurs de points de victoire	Nombre de PV gagnés/perdus
Ville stratégique	+1 PV par tour
ville objectif	+1 à 3 PV par tour (selon le scénario)
unité ennemie détruite	(+ PV) Variable selon l'unité
promotion d'un général sans respecter la préséance	(- PV) Variable selon le coût politique du général

Important: Pour obtenir le crédit de Points de Victoire d'une ville objectif ou stratégique capturée, le joueur doit placer en garnison une unité régulière (donc ni irréguliers, ni milices) si la région a une loyauté inférieure à 51%.

3.2 Objectifs du scénario

Chaque scénario des *BOA2 : WIA* propose une liste spécifique d'objectifs représentant des villes importantes à capturer ou des buts à atteindre au cours de la partie. Ces objectifs sont listés dans le résumé introductif au départ de chaque scénario et, au cours de la partie, dans l'**écran des objectifs** (touche F5).

3.2.1 Ville Objectif Le joueur peut avoir une ou plusieurs villes objectifs en sa possession au démarrage de la partie; les autres devront être prises à l'ennemi avant la fin du scénario.

Dans l'écran des Objectifs (touche F5) chaque objectif est listé avec une valeur en terme de Moral National. Les gains ou les pertes de moral national résultant du changement de propriétaire d'une ville objectif ne sont calculés qu'une seule fois à la fin du tour. En d'autres mots le gain ou la perte ne se fait qu'une seule fois le tour et non pas à chaque tout de possession contrairement aux points de victoires qui sont calculés chaque tour.

Valeur de MN des objectifs	PV reçus chaque tour
1 ou 2 MN	1 PV
3 ou 4 MN	2 PVs
5+ MN	3 PVs

3.2.2 Mort Subite La mort subite fait référence à une victoire avant la fin du scénario. Certains scénarios permettent ce type de victoire en détenant le pré requis d'objectifs et de villes stratégiques fixé. Ce type de victoire est forcément considéré comme une victoire majeure. Notez bien que tous les scénarios n'ont pas de conditions de victoire en mort subite.

3.3 Moral National (MN)

Le Moral National représente la volonté de la population civile (et de ses forces militaires) de mener la lutte. Un moral élevé indique que le peuple est enclin à soutenir l'effort de guerre alors qu'un moral faible traduit la lassitude de la population. Un Moral National élevé peut déclencher une victoire automatique alors qu'à l'inverse un faible Moral peut générer une défaite automatique. Le Moral National influe également sur la cohésion des unités, la production du ravitaillement et la richesse fiduciaire. Remporter un scénario *via* ce type de victoire automatique peut être considéré comme une victoire majeure, alors que la victoire par la différence de PV reflète une victoire mineure.

3.3.1 Calculer le Moral National Chaque camp se voit attribuer un niveau de Moral National en début de scénario. Comme pour les Points de Victoire, le Moral National est calculé à chaque tour et le total en cours est visible en haut à gauche de l'écran principal. A la différence des Points de Victoire, le Moral National du joueur est affecté par des événements survenant durant la partie.

Modificateurs de MN	Effets sur le MN
Capturer une ville/région objectif Perdre une ville/région objectif Remporter une bataille	Augmente le MN selon la valeur fixée dans le scénario Réduit le MN selon la valeur fixée dans le scénario Augmente le MN selon le Nombre D'unités ennemies détruites
Perdre une bataille perdre un général (décès ou perte de PRESEANCE) promotion d'un général sans respecter la présence	réduit le MN selon le nombre d'unités amies perdues Réduit le MN selon le coût politique du général Réduit le MN selon le coût politique du général
Endurance de guerre Lassitude de guerre	Augmente le MN tant que le camp conserve sa capitale Réduit le MN selon le scénario

3.3.2 Moral National et cohésion des unités Le Moral National affecte la cohésion des unités, reflétant le fait que les troupes avec un moral élevé sont généralement meilleures au combat. Un Moral National élevé augmente la vitesse à laquelle les unités recouvrent leur cohésion. Tous les deux points de MN au-dessus de 100, la cohésion maximale des unités s'accroît de 1%. Tous les deux points de MN en dessous de 100, la cohésion maximale des unités est réduite de 1%.

3.3.3 Moral National et production de ravitaillement Le Moral National affecte la quantité de ravitaillement produit. Tous les deux points de MN au-dessus de 100, la quantité de ravitaillement produit s'accroît de 1%. Tous les deux points de MN en dessous de 100, la quantité de ravitaillement produit est réduite de 1%.

Exemple: Un camp avec un Moral National de 80, soit 20 points en dessous de 100, verra la cohésion de ses unités réduite de 10%. De plus, le nombre total de remplacements de troupes disponibles sera également diminué de 10%. Enfin, la production de ravitaillement sera 10% moins importante.

3.4 Victoire / Défaite automatique

Une victoire automatique survient lorsqu'un camp atteint les objectifs fixés par le scénario. Ces objectifs sont visibles dans l'écran des objectifs (touche F5) du Grand Livre ainsi que *via* une infobulle sur l'écran principal.

Une partie prend immédiatement fin si l'un des camps capture tous les objectifs fixés dans le scénario ainsi qu'au moins la moitié des villes stratégiques. Une victoire automatique est considérée comme une victoire majeure alors qu'une défaite automatique est une défaite majeure.

Par exemple : Au début de la campagne 1775, les villes objectif des continentaux sont : Québec, Montréal, Detroit, Boston, New York, Philadelphia, Richmond, Pittsburgh, Charleston et Wilmington. En plus il y a vingt-quatre villes stratégiques donc la victoire automatique s'obtient en possédant tous les objectifs et un minimum de douze villes stratégiques.





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

La plus grande partie de votre temps de jeu se joue sur l'**écran principal** et ses affichages complémentaires (*id est* le Panneau des unités, le Panneau de détails des unités, etc.). Le défilement de la carte peut se faire en déplaçant la souris vers les bords de celle-ci ou en utilisant les flèches de votre clavier. Il est également possible de zoomer/dézoomer en utilisant la molette de la souris ou en pressant les touches **Fin**, **Page Up** et **Page Down**. Presser la molette de votre souris permet de passer automatiquement le zoom d'un extrême à l'autre.

4.1 L'écran principal

L'écran principal, visible ci-dessous (Illustration 4.1), représente le tour initial du scénario 1812. Pour des raisons pratiques, le **brouillard de guerre** a été désactivé.



Illustration 4.1 L'écran principal

4.1.1 L'écran principal Référez-vous à l'**illustration 4.1** pour suivre les descriptions qui suivent.

1. **Résumé de la partie:** Le joueur trouve ici les totaux en cours de Points de Victoire, de Moral National et d'Intervention Etrangère (si applicable dans le scénario joué).
2. **Terrain et météo:** Ce panneau fournit une représentation visuelle du terrain et du temps dans la région de la carte où se trouve actuellement positionnée la souris.

3. **Actifs nationaux:** Cette partie de l'écran donne un aperçu des actifs nationaux du joueur, à savoir (dans le sens des aiguilles d'une montre): ravitaillement général, munitions, argent (en francs) et effectifs.
4. **Commandes principales:** Ce panneau contient trois boutons donnant accès au **menu principal**, à la procédure de **sauvegarde** et à la **fin de tour** (utilisé pour lancer la phase de résolution du tour). La date courante est affichée ici. L'infobulle indique combien de tours il reste avant la fin de la partie.
5. **Mini carte:** Cette carte de l'intégralité du théâtre de la guerre vous indique votre position et permet d'accéder à n'importe quel endroit (accessible dans le scénario en cours) en cliquant dessus.
6. **Globe:** Un clic gauche sur le **Globe** ouvre le **Grand Livre**. Appuyez sur la touche **Echap** pour fermer celui-ci.
7. **Filtres de la carte:** Un clic gauche sur ces boutons permet au joueur d'activer divers filtres sur la carte. Utilisez l'infobulle pour déterminer la nature de chacun des filtres. Les chiffres du clavier permettent également d'activer ces fonctions.
8. **Panneau des ordres spéciaux:** Ce panneau comprend les boutons d'ordres spéciaux divisés en deux onglets (la tente et l'épée). Un bouton grisé indique que cet ordre spécial en particulier n'est pas applicable ou impossible pour la Force sélectionnée.
9. **Attitudes et règles d'engagement:** Les boutons du rang supérieur permettent au joueur d'assigner une **attitude** à la Force sélectionnée. Ceux du rang inférieur l'autorisent à fixer des **règles d'engagement**.
10. **Panneau des unités:** Ce panneau vous donne les détails et la composition de la Force sélectionnée. Les illustrations des unités apparaissant dans ce panneau se réfèrent à celles des marqueurs d'unités. Lors de la phase de résolution du tour, le Panneau des unités est remplacé par le Journal des messages. Celui-ci est également visible lorsque aucune unité n'est sélectionnée.
11. **Panneau des éléments:** Ce panneau fournit une représentation graphique des éléments appartenant à l'unité sélectionnée. Un clic gauche sur l'icône d'un élément donne accès au Panneau de détails des unités pour cet élément.
12. **Marqueur d'unités:** Les Forces situées hors des structures sont représentées sur la carte par des marqueurs d'unités. Un marqueur contient un portrait du commandant de la Force, un arrière-plan de couleur indiquant sa nationalité, une icône précisant si elle appartient à la France ou aux Coalisés, une série de boulets verts représentant la taille de la Force sélectionnée et un chiffre égal au nombre de Forces total présentes dans la région.

4.1.2 Le Journal des messages Cliquer sur le bouton de **Fin de Tour** met un terme à la phase d'ordres du joueur et lance la phase de résolution du tour. Le Panneau des unités laisse alors la place au Journal des messages comme vous pouvez le voir dans l'illustration 4.2.

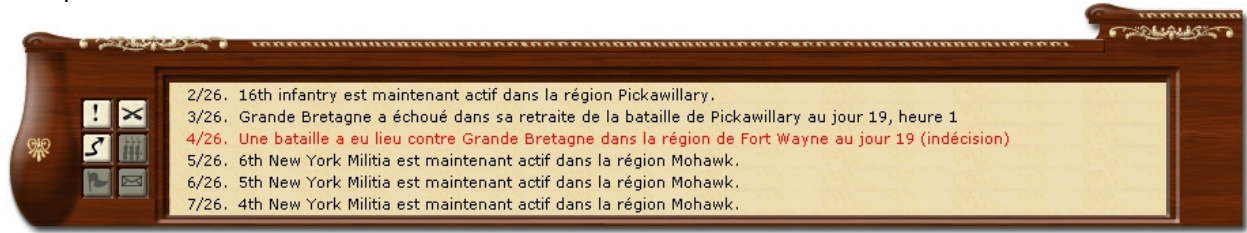


Illustration 4.2 Le Journal des messages

Le **Journal des messages** fournit un résumé des événements intervenus durant le tour de jeu. Les messages **en rouge** signalent un événement d'une importance particulière. Dans l'illustration 4.2, le joueur français a ainsi remporté une bataille à Ulm, faisant 2 000 prisonniers et augmentant le Moral National de deux points. En étant cliqués, certains événements importants peuvent faire apparaître une fenêtre où s'affichent les gros titres des journaux.

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

4.2 Régions et zones maritimes

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

Les régions peuvent être différenciées par leur niveau de développement, au nombre de quatre : **sauvage**, **défriché**, **développé** et **riche**. Toute Force possède une capacité limitée à vivre sur le pays (*id est* à fourrager) qui dépend du degré de civilisation de la région. Celles considérées comme sauvages donnent ainsi moins de fourrage que celles qui sont riches.

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

4.3 Structures

Les villes, les bourgs, les fortifications, les ports et les dépôts sont regroupés sous l'appellation générique de '**structures**'. Leur présence sur la carte est représentée par une icône qui donne au joueur une indication visuelle sur leur taille (*id est* leur niveau) et leur force. L'un des principaux objectifs d'un joueur est de contrôler les **villes objectifs et les villes stratégiques** de façon à générer des **Points de Victoire** ou à déclencher une **victoire automatique** pour le scénario en cours.

4.3.1 Villes Certaines villes sont indiquées comme étant des positions stratégiques ou des objectifs. Toutes les villes ont un chiffre indiquant leur taille et situé dans le cartouche où figure leur nom. Ce chiffre représente la taille du lieu, depuis les plus petites villes (niveau 1) aux très vastes centres urbains (niveau 20). Elles produisent du ravitaillement proportionnellement à leur niveau. Les villes de niveau supérieur à 6 se dotent automatiquement d'une garnison amie si des effectifs appropriés sont disponibles dans le pool de remplacements. Les villes peuvent être prises par l'ennemi mais ne peuvent en aucun cas être détruites.

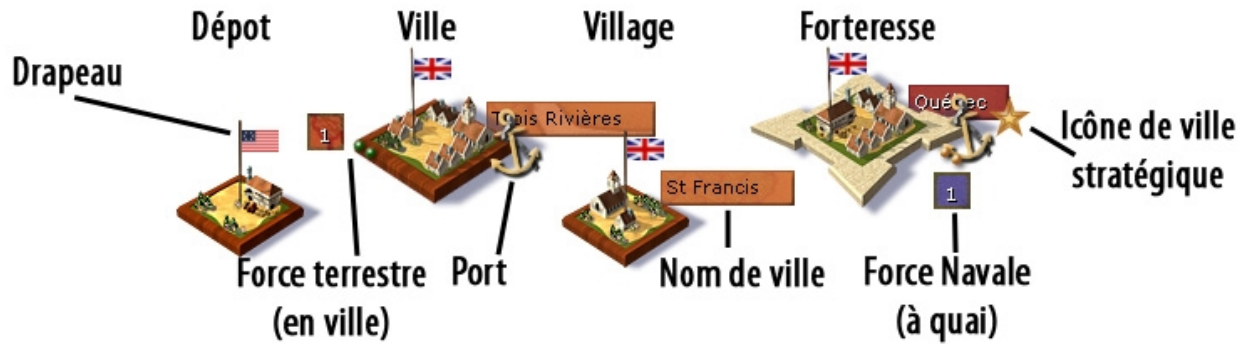


Illustration 4.3 Structures: Sont représentées ici la ville fortifiée de Québec, ainsi que les représentation d'un dépôt, d'un village et d'une ville.

4.3.2. Bourgs Un bourg est une petite ville (niveaux 1 à 3). Les bourgs ne fournissent pas de ravitaillement et ne peuvent pas non plus servir de relais pour distribuer celui-ci, sauf si un dépôt y est construit. Les bourgs peuvent être pris par l'ennemi mais ne peuvent en aucun cas être détruits.

4.3.3 Fortifications Une fortification représente un réseau de positions défensives optimisées accordant un bonus aux défenseurs. Ces structures ont une capacité limitée de production et de distribution du ravitaillement. Comme pour les villes, les fortifications ont plusieurs niveaux qui indiquent leur force. Il existe ainsi quatre niveaux de fortification: **inexistant** (niveau 1), **standard** (niveau 2), **élevé** (niveau 3) et **exceptionnel** (niveau 4). Ces structures interfèrent sur les mouvements ennemis et le ravitaillement transitant dans la région où elles sont situées. Les fortifications peuvent être prises par l'ennemi mais ne peuvent en aucun cas être détruites.

4.3.4 Etablissement pionnier Un établissement pionnier est comme une ville, à ceci près qu'aucun fort ou dépôt ne peut y être construit. Il peut être détruit par des raids. Son niveau est toujours 1 et il génère du ravitaillement.

4.3.5 Villages Indiens sont l'équivalent indiens des établissements pionniers. Ils peuvent être détruits par des raids et génèrent du ravitaillement. En plus ils servent de quartier d'hiver aux indiens qui reviendront automatiquement s'y réfugier chaque hiver.

4.3.6 Palissades une palissade est une petite fortification basique en bois, elles peuvent être détruites par toutes sortes de troupes et ne peuvent pas évoluer en fort ou en dépôt.

4.3.7 Ports Un port est une structure pouvant recevoir des navires. Le nombre de navires amarrés dans un port est visible par un sigle proche de l'icône en forme d'ancre qui représente ledit port. Tant qu'elle est amarrée dans une telle structure, une flotte ne peut être attaquée par des navires ennemis. Les ports fournissent du ravitaillement aux forces terrestres et navales, à moins d'être mis sous blocus par des navires ennemis. Enfin, vos navires peuvent être 'réparés' (*id est* regagner leur cohésion et réduire leurs dommages) lorsqu'ils jettent l'ancre dans un port.

4.3.8 Dépôts Les dépôts sont des structures de ravitaillement présentes sur la carte en début de partie ou construites par le joueur en cours de jeu. Pour des informations exhaustives sur les dépôts, référez-vous à la partie consacrée au ravitaillement de ce manuel.



Toutes les structures offrent une protection contre l'attrition. Une Force peut être placée dans une structure par un simple glisser/déposer. Une fois à l'intérieur, la Force n'est plus visible sur la carte par son marqueur d'unités mais par un chiffre donné dans le cartouche de la structure. Pour sélectionner une Force présente dans une structure, il vous suffit de faire un clic gauche sur cette dernière.

Illustration 4.4 Un dépôt situé près de Ogdenburg (Campagne 1812).

Note du Commandant: Une Force regagne plus vite sa cohésion si elle est placée **à l'intérieur** d'une structure et non pas simplement dans la région où celle-ci est présente. En terme de protection contre l'attrition, par contre, il n'y a aucune différence, que la Force soit située dans ou à l'extérieur de la structure. Une Force retranchée dans une structure ne peut être attaquée que *via* les deux formes de combat de siège.

4.4 Aires et Théâtres

Les aires sont constituées de régions connectées géographiquement. Les unités levées localement (milices) n'ont qu'une capacité de combat limitée en-dehors de leurs aires. Les théâtres sont constitués d'aires connectées géographiquement.

4.5 Filtres

Situés près du Globe et juste en dessous de la mini carte sur l'écran principal, se trouvent deux rangées de boutons activant des filtres. Au nombre de six, ils permettent au joueur de visualiser facilement sur la carte nombre d'informations.

- ❖ **Contrôle militaire (touche 1):** Ce filtre montre le propriétaire de chaque région (*id est* là où ils ont établi leur contrôle militaire).
- ❖ **Ravitaillement (touche 2):** Ce filtre montre les stocks de ravitaillement général et de munitions, représentés respectivement par des caisses et des boulets de canon, chaque icône représentant approximativement 50 points de ravitaillement. Les régions colorées en vert indiquent l'étendue de votre réseau de ravitaillement, autrement dit les régions à travers lesquelles votre ravitaillement passe actuellement.
- ❖ **Objectifs (touche 3):** Ce filtre met en lumière les villes objectifs et stratégiques accordant des Points de Victoire à leur propriétaire.
- ❖ **Loyauté (touche 4):** Ce filtre colorie les régions avec une intensité dépendante de leur niveau de loyauté.
- ❖ **Aires (touche 5):** Ce filtre indique l'emplacement et l'étendue des aires sur la carte.
- ❖ **Théâtres (touche 6):** Ce filtre indique l'emplacement et l'étendue des théâtres sur la carte.

4.6 Interface de jeu

Le jeu s'articule autour de l'écran principal et de ses panneaux d'information. L'interface est faite pour permettre au joueur d'activer ou de sélectionner tout item par un simple clic gauche. De plus, les très nombreuses infobulles donnent au joueur l'accès à une source considérable d'informations, simplement en plaçant la souris sur les différents éléments du jeu. Le délai d'apparition des infobulles est réglé par défaut sur 'instantané' mais ce réglage peut être modifié *via* le menu des options.

Appuyer sur la touche **Echap** de votre clavier vous permet de fermer toute fenêtre ouverte. Appuyer sur cette touche en étant sur l'écran principal, vous renvoie vers le menu principal et ses options.

Note: Une liste des raccourcis clavier est disponible en annexe de ce manuel.



5. Organiser vos Forces

La victoire dans WIA est déterminée, dans une large mesure, par la capacité du joueur à organiser ses forces militaires de façon efficace. Il est important de comprendre en premier lieu la signification des symboles et informations affectés aux unités du plus bas échelon.

5.1 Comprendre le Panneau des unités

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

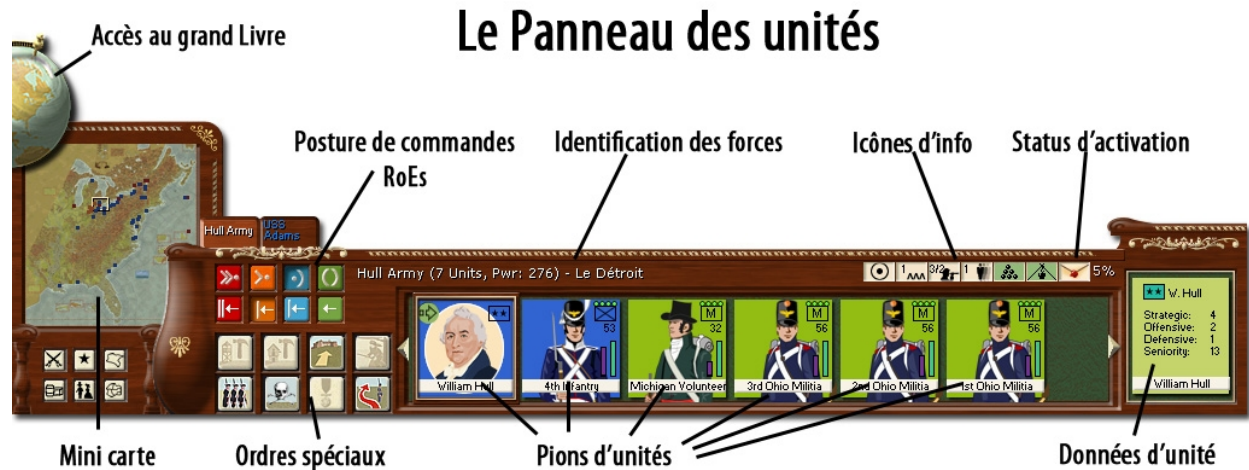


Illustration 5.2 Le Panneau des unités est votre première source d'informations sur les Forces amies et ennemies.

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

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

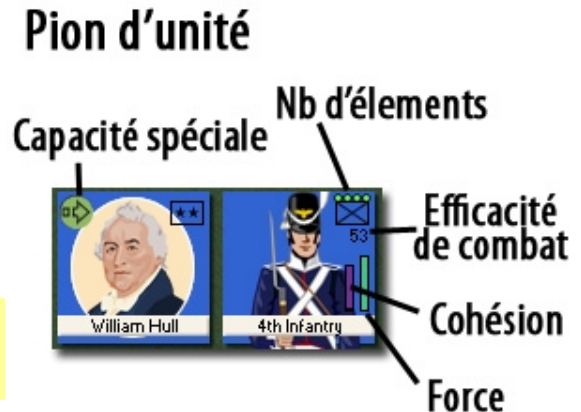
- ❖ le nom de la Force,
- ❖ le nombre d'unités qui la compose,
- ❖ le potentiel combatif de la Force (PWR), une représentation numérique de la puissance relative de la Force,
- ❖ des icônes d'informations consultables par des infobulles (ravitaillement, munitions, consommation de ravitaillement, valeurs de détection et de furtivité, indicateur de pénétration),
- ❖ une enveloppe de couleur blanche ou brune, indiquant le statut d'activation,
- ❖ s'il y a lieu, les pénalités de mouvement et de combat (pourcentage en rouge) dues à une valeur de commandement insuffisante.

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

5.2 Unités

Le terme 'unité' se réfère à une formation militaire représentée par un simple 'marqueur' et qui peut être déplacée de façon autonome sur la carte. Une unité peut donc varier en taille, depuis une division complète jusqu'aux régiments, brigades, batteries d'artillerie, QG d'armée et même un général seul. Notez que la taille et la puissance sont deux concepts différents. Il est possible d'avoir une unité représentant une division mais dont la puissance, affaiblie par l'attrition ou les pertes au combat, se trouve réduite en deçà de celle d'un régiment.

Illustration 5.3 Ci-dessus sont représentés des marqueurs pour deux unités types : un général et une unité combattante.



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

- ❖ sa nationalité (donnée par la couleur de l'arrière-plan du marqueur),
- ❖ son aire d'origine (pour les unités de milice principalement),
- ❖ les icônes de capacités spéciales (données par les petits symboles situés en haut à gauche),
- ❖ son type (donné par le symbole OTAN situé en haut à droite),
- ❖ son potentiel combatif (valeur numérique),
- ❖ le nombre d'éléments qui la compose (petits points jaunes au-dessus du symbole OTAN),
- ❖ sa cohésion (donnée par la colonne violette),
- ❖ ses effectifs (donnés par la colonne verte).

5.2.2 Les éléments Les unités (et composants d'unités) sont composées d'éléments. Un élément est la plus petite formation militaire visible dans le jeu et représente généralement une compagnie, un escadron ou une batterie. Ils ne peuvent être subdivisés. Notez que certaines unités ou composants d'unités sont si petits qu'ils ne comprennent qu'un seul élément.

Lorsqu'une unité ou une Force est sélectionnée, les éléments qui la composent sont visibles dans une fenêtre appelée **Panneau des éléments**, située à la droite du Panneau des unités. Si l'unité a un général, ses valeurs de commandement (stratégique/offensif/défensif) sont détaillées en haut du Panneau des éléments. L'identité exacte de chaque élément (et l'identité de l'unité mère) est donnée en passant la souris sur l'icône de l'élément dans le Panneau des éléments.

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

Dans la zone du haut, se trouvent:

- ❖ l'icône de l'élément (le symbole OTAN donne son type),
- ❖ sa nationalité,
- ❖ son camp d'appartenance,
- ❖ le nom de son unité mère,
- ❖ le niveau d'expérience de l'élément (chaque étoile indique un niveau d'expérience),
- ❖ sa puissance (chaque silhouette représente 100 hommes / 10 hommes pour les batteries d'artillerie),
- ❖ son type (infanterie, cavalerie, etc.), le nombre d'hommes en activité et leur nombre maximal. Notez que certaines unités peuvent démarrer des scénarii en étant en deçà de leur puissance maximale,
- ❖ pour les généraux, leur préséance et leur coût politique.

***Illustration 5.4** Le Panneau de détails des unités contient des informations spécifiques concernant les éléments pris individuellement.*

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



- ❖ **Feu offensif:** Cette valeur est utilisée par l'élément lorsqu'il est engagé dans un combat offensif. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de toucher les unités ennemies.
- ❖ **Feu défensif:** Cette valeur est utilisée par l'élément lorsqu'il est engagé dans un combat défensif. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de toucher les unités ennemies.
- ❖ **Initiative:** Cette valeur est utilisée pour déterminer si l'élément engage le combat avant ou après les unités ennemies. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de faire feu avant les unités ennemies et donc d'infliger des pertes avant d'en subir.
- ❖ **Portée:** Cette valeur donne la portée maximale de l'arme principale de l'élément (fusil, mousquet, artillerie, baïonnette, etc.) Une valeur de zéro indique que l'arme principale de l'élément s'utilise dans un combat en mêlée et requiert un contact physique avec les unités ennemies.
- ❖ **Cadence de tir:** Cette valeur indique le nombre de tirs possible pour l'unité en un round de combat avec son arme principale. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont multipliées pour l'élément de toucher les unités ennemies.
- ❖ **Protection:** Cette valeur indique la capacité de l'élément à éviter les tirs infligés par le feu ennemi et en mêlée. Plus cette valeur est élevée, plus il est difficile d'infliger des pertes à l'élément. Cette valeur est déterminée par un certain nombre de facteurs, notamment la vitesse, la dispersion, la flexibilité, la capacité d'utiliser le terrain, etc.
- ❖ **Discipline:** Cette valeur indique la capacité de l'élément à conserver son potentiel combatif. Plus cette valeur est élevée, plus l'élément peut encaisser de pertes sans être mis en déroute.
- ❖ **Assaut:** Cette valeur est utilisée par l'élément lorsqu'il est engagé dans une mêlée. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de toucher les unités ennemies.
- ❖ **Dommages à distance:** Ces valeurs indiquent le nombre de pertes en **points de force / points de cohésion** infligées par l'élément lorsqu'il touche une unité ennemie (avec son feu offensif).
- ❖ **Dommages d'assaut:** Ces valeurs indiquent le nombre de pertes en **points de force / points de cohésion** infligées par l'élément lorsqu'il touche une unité ennemie (en mêlée).
- ❖ **Cohésion:** Cette valeur donne le nombre actuel de points de cohésion de l'élément. Ceux-ci sont la traduction de la préparation au combat de l'élément et impactent sur la plupart des fonctions du jeu (moral,

vitesse, efficacité au combat, etc.). Plus cette valeur est élevée, plus l'élément est capable de mener efficacement des opérations militaires.

- ❖ **Mouvement:** Est ici indiqué le type de mouvement de l'élément. Il peut s'agir d'un mouvement d'**infanterie** (lourde et légère), de **cavalerie** (lourde et légère), ou **à roues** (utilisé en temps général par les chariots de ravitaillement ou les unités d'artillerie). Note: les unités d'artillerie à cheval sont classées ici comme de la cavalerie lourde.
- ❖ **Coefficient de vitesse:** Cette valeur représente un multiple utilisé pour calculer la vitesse de l'élément. Plus ce coefficient est élevé, plus les unités peuvent se déplacer rapidement. Par exemple, une unité d'infanterie lourde ayant besoin de trois jours pour entrer dans une région forestière aura un coefficient de vitesse de 150% qui réduira ce délai à seulement deux jours.
- ❖ **Détection contre les unités terrestres:** Cette valeur indique la capacité d'un élément à détecter les unités terrestres ennemies. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes de détecter une unité terrestre ennemie.
- ❖ **Détection contre les unités navales:** Cette valeur indique la capacité d'un élément à détecter les unités navales ennemies. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes de détecter une unité navale ennemie.
- ❖ **Furtivité:** Cette valeur indique la capacité d'un élément à échapper à la détection des unités ennemies. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes pour l'élément de ne pas être détecté.
- ❖ **Poids:** Cette valeur indique la taille relative de l'élément (en termes de capacités de transport) et est utilisée lorsque l'élément est transporté par des unités navales.
- ❖ **Unité de support:** Oui ou Non. Est ici indiqué si l'élément est un élément de combat ou de soutien.
- ❖ **Police:** Cette valeur indique la capacité de 'police' d'un élément, permettant d'accroître le contrôle militaire sur une région de la carte de jeu. Elle est exprimée en **Points de police par jour**.
- ❖ **Ravitaillement:** Ces nombres représentent le montant total de points de ravitaillement général actuellement accumulés par l'élément et sa capacité maximale.
- ❖ **Munitions:** Ces nombres représentent le montant total de munitions actuellement accumulées par l'élément et sa capacité maximale.
- ❖ **Patrouille/Evasion:** Ces valeurs représentent la capacité de l'élément à bloquer le mouvement de l'ennemi (valeur de patrouille) hors d'une région et sa capacité à contourner les unités ennemies (donc à se déplacer dans une région contenant des unités ennemies). Plus ces valeurs sont importantes, plus les chances sont importantes de bloquer les mouvements ennemis ou d'échapper aux unités ennemies.
- ❖ **Blocus:** Cette valeur représente la capacité relative d'une unité navale à bloquer un port ennemi (unités navales uniquement). Plus cette valeur est importante, plus l'unité contribue au calcul du blocus. Note: le total des valeurs de blocus de toutes les unités amies dans une zone maritime permet de calculer l'efficacité du blocus.

La zone du bas est une image représentant le type de l'élément (infanterie, cavalerie, artillerie, navire, etc.).



6. Généraux et commandement

Les généraux ont un énorme impact sur l'efficacité de vos moyens militaires. Les généraux se voient attribuer des valeurs de commandement, reflétant leurs capacités historiques, qui ont un impact sur pratiquement l'ensemble des mécanismes du jeu. Les unités sans généraux et les Forces excédant les points de commandement générés par leurs généraux sont sujettes à des pénalités de mouvement et de combat.

Illustration 6.1 Le général (trois étoiles) Sir Isaac Brock et les icônes de ses capacités spéciales présentées verticalement sur la partie gauche de son 'marqueur'.



6.1 Rangs des généraux (Commandement et Contrôle)

La capacité des généraux à diriger efficacement leurs moyens militaires est exprimée en comparant leur rang au nombre d'unités (et à leur taille) placés sous son commandement. Chaque général présent dans le jeu se voit attribuer un rang allant de une à trois étoiles. Les commandants en mer sont tous considérés comme des amiraux, quel que soit leur rang).

- ❖ Général une étoile: Colonel
- ❖ Général deux étoiles: Général
- ❖ Général trois étoiles: Commandant en Chef, Général d'armée

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

Récapitulatif des points de commandement

- ❖ Un général une étoile fournit **deux (2)** points de commandement aux unités de sa Force.
- ❖ Un général deux étoiles fournit **quatre (4)** points de commandement aux unités de sa Force.
- ❖ Un général trois étoiles fournit **douze (12)** points de commandement aux unités de sa Force.

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

Récapitulatif des coûts de commandement

- ❖ Batterie d'artillerie: **un (1) PC**
- ❖ Régiment, escadron: de **un (1) PC**

L'augmentation des coûts de commandement est également utilisée pour simuler les différences culturelles dans le commandement et le contrôle selon les diverses nationalités en jeu.

6.1.3 Points de commandement insuffisants Il est parfaitement possible pour un général d'être mis à la tête d'une Force dont le nombre d'unités excède ses capacités (*id est* les coûts de commandement sont supérieurs à ses points de commandement). Dans ce cas, le Panneau des unités vous fournit un avertissement sous la forme d'un pourcentage reflétant la perte d'efficacité en combat et en déplacement.



Figure 6.2 Illustration de la pénalité de commandement : Au démarrage de la campagne 1812, le général Alexander Smyth commande une armée nécessitant cinq (5) points de commandement, alors qu'il ne génère que quatre (4) points. Une pénalité de 5% est alors appliquée à l'ensemble de l'armée : elle est indiquée dans l'infobulle et avec le 5% rouge clignotant dans le panneau des unités.

6.1.4 Modifications des points de commandement Le nombre total de points de commandement pouvant être fournis par des généraux à une même Force **est illimité**. Ce nombre peut cependant être modifié par les moyens suivants:

- ❖ + (variable) : Aptitude spéciale de certains généraux

6.2 Attributs des généraux et capacités spéciales

En sus de fournir des points de commandement, les généraux possèdent également un certain nombre d'attributs et de capacités spéciales qui les différencient les uns des autres. Pour faire la meilleure utilisation possible de vos généraux, soyez attentifs à mettre le bon homme au bon endroit.

6.2.1 Attributs des généraux Chaque général possède trois (3) attributs principaux: une **valeur stratégique**, une **valeur offensive** et une **valeur défensive**.

- ❖ **Valeur stratégique:** Elle est utilisée pour déterminer la probabilité que le général soit considéré comme 'actif' durant le tour de jeu. Plus cette valeur est importante et plus les chances sont importantes de le voir 'actif'. Cette valeur est également utilisée pour déterminer le rayon de commandement du général placé aux commandes d'une armée et la somme de points de commandement qu'il peut fournir aux corps et unités qui lui sont subordonnés. Enfin, la valeur stratégique indique également la vitesse à laquelle une Force est capable de se retrancher.
- ❖ **Valeur offensive:** Elle est utilisée lorsque la Force du général est engagée dans un combat avec une attitude en mode **assaut** ou **offensif**. Les capacités de combat de toutes les unités de la Force sont augmentées de **5% par point de valeur offensif**.
- ❖ **Valeur défensive:** Elle est utilisée lorsque la Force du général est engagée dans un combat avec une attitude en mode **défensif** ou **passif**. Les capacités de combat de toutes les unités de la Force sont augmentées de **5% par point de valeur défensif**.

6.2.2 Capacités spéciales des généraux Tous les généraux du jeu possèdent un certain nombre de capacités spéciales ayant un impact sur la capacité du général à accomplir la tâche qui lui incombe. Les capacités spéciales d'un général sont indiquées par des icônes apparaissant sur le marqueur d'unité dudit général. Une liste complète de ces capacités spéciales et de leurs effets en jeu est disponible dans l'**Appendice** du présent manuel.

6.2.3 Expérience du général Les généraux remportent de l'expérience en participant à des combats. Après chaque bataille, les généraux sont vérifiés un à un pour voir s'ils ont gagné de l'expérience. Cette possibilité est déterminée à partir d'un ratio nombre de pertes subies / nombre de pertes infligées. Ainsi, même des généraux vaincus peuvent

gagner de l'expérience si les unités qui leur sont subordonnées se sont particulièrement bien battues. *A contrario*, des généraux vainqueurs peuvent se voir sanctionner si les unités sous leurs ordres ont souffert de graves pertes comparativement à celles infligées à l'ennemi.

6.3 Promotion des Chefs

Les généraux qui ont prouvés leur valeur au combat peuvent devenir éligible à une promotion. La capacité à être promu est indiquée par l'activation de l'ordre spécial "promotion" qui est symbolisé par une médaille.

Les promotions sont sujettes à deux conditions :

- ❖ Le nouveau rang du général doit avoir été prévu dans la base de données du scénario ou de la campagne.
- ❖ Le général doit avoir gagné **quatre (4)** niveaux de préséance ou posséder une préséance à **un (1) ou deux (2)**.

Note: La préséance est représentée par une valeur numérique où le plus petit chiffre indique la préséance la plus élevée, un général doit donc obtenir une préséance **quatre (4) points** en dessous de celle qu'il possède à l'origine pour être promu.



7. Ordres

Dans *Birth of America 2 : Wars in America*, la résolution des tours de jeu des adversaires se produit de façon simultanée. Les joueurs organisent l'activité de leurs troupes pour le tour à venir (chaque tour représentant sept jours de temps dans le jeu) en donnant des ordres aux moyens militaires à leur disposition. Une fois les ordres donnés à ses Forces, le joueur peut lancer la résolution du tour en cliquant sur le bouton **Fin de Tour** sur l'écran principal. Les joueurs n'ont aucune obligation de donner des ordres. Ainsi, les Forces sans ordre conserveront simplement leur attitude du tour précédent et agiront ou réagiront à la présence de l'ennemi selon celle-ci.

7.1 Activation

A l'entame de chaque tour, chaque général subit un 'test d'activation'. Ces tests sont effectués, même si le général n'a aucune unité sous ses ordres. Ces tests utilisent la **valeur stratégique** du général. Plus cette valeur est élevée, plus les chances sont importantes que le général réussisse le test d'activation. Les généraux ayant passé ce test avec succès sont considérés comme 'actifs' pour le tour à venir. A l'inverse, les généraux qui y échouent sont considérés comme 'inactifs'. Les Forces **sans généraux** sont toujours vues comme étant **actives** mais subissent les pénalités de commandement et de combat afférentes.

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

- ❖ +1 valeur stratégique: Un général actif au tour précédent voit sa valeur stratégique augmentée de un (1) pour les besoins du test d'activation.

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

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

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

- ❖ Les unités ou Forces inactives ont leur **vitesse réduite de 35%**.
- ❖ Les unités ou Forces inactives ont leur **capacité de combat réduite de 35%** lorsqu'elles combattent en territoire ennemi.
- ❖ Une option de jeu (qui peut être désactivée) permet de créer de jouer avec une règle d'activation limitée, cette dernière va tester une probabilité que les généraux soit désactivés (pour 1 ou plusieurs tours) de temps en temps, et ceci en fonction de la période, de sa capacité stratégique et de l'environnement dans lequel il se trouve.

7.2 Déplacements

Les Forces se déplacent sur la carte de façon à remplir certains objectifs ou à engager les troupes ennemies. Un déplacement est toujours volontaire mais, naturellement, il existe certains bénéfices à conserver sa position (notamment pour récupérer des points de cohésion ou recevoir des remplacements).

7.2.1 Vitesse de déplacement Une Force se déplace à la vitesse de son unité la plus lente. La vitesse d'une unité est déterminée par celle de l'élément le plus représenté en son sein. Par exemple, une division essentiellement constituée d'infanterie se déplace à la vitesse de l'infanterie même si la division contient une batterie d'artillerie. La vitesse de déplacement est également fonction de nombreux facteurs, tels que les points de cohésion, le statut d'activation, le type d'unités, le coefficient de vitesse et l'attitude, mais également les conditions météorologiques, le terrain, la présence d'unités ennemies, etc. Consultez la typologie des terrains située en appendice de ce manuel pour une liste complète des types de terrain et leurs effets sur la vitesse de déplacement.

7.2.2 Coût de cohésion du déplacement Les Forces en mouvement dépensent leurs points de cohésion de la façon suivante:

- ❖ **Déplacement terrestre normal:** Les Forces terrestres perdent un (1) point de cohésion **par jour** de marche. Cette perte est modifiée par l'attitude et si la Force progresse '**à marche forcée**'.
- ❖ **Transport naval:** Les Forces terrestres déplacées par des navires de transport perdent un minimum de cohésion. Elles subiront cependant des pertes de cohésion plus importantes si elles traversent une zone maritime avec de mauvaises conditions météorologiques.
- ❖ **Navires:** Les navires perdent de la cohésion selon le type de bateau et les conditions météorologiques des régions traversées.

Les Forces souffrent également d'attrition proportionnellement au coût en points de cohésion de leur déplacement.

Note du Commandant: Il est important de penser à donner une attitude (et des règles d'engagement) à une Force avant de la déplacer.

7.2.3 Préparer les ordres de déplacement Les déplacements se font sur la carte de jeu, pour les unités terrestres comme navales, en sélectionnant le marqueur d'unité d'une Force et en le glissant/déposant sur sa destination. Une

fois la Force déposée sur la destination souhaitée, un trajet apparaît depuis le point de départ jusqu'au point d'arrivée. Le chiffre associé à chaque segment du trajet (*id est* chaque région) vous fournit une estimation du nombre de jours requis pour faire le déplacement.

7.2.4 Changer les ordres de déplacement Pour annuler un ordre de déplacement, glissez/déposez la Force sur sa région de départ. Pour annuler un ordre de mouvement un segment de trajet après l'autre, appuyez sur la touche **Suppr** autant de fois que de segments annulés. Pour ajouter un segment au trajet, cliquez sur le marqueur d'unité de la Force (sur son dernier segment du trajet) et glissez/déposez la Force jusqu'à la destination souhaitée. Lorsqu'une Force est déplacée vers une région adjacente, l'algorithme calcule le trajet le plus court, pas nécessairement le plus direct. Pour utiliser le trajet le plus direct, appuyez sur la touche **Ctrl** en glissant/déposant la Force sélectionnée.

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

7.3 Repos

Une Force terrestre regagne des points de cohésion en se reposant au lieu de se déplacer ou de combattre. Le taux de base de récupération des unités terrestres est de **0.75 points de cohésion par jour de repos**.

Ce taux de base est cependant modifié par les facteurs suivants:

- ❖ +1.00 point de cohésion: la Force est stationnaire en attitude passive.
- ❖ +0.75 point de cohésion: la Force est stationnaire et dans une structure.
- ❖ +0.50 point de cohésion: la Force est stationnaire et hors d'une structure.
- ❖ +0.50 point de cohésion: la Force est stationnaire et située dans une région loyale.
- ❖ +0.50 point de cohésion: la Force est une unité irrégulière.
- ❖ -0.50 point de cohésion: la Force est en attitude offensive.
- ❖ -0.50 point de cohésion: la Force assiège une structure.
- ❖ -0.50 point de cohésion: la Force est transportée par bateaux.
- ❖ -1.50 points de cohésion: la Force est assiégée.
- ❖ Variable: les pertes et gains de points de cohésion sont modifiés par le Moral National.
- ❖ Une unité médicale présente dans une Force augmente le taux de récupération des points de cohésion de 15% par tour.

7.4 Ordres de combat

Les joueurs ne donnent pas directement d'ordres de combat. En effet, les combats sont résolus automatiquement (sous certaines conditions) si des Forces adverses se trouvent dans la même région et qu'au moins un des camps a une attitude offensive ou d'assaut.

7.5 Bloquer un déplacement et zone de contrôle

Les caractères simultanés de la préparation et de la résolution des tours de jeu dans *BOA2* : *WIA* induisent que les joueurs doivent anticiper les activités adverses. La présence de troupes ennemies et de fortifications inhibe les déplacements amis dans les régions terrestres lors de la phase de résolution. Si cette présence est suffisamment importante, les unités amies ne pourront pas entrer dans une région ou la traverser. Notez qu'un seuil minimal est requis pour bloquer les déplacements: un faible pourcentage de contrôle ennemi ne permet pas d'empêcher une Force amie de pénétrer dans une région où elle n'exerce pas de contrôle militaire.

7.5.1 Valeurs de patrouille Tout élément possède une valeur de patrouille représentant sa capacité à **bloquer** (*id est* interrompre) les mouvements ennemis. La moyenne des valeurs de patrouille de tous les éléments alliés est ajoutée à la valeur de patrouille des fortifications ennemies de la région concernée. Exercer un contrôle militaire sur cette

région accroît également l'efficacité des valeurs de patrouille. Le total représente la puissance de la zone de contrôle des troupes amies dans la région.

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

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

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

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

7.5.4 Fortifications et zone de contrôle Les fortifications ont une valeur de patrouille équivalente à [niveau de contrôle de militaire sur la région] x [niveau de fortifications]. En conséquence, il est virtuellement impossible de passer outre de puissantes fortifications ennemies.

7.6 Intercepter les Forces ennemies

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

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

7.8 Les raids

Un joueur capable de rompre le réseau de ravitaillement de son opposant mettra celui-ci à mal avant même que soit tiré le premier coup de feu. Il est donc important de saisir toute opportunité de frapper les lignes de ravitaillement et les infrastructures ennemies.

Grâce à leur vitesse et à leur valeur d'évasion, les unités de **cavalerie légère** sont idéales pour infiltrer les territoires ennemis afin de capturer ou détruire les dépôts de ravitaillement et de munitions. S'il veut suivre cette stratégie, le joueur peut déterminer le comportement de ses troupes en utilisant les ordres spéciaux, comme suit:

- ❖ **Par défaut:** La Force capture tout ravitaillement dans les structures ennemies lors de ses déplacements. La Force fait d'abord son propre plein de ravitaillement et laisse le reste à disposition. Les structures ennemies demeurent intactes et changent de propriétaire.
- ❖ **Eviter le combat:** La Force tente de détruire tout ravitaillement ennemi rencontré lors de ses déplacements, jusqu'à atteindre sa destination finale. Les structures ennemies demeurent intactes et changent de propriétaire.

- ❖ **Détruire un dépôt:** Pour détruire un dépôt, la Force doit commencer le tour dans la région où celui-ci est présent et se voir affectée l'ordre spécial 'détruire un dépôt'. Celui-ci est détruit avant que la Force ne se déplace. (Note: Seuls les dépôts de niveau 1 peuvent être détruits).
- ❖ **Pillage:** Certaines unités (cosaques, guérillas, etc.) détruisent automatiquement tout ravitaillement et dépôt rencontrés (elles ne peuvent détruire les fortifications). Ces unités sont identifiables *via* l'icône de la capacité spéciale 'Pillard'.

7.9 Retranchement

Les retranchements fournissent un bonus défensif dépendant de leur niveau (1 à 8). Ce ne sont pas des structures, même s'ils peuvent offrir une protection limitée contre le mauvais temps. Ils ne sont pas soumis aux règles gouvernant les sièges. Les retranchements sont attaqués en utilisant la procédure de combat de champs.

Les retranchements sont éliminés une fois que TOUTES les unités les occupant se sont déplacées hors de la région. Des Forces alliées dans une même région peuvent avoir des niveaux de retranchement différents.

Les retranchements n'apparaissent qu'en début de scénario ou par événements. **Les joueurs ne construisent pas de retranchements.**

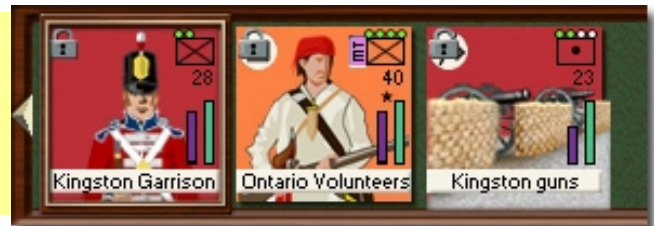
7.10 Unités statiques

Dans bon nombre de scénarii, des Forces débutent le jeu en étant '**statiques**'. Elles sont représentées avec une icône de cadenas sur leur marqueur d'unité sur la carte ou sur le marqueur d'unité dans le Panneau des unités. Les Forces statiques ne peuvent sortir de leur région jusqu'à ce que:

- ❖ une Force ennemie non statique achève son mouvement dans la région ou la structure où se trouve la Force (dépend des restrictions du scénario),
- ❖ la Force statique est attaquée par des troupes ennemies,
- ❖ une date spécifique est atteinte (indiquée dans ce cas par l'infobulle)

Certaines Forces, telles les garnisons créées automatiquement, sont fixées de manière permanente et ne peuvent se déplacer hors de leur région en aucune circonstance (un élément statique a un ratio de déplacement fixé à 0%). Consultez l'infobulle pour plus de renseignements sur ces unités.

Illustration 7.1 Unités statiques: Deux unités casernées à Kingston (Ontario guerre de 1812). La petite icône de cadenas située en haut à gauche du marqueur d'unité indique que ce sont des 'unités statiques'.















7.11 Ordres spéciaux

Les ordres spéciaux permettent aux joueurs de définir plus finement comment leurs Forces se déplacent et réagissent en cas de rencontre avec l'ennemi lors du tour à venir. Les ordres spéciaux valables pour une Force sont répartis dans deux colonnes (tente et épée) situées à gauche du Panneau des unités. Les ordres disponibles sont **mis en avant**, les autres étant **grisés**. Les généraux 'inactifs' ne peuvent donner les ordres spéciaux qui leur sont normalement disponibles lorsqu'ils sont actifs.

7.11.1 Test d'activation de l'ordre spécial Les ordres spéciaux doivent passer un test d'activation (principalement sur les attributs des unités et des généraux) avant de pouvoir être exécutés. Les ordres spéciaux réclamant plusieurs

jours pour être réalisés sont toujours exécutés au début du tour de jeu. S'il reste du temps après l'exécution de l'ordre spécial, la Force entame les déplacements ordonnés (s'il y en a).

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

Icône de l'ordre spécial	Ordre spécial	description des effets de l'ordre spécial
	Embuscade	LES UNITÉS IRRÉGULIÈRES (PARTISANS, GUÉRILLAS, ETC.) IMMOBILES PEUVENT TENTER DE MONTER UNE EMBUSCADE DANS LES MARAIS, FORÊTS, COLLINES, COLLINES BOISÉES ET LES TERRAINS ALPINS ET MONTAGNEUX. EN CAS DE SUCCÈS, LES UNITÉS EMBUSQUÉES REÇOIVENT UN BONUS DE COMBAT (PREMIER TIR) ET ONT DES CHANCES PLUS IMPORTANTES DE RETRAITER.
	Marche forcée	UNE FORCE ORDONNANT UNE MARCHÉ FORCÉE PEUT SE DÉPLACER PLUS VITE MAIS À UN COÛT ACCRU EN POINTS DE COHÉSION. L'INFANTERIE LÉGÈRE ET LA CAVALERIE SOUFFRENT DE MOINS DE PERTES DE COHÉSION. UNE FORCE NE CONTENANT QUE DES GÉNÉRAUX ET/OU DES UNITÉS DE SOUTIEN NE PEUT FAIRE DE MARCHÉ FORCÉE.
	Entrer dans la structure	LA FORCE ENTRE DANS LA STRUCTURE EN ARRIVANT À DESTINATION. UNE FORCE QUI RETRAITE ENTRE DANS LA STRUCTURE DE LA RÉGION OÙ ELLE S'EST BATTUE.
	construire un dépôt	LA FORCE UTILISE DEUX (2) CHARIOTS DE RAVITAILLEMENT POUR CONSTRUIRE UN DÉPÔT. LA CONSTRUCTION DE CELUI-CI NÉCESSITE DEUX TOURS.
	détruire un dépôt	SI UNE RÉGION CONTIENT UN DÉPÔT, LA FORCE LE DÉTRUIT AINSI QUE TOUT LE RAVITAILLEMENT QUI Y EST STOCKÉ.
	Eviter le combat	LA FORCE FAIT SON POSSIBLE POUR ÉVITER LE CONTACT AVEC L'ENNEMI PENDANT SES DÉPLACEMENTS. ELLE PASSE AUTOMATIQUEMENT EN MODE 'RAID'.
	bombardement naval	LA FORCE NAVALE BOMBARDE TOUTE STRUCTURE CÔTIÈRE SI UNE FORCE TERRESTRE AMIE EST PRÉSENTE DANS LA RÉGION. LES BATTERIES ENNEMIES PLACÉES DANS DES FORTIFICATIONS OU AVEC UN RETRANCHEMENT SUPÉRIEUR AU NIVEAU 4 PEUVENT RÉPLIQUER.
	Démobilisation / Destruction de canons	L'UNITÉ SÉLECTIONNÉE EST DÉMOBILISÉE OU DETRuite A LA FIN DU TOUR. LE JOUEUR PERDRA DES POINTS DE VICTOIRE ET DE MORAL NATIONAL.
	Débarquement à distance	LE DBARQUEMENT A DISTANCE PEUT ETRE ACTIVE QUAND DES UNITÉS TERRESTRE SONT PRESENTES DANS UNE PILE NAVALE. SÉLECTIONNEZ L'ORDRE DE DÉBARQUEMENT À DISTANCE PUIS LA REGION DE DEBARQUEMENT PROGRAMMÉ. ATTENTION : LE DEPLACEMENT NAVAL JUSQU'À LA COTE DOIT ÊTRE FAIT SÉPAREMMENT
	Destruction de Fort	DÉTRUIT UN FORT DE NIVEAU UN
	Construction de Fort	L'UNITÉ CONSTRUIT UN FORT DE NIVEAU UN DANS LA RÉGION
	Reddition	L'UNITÉ ASSIÉGÉE SE REND , L'UNITÉ DISPARAÎT ET LA STRUCTURE EST CONQUISE



8. Renseignement militaire (brouillard de guerre)

Birth of America 2 : Wars in America recrée l'incertitude concernant les positions et les intentions ennemies en mettant en place un 'brouillard de guerre'. En bref, la position des troupes ennemies vous est inconnue à moins de

‘détecter’ leur présence. Notez que la capacité de détection du joueur est amendée par la capacité de furtivité de son adversaire.

8.1 Valeur de détection

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

8.1.1 Générer des points de détection Les points de détection sont générés de la façon suivante:

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

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

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

8.1.2 Procédure de détection La **valeur de détection** est comparée à la **valeur de furtivité** de l’ennemi. Si elle lui est supérieure, les Forces ennemies sont **détectées** (*id est* visibles sur la carte). Dans le cas contraire, elles demeurent masquées. Pour tout point de détection supérieur à la valeur de furtivité de l’ennemi, la précision des informations reçues est accrue.

Note du Commandant: Les troupes ennemies proches de votre territoire ou de vos troupes sont généralement détectées à moins que la région ne soit sauvage (*id est* pas de structures dans la région) ou que les unités ennemies ne soient particulièrement furtives. Les unités irrégulières constituent ainsi un excellent choix pour les missions de reconnaissance et d’infiltration.

8.2 Valeur de furtivité

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

8.2.1 Générer des points de furtivité Les points de furtivité sont générés de la façon suivante:

Si la Force se trouve dans une région possédant des structures (amies ou ennemies), sa valeur de furtivité est automatiquement mise à un (1), à moins d’adopter une **attitude passive**.

- ❖ +1 point de furtivité: uniquement des généraux dans la Force.
- ❖ +1 point de furtivité: Force passive ou ‘petite’.
- ❖ +1 point de furtivité: terrain accidenté (*id est* bocage, colline, colline boisée, marais, terre sauvage, lande, montagne, alpin)
- ❖ +1 point de furtivité: météo difficile (*id est* pluie, neige, gel, blizzard)
- ❖ -1 point de furtivité: Force ‘grande’.

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

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



9. Unités navales

L'aspect naval dans BOA2 : WIA bien que n'étant généralement pas décisif dans la plupart des scénarii, constitue une part importante de la stratégie générale. Sous bien des aspects, les Forces navales sont traitées de façon identique aux Forces terrestres. Les chefs sont ici référencés sous l'étiquette d'amiraux, quel que soit leur rang. Ils ne sont pas concernés par la chaîne de commandement ou les questions de préséance. Il est cependant généralement recommandé de promouvoir ses amiraux dès que possible pour profiter des gains en points de commandement accordés par les promotions aux rangs supérieurs.



9.1 Mouvement Naval

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

9.1.1 Test d'activation Les amiraux doivent passer un test d'activation à chaque tour de jeu. Cependant, un amiral échouant à ce test peut adopter une attitude offensive: il est simplement retardé dans l'exécution de ses ordres de déplacement.

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

9.2 Unités navales et ravitaillement

Tout comme les unités terrestres, les navires requièrent du ravitaillement général et des munitions pour opérer efficacement.

9.2.1 Avitaillement des unités navales Les unités navales peuvent faire le plein de leurs points de ravitaillement général et de munitions dans les ports amis ayant les fournitures disponibles. Elles peuvent également avitailler en mer si elles occupent une zone maritime adjacente à une région terrestre possédant des points de ravitaillement disponibles.

9.2.2 Transport naval de ravitaillement Les unités de transport naval peuvent être utilisées pour transporter et distribuer du ravitaillement général et des munitions aux unités terrestres amies et aux structures situées dans les régions côtières. Cette méthode de distribution est similaire à celle utilisée par les chariots de ravitaillement.

9.3 Transport Naval

Chaque camp possède des navires de transport, qui se distinguent par leur capacité d'embarquement. Ainsi, un grand transport peut embarquer une cargaison dont le poids pèse jusqu'à dix (10) points de transport. Les transports minuscules et certains vaisseaux de ligne peuvent avoir une capacité limitée à un (1) point de transport.

Procédure du transport naval

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

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

Les unités terrestres peuvent rester indéfiniment dans des zones maritimes à bord des navires de transport. Cependant, elles souffrent d'attrition tant qu'elles sont en mer. Les unités terrestres débarquent automatiquement lorsque la Force navale pénètre dans un port. Elles peuvent également être débarquées dans une région dépourvue de port en procédant à un débarquement amphibie.

9.4 Débarquement à distance

Procédure de débarquement amphibie

La procédure de débarquement amphibie utilise l'ordre de débarquement à distance :

- ❖ Activez l'ordre de débarquement à distance et sélectionnez la zone côtière de destination.
- ❖ Bougez votre pile dans une zone maritime adjacente à la zone de débarquement à distance, à la fin du mouvement naval les unités terrestres seront automatiquement débarquées.

Attention : l'ensemble des unités terrestres sont débarquées dans le cadre d'un débarquement à distance.

9.5 Engager un combat naval

Le combat naval est pratiquement similaire au combat terrestre en engageant des Forces opposées situées dans une même zone maritime. Au moins l'une des Forces doit adopter une attitude offensive. Les Forces navales combattent suivant leurs attitudes et leurs règles d'engagement. Chaque bataille navale représente une série de six (6) rounds de combat par jour. Chaque combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des camps décide de retraiter, soit forcé à la retraite, soit détruit ou que la nuit tombe à la fin du sixième round. La bataille se poursuit le jour suivant, chaque camp devant passer un test d'engagement. Si aucun des camps ne réussit son test, la bataille est considérée comme s'achevant sur un match nul.

9.5.1 Détermination de l'avantage du vent

'L'avantage du vent' est un terme utilisé pour décrire l'avantage tactique d'avoir le vent soufflant dans une direction favorable. Les navires de combat de l'époque étant tous 'à la voile' ou à rames, la vitesse et la direction du vent constituaient un facteur essentiel. L'avantage du vent est déterminé en comparant les valeurs stratégiques des amiraux (aux commandes) adverses, avec les modificateurs suivants:

- ❖ Valeur stratégique de l'amiral assurant le commandement (si pas d'amiral, la valeur stratégique par défaut est de [3]),
- ❖ Bonus de combat du(s) aux capacités spéciales de l'amiral assurant le commandement (modificateurs positifs ou négatifs).

Le camp ayant **la valeur stratégique finale la plus élevée** est considéré comme ayant **pris l'avantage du vent**. Si les deux camps obtiennent la même valeur finale, aucun des deux ne bénéficie de cet avantage.

9.5.2 Bénéfices de l'avantage du vent Le camp bénéficiant de l'avantage du vent obtient les bonus suivants:

- ❖ La valeur de feu des navires de combat est accrue de 15%.
- ❖ Les chances d'abordage sont augmentées de 50%.
- ❖ La valeur de discipline des vaisseaux amis est augmentée lors de l'abordage.

9.6 Météo et portée de feu initiale

La portée initiale, à laquelle le combat naval est engagé, est déterminée par l'élément ayant **la portée de tir la plus importante**. Cette portée initiale est cependant modifiée par les conditions météorologiques, générant habituellement une réduction. Le premier round de combat a lieu à cette portée modifiée. La distance de combat est **réduite** de un (1) à chaque round suivant jusqu'à atteindre un minimum de un (1). Le combat se poursuit à cette distance de un (1) jusqu'à ce qu'ait lieu un **abordage**.

9.7 Faire feu pendant un combat naval

Pour que les éléments puissent faire feu au cours d'un combat naval, les critères suivants doivent être respectés:

- ❖ l'élément doit être à portée de tir,
- ❖ l'élément doit avoir la capacité de tirer (*id est* ne pas avoir atteint son nombre de tirs maximal pour ce round),
- ❖ l'élément doit avoir encore au moins 10% de sa capacité initiale en munitions.

Si ces critères sont respectés, l'élément peut faire feu, en utilisant aussi bien ses valeurs de feu défensif qu'offensif. Le combat est résolu en comparant la valeur de feu de l'élément à la valeur de protection des unités défenderesses.

9.8 Lancer l'abordage

L'abordage consiste essentiellement en une version maritime du combat de mêlée. Cependant, l'abordage n'est pas automatique. Lors d'un engagement naval, il y a **seulement 30% de chance** (par jour) qu'un abordage survienne. Si le camp bénéficiant de l'avantage du vent a **une discipline moyenne supérieure** à celle du camp opposé, ce pourcentage grimpe à **50%**. Si le camp bénéficiant de l'avantage du vent a **une discipline moyenne inférieure** à celle du camp opposé, ce pourcentage descend à **10%**. Certains amiraux, comme Nelson, ont des capacités spéciales modifiant les chances que survienne un abordage, voire le rendent automatique.

Une fois l'abordage commencé, aucun camp ne peut plus faire feu (offensivement ou défensivement). Le combat est résolu en comparant la valeur d'assaut de l'élément attaquant à celle de l'élément abordé.

Note: Actuellement, les joueurs ne peuvent pas capturer de navires ennemis en passant à l'abordage. Les pertes qui en sont issues sont donc reflétées comme des pertes au combat.

9.9 Résolution de la bataille et conséquences

La procédure de retraite est calculée et exécutée de façon identique à celle d'une retraite terrestre. Une Force navale retraitant du combat est déplacée dans une zone maritime ou une section fluviale adjacente. Le vainqueur d'un combat naval est déterminé selon les pertes subies et infligées. Les amiraux blessés ou tués sont indiqués dans le Journal des messages.

Les navires peuvent récupérer des points de cohésion en jetant l'ancre dans un port au lieu de naviguer et combattre. Le taux de récupération de base est de **deux (2.0) points de cohésion par jour de repos**. Les navires en mer ne regagnent pas de points de cohésion quelle que soit l'action menée.

Note du commandant: Les éléments endommagés ne peuvent récupérer de leurs pertes en mer. Il est donc important de les rapatrier dans des ports alliés.

9.10 Blocus

La puissance maritime peut influencer de façon importante sur les campagnes terrestres en faisant le blocus des ports ennemis. Un blocus n'est rien d'autre qu'un cordon de navires de combat tentant d'empêcher les navires ennemis d'entrer ou de quitter un port en particulier.

Chaque port dispose d'un ou plusieurs **points de sortie** (zones maritimes). Chacun d'eux doit être occupé par des unités navales possédant le nombre de points de blocus suffisant pour considérer le port comme bloqué. Un port sous blocus ne **génère** pas de points de ravitaillement, mais peut cependant **distribuer** du ravitaillement par les voies terrestres.



10. Ravitaillement

L'un des principaux soucis de tout chef militaire consiste à garder son armée ravitaillée avec tous les biens et services nécessaires à son efficacité sur le champ de bataille. Oubliez la stratégie pendant un moment : la logistique est à l'origine de bien des victoires. A cet égard, *BOA2 : WIA* utilise un système recréant avec une grande précision les problèmes rencontrés par les généraux de l'époque. Les joueurs ignorant les réalités et les limites posées par la logistique des XVIIIème et XIXème siècle rendront rapidement leurs troupes inefficaces sur le champ de bataille, ou pire, celles-ci se désintégreront du fait de l'attrition.



10.1 Le système de ravitaillement

Le système de ravitaillement recouvre l'ensemble des moyens par lequel ledit ravitaillement est transporté de ses points de production *via* une série de zones de transit jusqu'aux points de consommation (*id est* les troupes). Les points de ravitaillement sont produits et accumulés en divers endroits de la carte, déplacés dans des structures amies ou des chariots de ravitaillement, là où le besoin s'en fait sentir, puis distribués aux unités de combat situées à portée. Cette chaîne de ravitaillement, de la production à la consommation, est organisée automatiquement, sans intervention des joueurs. Cependant, il existe des limites au nombre de points de ravitaillement pouvant être distribués *via* une unique route de ravitaillement et les chaînes trop longues ou mal protégées sont susceptibles d'être brisées par l'ennemi.

10.1.1 Types de ravitaillement (ravitaillement général et munitions) Il existe deux types de ravitaillement: le ravitaillement général et les munitions. Les deux sont produits et distribués de manière identique mais sont comptabilisés séparément. Le premier représente les moyens utilisés par les unités militaires pour conserver leur capacité de combat : nourriture, eau, vêtements, etc. Les munitions répondent aux besoins des unités militaires pour combattre sur le champ de bataille : balles, poudre, boulets de canon, etc.

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

10.2 Sources de ravitaillement et production

A chaque tour, des points de ravitaillement (ravitaillement général et munitions) sont produits et emmagasinés dans les villes contrôlées par vous et vos alliés, ainsi que par les ports, fortifications et dépôts. La somme de ravitaillement produit par une structure dépend en premier lieu de son niveau de structure, mais d'autres facteurs

modifient le montant final de points de ravitaillement produits. Le ravitaillement est produit et distribué au premier jour de chaque tour de jeu.

- ❖ La campagne d'une région produit à la base entre 0 et 4 points de ravitaillement à une unité non assiégée (ce chiffre dépend du niveau de civilisation, du temps et de l'état de pillage de la région). Quand deux armées cohabitent dans une même région, le ravitaillement est distribué proportionnellement au contrôle militaire de la région.
- ❖ Les villages (indiens ou les villes niveau 1) produisent 1 point de ravitaillement.
- ❖ Les villes non assiégées (de niveau 2 ou plus), produisent des points selon les règles suivantes :
 - ❖ 2 / niveau de ville
 - ❖ 2 / niveau de port
 - ❖ 5 s'il y a un fort dans la région
 - ❖ 10 par niveau de dépôt présent.

Les points de ravitaillement ne sont pas stockés d'un tour sur l'autre : ils sont produits et utilisés dans le tour et l'éventuel surplus est perdu.

PV s'affichant lors du passage sur une région indique la capacité de ravitaillement de chaque région.

Important: *Les unités assiégées (sauf pour un port non bloqué) ne peuvent récupérer du ravitaillement que de la part des chariots (en plus de leurs éventuels réserves)..*

Note: *L'essentiel du ravitaillement est généré par les structures amies, le ravitaillement généré par les campagnes est très limité et finit généralement par du pillage.*

10.3 Pénalités pour le manque de ravitaillement

Un vieux proverbe chez les vétérans énonce qu'une armée voyage à la vitesse de son estomac. Les soldats ont besoin de vivres pour conserver une condition physique suffisante pour mener des opérations militaires. De plus, des petites Forces bien ravitaillées sont souvent capables de défaire un ennemi supérieur en nombre mais en manque de vivres. Bien qu'un commandant fasse tous les efforts possibles pour conserver ses unités ravitaillées, il peut arriver qu'une Force se trouve 'non ravitaillée'.

Les unités ne pouvant satisfaire lors d'un tour leurs besoins en ravitaillement, subissent des pertes d'attrition, de cohésion et ont une pénalité au combat.

10.4 Les réserves transportées par les armées

Chaque régiment transporte dans ses sacs des réserves de nourriture et de munitions (2 mois pour les infanteries de ligne, 3 pour les irréguliers et 4 pour les indiens) ainsi que des munitions pour deux batailles. Ces réserves sont rechargées chaque mois s'il y a assez de production de ravitaillement dans la région où est située l'unité.

10.5 Les chariots de ravitaillement

Chaque chariot peut transporter 80 points de ravitaillement, ils se rechargent de la même manière que les unités de combat et ces dernières piocheront dans ce stock si elles n'ont pas de réserves.

Les chariots de ravitaillement apportent les avantages supplémentaires suivants :

- ❖ Ils fournissent un bonus de +10% au feu dans les batailles.
- ❖ Ils protègent les unités des effets du mauvais temps en absorbant les pertes en échange de ravitaillement.

Note: *Les chariots de ravitaillement sont essentiels si vous avez l'intention de mener des opérations hors de vos bases ou pour espérer garder vos villes assiégées*

10.6 Pillage

Les unités irrégulières (comme les indiens) vont automatiquement piller les régions dans lesquelles elles vont entrer (sauf s'il y a une unité adverse qui défend la région).

Le pillage apparaît aussi si une structure ne fournit pas assez de ravitaillement pour l'armée qui est cantonnée dans sa région. Une région pillée fournit un tiers de sa capacité normale de ravitaillement.

Le joueur français dans les scénarios de la guerre Franco-indienne gagne des points de victoire en pillant les régions adverses..

Les régions pillées sont identifiées avec un petit icône rouge montrant des flammes, elles ont une bonne chance de retrouver leur capacité de ravitaillement à chaque printemps.

10.7 Le ravitaillement naval

Les flottes récupèrent de la nourriture, eau et munitions depuis les ports amis, les unités navales ont juste tendance à récupérer leur ravitaillement plus vite que les unités terrestres.





11. Combat en rase campagne

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

11.1 Engager un combat en rase campagne

Pour engager un combat en rase campagne, deux Forces opposées doivent occuper la même région sur la carte. Au moins l'une d'elles doit être en attitude offensive. L'affrontement est résolu par une série de six (6) rounds consécutifs par jour de combat d'une (1) heure. Si aucun des camps ne retraite (volontairement ou non), la bataille se poursuit un deuxième jour. Il est ainsi concevable, bien que peu probable, qu'une bataille se poursuive pendant 42 rounds si elle survient au premier jour d'une semaine de temps de jeu.

11.2 Combat de front

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

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

11.3 Distance de combat

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

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

Note du Commandant: La distance de combat est une considération importante à prendre en compte. Une Force bénéficiant d'une supériorité au feu aura tout intérêt à combattre à longue distance, alors qu'une Force ayant la supériorité en mêlée devra chercher à engager le plus rapidement possible l'ennemi au corps à corps.

11.4 Tirs de combat

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

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

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

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

11.4.3 Résolutions des tirs Chaque élément ayant fait feu lors du round de combat a la possibilité de **toucher** les unités ennemies (*id est* d'infliger des pertes). Il peut également utiliser ses armes plusieurs fois lors d'un même round selon sa 'cadence de tir'. Les éléments faisant feu utilisent leurs valeurs de feu offensif et de feu défensif.

11.4.4 Pertes au feu Les éléments de cavalerie et d'infanterie touchant l'ennemi en utilisant les tirs de combat provoquent une perte de force d'un (1) point par touche. Les éléments d'artillerie provoquent la perte de deux (2) points de force par touche. Les unités d'artillerie lourde (artillerie de siège, pièces de marine, etc.) provoquent une perte de trois (3) points de force par touche. Un élément qui perd son dernier point de force est détruit.

11.5 Mêlée

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

11.5.1 Début de la mêlée La mêlée survient automatiquement lorsque la distance de combat entre Forces opposées tombe à zéro. Les éléments de soutien, comme les batteries d'artillerie, les pontonniers ou les unités médicales, ne participent pas aux mêlées.

11.5.2 Résolution de la mêlée Chaque élément ayant fait feu lors du round de combat a la possibilité d'infliger des pertes. La mêlée est résolue de façon simultanée (*id est* aucune perte n'est subie avant que tous les éléments ne soient engagés au combat). Les éléments utilisent leur **valeur d'assaut** pour ce type de combat.

11.5.3 Pertes en mêlée Les éléments de cavalerie et d'infanterie touchant l'ennemi au cours d'une mêlée provoquent une perte de force d'un (1) point par touche. Un élément qui perd son dernier point de force est détruit.

11.6 Actions spéciales en mêlée (charge de cavalerie & formation en carré)

La cavalerie constitue une arme redoutable sur les champs de bataille. Seules des troupes hautement disciplinées sont capables de résister au choc provoqué par la charge furieuse de centaines de chevaux. Cependant, bien que ces charges de cavalerie puissent être dévastatrices, elles sont délicates à coordonner et vulnérables à des rangées de baïonnettes tenues d'une main ferme.

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

11.6.2 Formation en carré Si une charge de cavalerie est lancée par une Force ennemie, les éléments d'infanterie qui lui sont opposés ont la possibilité de former le carré, en réalisant un test. La probabilité de former le carré est déterminée par la **valeur de discipline** des éléments d'infanterie en défense et est impactée par la **valeur défensive** du général. Les bonus du général **s'appliquent entièrement** si le général fait partie de l'unité/élément qui charge ou sont **réduits de moitié** s'il commande toute la Force.

11.6.3 Résolution de la charge de cavalerie Une charge de cavalerie frappant des éléments qui **n'ont pas** formé le carré inflige des dommages plus importants de 50%. Une charge de cavalerie frappant des éléments qui ont formé le carré inflige des dommages normaux. Cependant les dégâts subis par les éléments de cavalerie ayant chargé une unité formée en carré sont augmentés de 100%.

11.7 Moral

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

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

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

- ❖ l'élément est une milice combattant hors de sa zone natale,
- ❖ l'élément se défend derrière des fortifications (*id est* des tranchées),
- ❖ l'élément défend un objectif symbolique (*id est* sa capitale),
- ❖ l'élément a subi préalablement des pertes.

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

11.8 Retraite pendant le combat

Au début de chaque round, à partir du deuxième, le commandant de chaque camp engagé dans la bataille décide s'il retraite ou non. Cette décision repose sur la puissance relative des Forces oppose, l'agressivité du commandant (*id est* sa valeur offensive) et la présence de fortifications. Une Force qui décide de retraiter, qu'elle y parvienne ou non, adopte automatiquement une attitude **passive** pour le reste du tour de jeu.

- ❖ Une Force entourée de régions contrôlées par l'ennemi (*id est* au moins 95% de contrôle militaire ennemi dans toutes les régions adjacentes) ne tentera jamais de faire retraite.
- ❖ Les Forces impliquées dans un assaut amphibie ne peuvent faire retraite.

11.9.1 Modificateurs de tentatives de retraite Une Force qui décide de retraiter doit passer un test de retraite, lequel est modifié par les facteurs suivants:

- ❖ l'activation de l'ordre spécial 'Eviter le combat',
- ❖ la taille relative des Forces opposées,
- ❖ la valeur stratégique du commandant,
- ❖ la présence de cavalerie (amie ou ennemie),

- ❖ la réussite de l'ordre spécial 'Embuscade',
- ❖ la capacité spéciale 'Tirailleur' d'un général.

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

11.9.3 Retraiter du champ de bataille Une Force qui réussit le test de retraite est automatiquement retirée du champ de bataille, mettant donc fin à l'affrontement avant le début du round à venir. Une Force en retraite est déplacée dans une région amicale adjacente. Si la Force à l'ordre spécial 'Entrer dans la structure' et qu'il existe une structure non assiégée **dans la région où la bataille se tient**, la Force se déplace dans la structure. Selon le niveau de contrôle ennemi, une Force en retraite peut être obligée de mener un nouveau combat dans la région où elle a fait retraite.

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

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

11.9 Fin du combat en rase campagne

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

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

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

11.10.2 Conséquences des batailles sur les généraux Au terme de toute bataille, chaque général y ayant participé subit un test pour savoir s'il a été touché. Les officiers du bas de l'échelle sont plus susceptibles d'être touchés que les officiers de haut rang. Les généraux trois étoiles ou plus sont immunisés à ce test. Cependant, TOUS les officiers, quel que soit leur rang, peuvent être victimes des combats si l'unité qui leur directement subordonnée est éliminée. Les généraux survivants peuvent gagner de l'expérience se fondant sur le ratio pertes subies / pertes infligées (y compris les généraux vaincus). Ils peuvent également gagner ou perdre de la préséance selon qu'ils ont remporté ou perdu la bataille. Enfin, les généraux victorieux reçoivent parfois des capacités spéciales supplémentaires.

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

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

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

Note du Commandant: La victoire au champ de bataille est déterminée principalement par les pertes subies et les pertes infligées. Il est ainsi possible d'être considéré comme victorieux si des pertes dévastatrices ont été infligé à l'ennemi avant de faire retraite.



12. Siège

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

12.1 Assiéger

Assiéger une structure peut être un processus chronophage. Il s'agit de réduire graduellement la volonté du défenseur grâce à l'attrition (*id est* famine, maladies, désertions, etc.). Le combat est résolu en comparant les valeurs de siège de l'assiégeant et de l'assiégé.

12.1.1 Calculer la valeur de siège de l'assiégeant La Force assiégeante reçoit une valeur de siège aléatoire, modifiée par les bénéfices suivants:

- ❖ la somme de points de force des éléments d'artillerie de la Force assiégeante,
- ❖ la capacité spéciale 'Expert en siège' du commandant de la Force assiégeante,
- ❖ la présence d'unités de sapeurs (capacités spéciales 'Expert en siège') de la Force assiégeante,
- ❖ l'existence de brèche dans les défenses de la structure,
- ❖ le manque de ravitaillement général de la Force assiégée.

12.1.2 Calculer la valeur de siège de l'assiégé La Force assiégée reçoit une valeur de siège aléatoire, modifiée par les bénéfices suivants:

- ❖ la somme de points de force des éléments d'artillerie de la Force assiégée,
- ❖ la capacité spéciale 'Ingénieur' ou 'Défenseur de fort' du commandant de la Force assiégée,
- ❖ le niveau de fortification.

12.1.3 Valeur de résolution de siège (VRS)

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

VRS	résolution du siège
supérieure à la valeur moyenne de discipline du défenseur	La force défenderesse se rend immédiatement (toutes ses unités sont éliminées). Si elle dispose de chariots de ravitaillement non vides, ce résultat est ignoré et une brèche est faite (voir ci-dessous)
supérieure ou égale à 3	Une brèche est faite. chaque brèche réduit le niveau de fortification de la structure par un (1). ces réductions affectent les bonus des fortifications dans les prochains rounds du siège en cours.
supérieure à 0	la force défenderesse subit une perte de cinq (5) points de force par point de vrs. par exemple, une vrs de trois (3) fera perdre quinze (15) points de force au défenseur.
inférieure à 0	la force défenderesse parvient à réparer une brèche faite précédemment. ces réparations affectent les bonus de fortifications dans les prochains rounds du siège en cours.

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

12.2 Donner l'assaut

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

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

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



13. Rapport de bataille

Une fois la bataille entamée, les joueurs n'exercent plus qu'un contrôle très limité sur leurs Forces. En fait, les batailles sont menées *via* une série de calculs complexes réalisés par l'IA. Le panneau de rapport de bataille vous en montre le résultat en fournissant un résumé sommaire de chaque bataille.

La «Loupe de bataille»

Rapport de force Vert / Rouge :
nombre d'unité en cours de combat
Vert = Allies, Red = Enemies



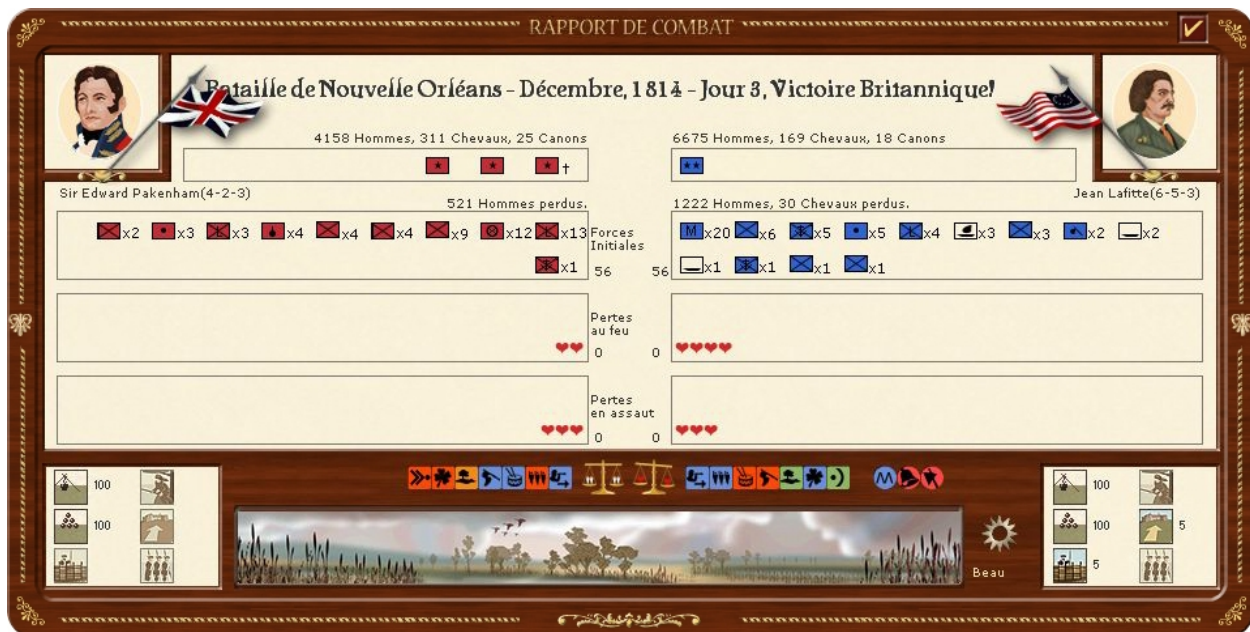


Illustration 13.1 Après chaque combat terrestre et naval, un rapport de bataille est généré pour fournir une représentation schématique de l'affrontement.

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

1. **Description de la bataille:** Chaque rapport débute par une indication sur le **nom (localisation)** de la bataille, la **date du tour en cours**, le **jour exact** à laquelle a eu lieu l'affrontement et son **vainqueur**.
2. **Généraux présents:** Le rapport liste chacun des généraux présents lors de la bataille. Utilisez l'infobulle pour connaître leur identité exacte.
3. **Troupes initiales:** Le rapport liste le nombre, le type et la nationalité de tous les éléments de combat et de support ayant participé à la bataille.
4. **Pertes au feu:** Chaque figurine rouge équivaut à dix (10) touches dues au feu. Le nombre indique combien d'éléments ont été éliminés lors de cette phase de combat.
5. **Pertes en mêlée:** Chaque figurine rouge équivaut à dix (10) touches dues à la mêlée. Le nombre indique combien d'éléments ont été éliminés lors de cette phase de combat.
6. **Capacités spéciales des généraux/unités:** Les icônes rondes indiquent les capacités spéciales des généraux/unités prises en compte pendant le combat.
7. **Indicateurs d'actions spécifiques:** Les icônes carrées renvoient à des actions/événements spécifiques. Utilisez l'infobulle pour prendre connaissance de ceux-ci.
8. **Valeurs de combat globales:** La balance renvoie aux valeurs de combat globales pour les deux camps (en prenant en compte tous les éléments ayant participé à la bataille.)
9. **Total des pertes subies:** Ce chiffre indique le nombre exact d'hommes perdus pendant la bataille.
10. **Météo et terrain:** Ce panneau fournit une représentation graphique du terrain. En dessous une icône indique les conditions météorologiques pendant la bataille.
11. **Panneaux de résumé de la bataille:** Ces panneaux, situés dans les parties inférieures du rapport, fournissent des informations spécifiques sur la bataille, telle que vécue par l'un et l'autre camp (*id est* nombre d'unités mises en déroute, nombre de prisonniers, etc.). Utilisez l'infobulle pour trouver l'information exacte fournie par chaque icône.

Le rapport de bataille fournit un compte rendu détaillé sur chaque affrontement mais c'est au joueur d'analyser ledit rapport et de déterminer ce qui s'est passé exactement sur le champ de bataille.







14. Attitudes et Règles d'engagement

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

14.1 Attitudes





Il existe quatre (4) attitudes différentes:

- ❖  **Assaut:** La Force attaquera tout opposant détecté dans la région. Plutôt que d'en faire le siège, elle donnera l'assaut à toute structure ennemie.
- ❖  **Offensive:** La Force attaquera tout opposant détecté dans la région. Plutôt que d'en donner l'assaut, elle fera le siège de toute structure ennemie.
- ❖  **Défensive:** La Force n'attaquera pas les Forces ennemies détectées dans la région. Si attaquée, elle se défendra en utilisant tout bonus de terrain disponible. Elle pourra entamer et poursuivre un siège. Il s'agit de l'attitude par défaut.
- ❖  **Passive:** La Force n'attaquera pas les Forces ennemies détectées dans la région. Si attaquée, elle se défendra sans utiliser les bonus de terrain disponibles et avec un malus de combat. Elle aura cependant de plus grandes chances de faire retraite. Les Forces en attitude passive n'augmentent pas le pourcentage de contrôle militaire des régions qu'elles occupent. L'attitude passive est automatiquement donnée à toute Force retraitant d'une bataille. Les unités appartenant à une Force en attitude passive regagnent plus rapidement leur cohésion et reçoivent les remplacements en priorité.





14.2 Règles d'engagement (ROE)

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

14.2.1 ROE des attitudes d'assaut et offensive Les règles d'engagement disponibles pour les attitudes d'assaut et offensive sont les suivantes:

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

14.2.2 ROE des attitudes défensive et passive Les règles d'engagement disponibles pour les attitudes défensive et passive sont les suivantes:

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

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



15. Attrition

Le terme 'Attrition' se réfère à la perte graduelle de combativité et d'effectifs d'une unité du fait de la famine, des désertions, des accidents, etc. A l'époque, la plupart des armées souffraient davantage de l'attrition que des combats. Ce fait est représenté dans le jeu en exposant vos Forces à des pertes potentielles d'attrition dues aux actions réalisées lors d'un tour de jeu.

15.1 Effets de l'attrition

Les pertes dues à l'attrition sont reflétées par la perte de cohésion et de points de force.

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

- ❖ **Mouvement:** Une Force qui se déplace durant un tour de jeu est potentiellement sujette à des pertes d'attrition, proportionnellement au coût en cohésion du mouvement. Les Forces subissent la perte d'un (1) point de cohésion par jour de déplacement, ce chiffre étant sujet à bon nombre de modificateurs.
- ❖ **Région désertique:** Une Force traversant un désert, pendant tout ou partie de son tour de jeu, subit de sévères pertes d'attrition.
- ❖ **Manque de ravitaillement général:** Une Force en manque de ravitaillement général ('non ravitaillée') peut subir des pertes d'attrition à chaque tour.
- ❖ **Météo difficile:** Une Force non abritée (id est dans une région sans structure) quand règne des conditions météorologiques difficiles (neige, gel ou blizzard) peut souffrir de pertes sévères.
- ❖ **Epidémies:** Les grandes concentrations de troupes en une même région favorisent l'apparition d'épidémies. Lorsqu'elles surviennent, les Forces peuvent subir des pertes d'attrition.

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

- ❖ **Région riche:** Les pertes dues à l'attrition sont réduites de 50% si la Force est dans une région riche,
- ❖ **Région développée:** Les pertes dues à l'attrition sont réduites de 50% si la Force est dans une région développée,
- ❖ **Chariots de ravitaillement:** Un chariot de ravitaillement, comprenant du ravitaillement général, qui accompagne une Force terrestre, réduit ses pertes dues à l'attrition de 10%. Les Flottes ne bénéficient pas de la présence de transports navals.
- ❖ **Force retranchée:** Une Force retranchée, et quel que soit le niveau de retranchement, réduit ses pertes dues à l'attrition de 20%.

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

15.2 Option d'attrition renforcée

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



16. Contrôle militaire

Le contrôle militaire du territoire dans Birth of America 2 : Wars in America est une notion utilisée de façon plus réaliste que dans bien d'autres simulations ou wargames. Il ne suffit pas de faire passer quelques unités sur une région pour obtenir le contrôle.

16.1 Contrôler les régions

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

comme tenu). Au début de chaque scénario, le contrôle militaire des régions est visible sur la carte au moyen d'icônes représentant les contrôleurs (FRA ou COA ou Nations satellites).

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

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

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

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

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

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

- ❖ Une Force pénétrant dans une région hostile adopte **automatiquement** une **posture offensive**. Les Forces constituées d'unités de cavalerie, d'irréguliers ou d'unités de soutien **ignorent** cette règle.
- ❖ Une Force menant un assaut amphibie ou traversant une rivière vers une région avec **moins de 10%** de contrôle militaire, adopte **automatiquement** une **posture offensive**. Les Forces constituées d'irréguliers ou d'unités de soutien **ignorent** cette règle.
- ❖ Une Force ne peut pas retraiter d'une bataille vers une région où le joueur retraitant exerce **moins de 6%** de contrôle militaire. Un joueur perdant une bataille en ayant uniquement des territoires hostiles autour de lui a de grandes chances d'assister à la destruction totale de ses troupes.

16.1.4 Contrôler les structures Pour prendre le contrôle d'une structure (ville, objectif, village, etc.), il suffit à l'un des camps de l'occuper. Il n'est pas nécessaire d'y laisser une garnison pour en garder le contrôle, bien que ce soit une bonne habitude. Notez cependant qu'aucun point de victoire n'est acquis de villes objectifs ou stratégiques dans les régions où la loyauté est inférieure à 6%, à moins qu'une garnison ne soit présente.

Les unités irrégulières et les partisans ne peuvent prendre le contrôle d'une structure que si la loyauté de la région est supérieure à 50%. De même, ils ne peuvent s'emparer de fortifications. Les unités irrégulières et les partisans détruisent immédiatement les dépôts dans lesquels ils pénètrent, ainsi que le ravitaillement qui s'y trouve.

16.2 Loyauté

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

16.2.1 Conséquences de la loyauté Une région est considérée comme **loyale** si le joueur possède un pourcentage de loyauté **au minimum de 51%** (à 51% cependant, la loyauté peut être considérée comme minimale). Les bénéfices d'une région loyale sont les suivants:

- ❖ une garnison n'est pas nécessaire dans les villes objectifs pour emporter les Points de Victoire,
- ❖ la valeur de détection dans la région est augmentée,
- ❖ une chance accrue de voir surgir des partisans amis si l'ennemi acquiert le contrôle militaire,
- ❖ une augmentation progressive du pourcentage de contrôle militaire.

16.2.2 Révoltes Une révolte a de grandes chances d'éclater si un joueur exerce son contrôle militaire sur une région dont la loyauté est inférieure et où aucune garnison n'est présente. Lorsqu'une révolte survient, des partisans apparaissent dans les structures dépourvues de garnison.

16.2.3 Influencer la loyauté La loyauté est influencée par la capture de villes stratégiques. A chaque fois qu'une ville stratégique est prise par le joueur, un (1) test de loyauté survient dans les endroits suivants:

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

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

16.2.4 Partisans Les partisans sont des civils ayant pris les armes pour rejeter l'ennemi d'une région où s'exerce son contrôle militaire. Ils apparaissent en premier dans les aires et les régions où ils furent historiquement actifs. Ils peuvent également être générés automatiquement en vertu du scénario ou dans les régions où éclate une révolte. Les unités de partisans sont utilisées typiquement pour saboter les lignes de ravitaillement. Elles sont rapides et difficiles à détecter mais n'ont qu'une infime chance de victoire contre des troupes régulières.



17. Le Grand Livre (diriger vos Forces)

BOA2 : WIA est une simulation complexe impliquant un grand nombre de décisions à prendre à chaque tour. Pour aider le joueur à diriger ses Forces, un outil, baptisé 'Grand Livre', vous donne accès à de nombreuses informations critiques dans un format très accessible.

Pour ouvrir le Grand Livre, **cliquez sur le globe** situé à la gauche du Panneau des unités sur l'écran principal. Vous pouvez également accéder directement à la page désirée du Grand Livre en utilisant les touches F1 à F5 de votre clavier.

17.1 Liste des Forces (touche F1)

La liste de vos Forces vous donne accès à tous les généraux, garnisons et Forces à votre disposition dans un scénario donné.

17.1.1 Classer la liste des Forces La liste des Forces peut être classée de façon à qu'une information spécifique soit mieux mise en valeur. Utilisez votre souris pour trier vos Forces en vertu de la caractéristique vous intéressant : force de l'unité, cohésion, nom de l'unité, région, etc. Utilisez la molette de la souris pour faire défiler la liste.

17.1.2 Filtre de la liste des Forces Sur la gauche de la liste des Forces, une colonne de filtres est disponible pour affiner vos recherches. Vous pouvez identifier la nature du filtre en passant votre souris sur les icônes de filtres. Par exemple, si vous souhaitez connaître la puissance de vos divisions de cavalerie en Allemagne, vous pouvez simplifier votre recherche en triant votre liste par aire (ou théâtre) et en sélectionnant le filtre 'cavalerie'.

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

17.2 Ecran des remplacements (touche F2)

L'écran des remplacements vous fournit un résumé graphique de tous les points de remplacements disponibles, en vertu de leur type spécifique et de leur nationalité. Les remplacements sont comptés par éléments disponibles.

17.3 Ecran des options militaires (touche F3)

L'écran des options militaires contient une description de toutes les options militaires disponibles pour le joueur ainsi que leur coût en Points d'engagements. Ces options diffèrent d'un scénario à l'autre et ne sont donc pas nécessairement toutes disponibles selon le scénario joué.

Le Journal des messages vous avertit lorsqu'une option militaire est (ou devient) disponible. Les joueurs activent les options en faisant un clic gauche sur celles-ci dans l'écran du Grand Livre. Une signature apparaît alors pour indiquer que l'option a été choisie. Certaines options peuvent être sélectionnées plusieurs fois, du moins tant que le joueur peut payer les coûts qui y sont associés.

17.4 Ecran des options diplomatiques (touche F4)

L'écran des options de scénario contient une description de toutes les options de scénario disponibles pour le joueur ainsi que leur coût en Points d'engagements. Ces options diffèrent d'un scénario à l'autre et ne sont donc pas nécessairement toutes disponibles selon le scénario joué.

17.5 Secrétaire d'Etat – Ecran des objectifs (touche F5)

L'écran des objectifs vous propose:

- ❖ un bref synopsis du scénario en cours,
- ❖ les niveaux de Moral National, celui de l'ennemi étant entre crochets,
- ❖ l'emplacement de votre capitale,
- ❖ vos pertes totales au combat, celles de l'ennemi étant entre crochets,
- ❖ le nombre de prisonniers ennemis détenus,
- ❖ les niveaux de Points de Victoire, celui de l'ennemi étant entre crochets,
- ❖ les Points de Victoires reçus à chaque tour par les villes stratégiques/objectifs que vous détenez, ceux de l'ennemi étant entre crochets,
- ❖ la date actuelle et le nombre de tours de jeu restant dans le scénario

Les **villes objectifs du scénario** sont listées sur la seconde page de cet écran. Cette liste vous indique le nom de la ville, son détenteur actuel, sa valeur en PV et sa localisation (aire). Cliquer sur l'icône du propriétaire de la ville ferme le Grand Livre et vous amène directement à l'emplacement de celle-ci sur la carte.






17.6 Contexte du scénario (touche F6)

Cet écran contient un certain nombre de données historiques concernant le scénario, qui peuvent vous aider dans le développement de vos propres stratégies.



18. Météo et effets saisonniers

La météo peut être le meilleur ami ou le pire cauchemar d'un général. Les conditions météorologiques s'appliquent sur une base régionale. Ainsi, le temps dans une région peut différer de celui régnant dans une région adjacente. Le processus de génération des conditions météorologiques prend également en compte les variations saisonnières de températures et de vents. Ainsi, la probabilité de subir des conditions difficiles est plus grande pendant les mois d'hiver (de novembre à février).

météo	Effets sur les déplacements / le ravitaillement	effets sur les combats (ATT/DEF)	Attrition	Notes
 Clair				
 Pluie	pénalité modérée passage de rivière plus difficile	faible Pénalité (Att)	attrition dans les régions montagneuses	1
 neige (rude)	pénalité modérée	pénalité modérée (Att), les combats démarrent à courte portée	Attrition sauf si abrité dans une structure	1
 gel (rude)	pénalité modérée, les cours d'eau peuvent geler	pénalité modérée (Att)	Attrition sévère sauf si abrité dans une structure	1
 Blizzard (très rude)	sévère pénalité, les cours d'eau peuvent geler	Sévère Pénalité (Att), les combats démarrent à courte portée	Attrition très sévère sauf si abrité dans une structure	2

Notes:

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



19. Pertes et remplacements

Suite aux combats ou à l'attrition, certains éléments de vos Forces subissent des pertes. Celles-ci sont indiquées dans le Panneau des unités par la présence de symboles d'effectif grisés (les symboles noir représentant les points de force restant). Chaque 'touche' subie provoque la perte d'un point de force. Le total exact d'hommes restant au sein de l'élément est donné par une indication numérique. Tant qu'il leur reste au moins un (1) point de force, les éléments peuvent recevoir des remplacements. Une fois ce dernier point perdu, l'élément est éliminé.

19.1 Le pool de remplacements

Le nombre, le type et la nationalité des remplacements disponibles sont fournis par l'**écran de remplacements (touche F2)** du Grand Livre. Le pool de remplacements représente les points de force tenus en réserve jusqu'à l'instant où ils peuvent être dépêchés vers des unités de combat éligibles.

Les remplacements sont mis dans le pool selon le scénario joué. Les joueurs n'ont pas d'impact sur la somme de remplacements disponibles, excepté via la sélection de certaines options militaires. Les remplacements obtenus en sélectionnant ces **options militaires (touche F3)** arrivent en jeu en coûtant un certain nombre de points de victoire.

19.1.1 Eligibilité pour recevoir des remplacements Une unité qui a subi des pertes est éligible pour recevoir des remplacements si elle reste stationnaire pendant un tour de jeu complet. Le montant de remplacements qu'une unité peut absorber en un tour (représentant un pourcentage de sa force complète) est fonction du terrain occupé:

- ❖ 10%: unité dans une région avec une ville non assiégée,
- ❖ 20%: unité dans une région avec une ville non assiégée (niveau 4 ou plus),
- ❖ 30%: unité dans une région avec un dépôt non assiégé,
- ❖ 5% par niveau: l'unité est un navire ayant jeté l'ancre dans un port (représente le renflouement de navires endommagés).

19.1.2 Impossibilités de recevoir des remplacements

Les unités suivantes ne peuvent recevoir de remplacements :

- ❖ l'unité est complète en force,
- ❖ l'unité est d'un type différent des remplacements disponibles,
- ❖ l'unité est d'une nationalité différente des remplacements disponibles,
- ❖ l'unité s'est déplacée, quel que soit le terrain,
- ❖ l'unité est assiégée, même si le port n'est pas sous blocus,
- ❖ les éléments faisant partie de composants d'unités au sein d'une division (les composants d'unités doivent être préalablement détachés de la division).



20. Capturer les unités ennemies

Au terme de chaque bataille et siège au cours duquel le perdant a été mis en déroute ou s'est rendu, le vainqueur a la possibilité de capturer les batteries d'artillerie et chariots de ravitaillement ennemis. Pour l'essentiel, les unités mises en déroute et tombant inopinément sous le feu allié sont les plus susceptibles d'être capturées, représentant ainsi la destruction de la ligne de résistance ennemie et la vulnérabilité des formations de soutien submergées par l'avancée ennemie.

20.1 Capturer des unités ennemies après un combat en rase campagne

Au terme d'un combat en rase de campagne où le perdant a été mis en déroute, les unités de soutien survivantes sont susceptibles d'être capturées. Chaque batterie d'artillerie et chariot de ravitaillement appartenant au vaincu subit un test de capture. Les unités capturées sont immédiatement regroupées au sein d'un marqueur d'unité contrôlé par le

vainqueur. Ces unités sont identifiables comme étant capturées par le fond gris et le terme 'Capt' inscrit sur leur marqueur.

20.2 Capturer des unités ennemies après un siège

Au terme d'un siège où le perdant a été mis en déroute, les unités de soutien survivantes sont susceptibles d'être capturées. Chaque batterie d'artillerie et chariot de ravitaillement appartenant au vaincu subit un test de capture. Les unités capturées sont immédiatement regroupées au sein d'un marqueur d'unité contrôlé par le vainqueur. Ces unités sont identifiables comme étant capturées par le fond gris et le terme 'Capt' inscrit sur leur marqueur. Les unités d'artillerie fixe, telles que les batteries côtières, sont automatiquement capturées.

20.3 Utiliser les unités capturées

Les unités captures fonctionnent en grande partie de la même façon que les unités normales. Cependant, elles ne peuvent se régénérer de leurs pertes, sauf si des points de remplacements de leur nationalité sont disponibles. Ce cas est très peu probable, sauf si le joueur reprend une de ses unités précédemment capturée par l'ennemi ou si l'unité capturée a la nationalité d'une faction alliée à l'un et l'autre camp (FRA et COA), ce qui est le cas de la Saxe dans certains scénarii.

21. Expérience des unités

L'un des facteurs les plus visibles dans les situations de combat est l'expérience des participants. Les unités de la Vieille Garde de Napoléon étaient redoutables, non pas pour leurs brillants uniformes, mais par les soldats vétérans de plusieurs années de guerre qui la composaient et leur expérience pour faire face à la pression des combats.

21.1 Niveaux d'expérience

Il existe plusieurs niveaux croissants d'expérience: bronze, argent et or. Les éléments se voient assigner un certain niveau d'expérience à l'entame de chaque scénario et peuvent en acquérir en cours de jeu en participant à des combats. Les unités ne perdent jamais d'expérience et il n'existe pas de limites à l'expérience qu'elles peuvent gagner au fil du jeu.

21.1.1 Indicateurs d'expérience Le niveau d'expérience d'une unité est indiqué par la couleur de ses rubans sur son marqueur. Ainsi, une unité avec **un niveau d'expérience** a des rubans **en bronze**, avec **deux niveaux d'expérience** des rubans **en argent**, avec **trois (ou plus) niveaux d'expérience** des rubans **en or**. Notez que tout niveau d'expérience au-dessus de trois est représenté par des rubans dorés.

L'expérience est également visible par des icônes en forme d'étoiles situés en haut du Panneau de détails des unités. Chaque étoile représente un niveau d'expérience. Par exemple, les unités de la Garde débutent les scénarii avec cinq (5) niveaux d'expérience, soit cinq (5) étoiles dans le panneau de détails de l'unité.

21.1.2 Gagner de l'expérience L'expérience s'acquiert en participant à des combats. Lorsqu'une unité prend part à une bataille, selon ses succès propres, elle peut être récompensée par des **points d'expérience**. Ceux-ci sont signalés dans le Journal des messages. Pour franchir un niveau d'expérience, une unité doit acquérir entre 5 et 20 points d'expérience. Les unités éligibles sont vérifiées à la fin de chaque tour de jeu pour tester si elles obtiennent un niveau d'expérience.

21.2 Effets de l'expérience

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

- ❖ Pour chaque **niveau impair d'expérience** (1, 3, 5, etc.), les unités gagnent +1 à leurs valeurs d'initiative, de discipline, de patrouille et d'évasion.
- ❖ Pour chaque **niveau pair d'expérience** (2, 4, 6, etc.), les unités gagnent +1 à leurs valeurs de feu offensif, de feu défensif, d'assaut et de police.

- ❖ Pour chaque **niveau d'expérience**, les unités gagnent 10 points de cohésion (par exemple, une unité avec deux niveaux d'expérience reçoit 20 points supplémentaires de cohésion).

Annexes

A. Typologie des terrains pour les unités terrestres

Type De Terrain	Effets sur le Mouvement / ravitaillement	Effets sur les Combats (ATT/DEF)	Autres effets	Notes
ROUTES	Le terrain est considéré comme clair quel qu'il soit			
ROUTES MAJEURES	Les coûts de déplacement sont de 50% du coût en terrain clair			
Terrain Clair			bonus en fourrage	
Bois	faible pénalité	Att: aucun DEF: faible Bonus		
Forêt	pénalité modérée	Att: aucun DEF: bonus modéré		
Marais	pénalité importante	Att: aucun DEF: bonus modéré	Bonus en furtivité	2
Lande	pénalité importante	Att: aucun DEF: bonus modéré	Bonus en furtivité	2
Terre sauvage	pénalité importante	Att: pénalité importante DEF: Aucun	Bonus en furtivité	3
Montagne	pénalité importante	Att: pénalité importante DEF: Aucun	Bonus en furtivité fourrage limité	4
Fleuve / Grand Lac	pénalité importante	Att: aucun DEF: bonus important	peut geler en hiver	5
Petite rivière	pénalité modérée	Att: aucun DEF: faible bonus		5
Bac / Pont	pénalité modérée	Att: aucun DEF: faible bonus	inopérant si gelé	5
Eaux peu profondes	pénalité modérée		peut geler en hiver	
Eaux côtières	Impassable			
Océan	Impassable			
Zone de Transit	Aller & venir nécessite un tour complet			

Notes:

1. Les troupes irrégulières reçoivent un important bonus de combat (Att & Déf.).
2. Les troupes irrégulières reçoivent un faible bonus de combat en attaque et un important bonus de combat si embusquées.
3. Les troupes irrégulières reçoivent un bonus de combat modéré si embusquées.
4. Les troupes irrégulières reçoivent un bonus de combat modéré si embusquées ; accroît les pénalités de mouvement pour les unités montées ou à roues.
5. Les Forces amies attaquant à travers une rivière (petite ou grande) ne subissent pas de pénalités si la région a un niveau de contrôle militaire supérieur à 10%.

B. Typologie des terrains pour les unités navales

Type De Terrain	Effets sur le	Effets sur les Combats (ATT/DEF)	Autres effets	Notes
-----------------	---------------	----------------------------------	---------------	-------

	Mouvement / ravitaillement			
Fleuve	Navires a faible tirant d'eau seulement	la météo peut réduire la distance de tir initiale	peut geler	
Rivière	interdit aux unités navales			
Bac/Pont				
Eaux peu profondes	Navires a faible tirant d'eau seulement	la météo peut réduire la distance de tir initiale	peut geler	
eaux côtières		la météo peut réduire la distance de tir initiale		
Océan		la météo peut réduire la distance de tir initiale		
zone de transit				

C. Raccourcis clavier

Agrandissement:

Molette de la souris: zoom in / zoom out

Cliquer sur la molette de la souris: alternative au zoom in et out, au niveau maximum et minimum

End: idem

Page Préc.: zoom avant

Page Suiv.: zoom arrière

Manipuler les piles:

Clic-gauche: sélectionner une pile

Clic-droit: désélectionner (et revenir à l'écran des messages)

[Ctrl]+clic: passer en revue les piles

Glissez/Déposez sur une autre région: faire mouvement

Glissez/Déposez sur la même région: annuler tout le mouvement (sauf si vous poussez en même temps sur [Shift] pour ordonner un mouvement aller-retour)

Glissez/Déposez sur une autre force: soit intercepter un ennemi, soit fusionner avec une Force amie

Glissez/Déposez sur une ville ou un port: entrer dans la structure

Glissez/Déposez sur un onglet: fusionner avec cette Force

Suppr: annule le dernier morceau du trajet fait par une armée ou flotte

C: centre la carte sur la pile sélectionnée

[Maj]: lorsqu'une pile d'armée est sélectionnée : voir le rayon de commandement d'une Armée

[Maj]: lorsqu'une pile (autre qu'une Armée) est sélectionnée : voir la région proche et la nature du lien

[Ctrl]: montre le nombre d'hommes des unités

E/R: passe en revue vos forces terrestres. Appuyez en même temps sur [Ctrl] pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement

T/Y: passe en revue vos forces navales. Appuyez en même temps sur [Ctrl] pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement

S (sentinelle): sélectionner une Force qui sera sautée lorsque vous utilisez les touches E/R/T/Y pour passer vos troupes en revue

[Ctrl]+S: annuler tous les ordres de "sentinelle"

[Ctrl]+L: bloque ou débloque toutes les piles (pour éviter qu'une pile ne soit fusionnée avec une autre par glisser/déposer)

Clic-droit sur un onglet: bloque ou débloque cette pile

Touches 1-6: passe au filtre suivant sur la carte

F1: Liste des Forces

F2: Renforts (Ministre de la Guerre)

F3: Options militaires (Ministre de la Guerre)

F4: Options diplomatiques (Ministre des Affaires Etrangères)

F5: Objectifs (Secrétaire d'Etat)

F6: Contexte du scénario

Dans le panneau des unités:

Ctrl-clic: sélectionner ou désélectionner plusieurs unités à la fois

Rouler la molette de la souris: se déplacer dans la liste des unités

Sélectionner une ou plusieurs unités puis les déplacer sur la carte par glisser/déposer: créer une nouvelle armée ou flotte. Permet également de débarquer dans une région côtière sans un port ami, par exemple

A, O, D, P: Modifie l'attitude de la pile

Ordres opérationnels (si applicables):

Maj+T: Entrer dans la ville en arrivant à destination

Maj+F: Construire un fort

Maj+D: Construire un dépôt

Maj+S: Effectuer une sortie

Maj+M: Effectuer une marche forcée

Maj+A: Monter une embuscade

Maj+R: Raser un fort

Maj+B: Brûler une structure (pour les unités terrestres)

Maj+B: Bombarder (pour les unités navales)

Liste des messages:

Clic simple: aller dans la région où l'événement s'est produit (si c'est pertinent)

Clic double: montre le contenu du message (si le message est en rouge) et ouvre une fenêtre plus spécifique

Rouler la molette de la souris: parcourir vers le haut ou vers le bas la liste des messages

Fenêtre:

Echap: ferme la fenêtre

Parties sauvegardées:

Lorsque vous passez le curseur de la souris sur une partie sauvegardée dans l'écran de chargement des parties, vous pouvez faire une copie de sauvegarde d'un tour (touche Home), la renommer (touche Insert) ou la supprimer (touche Delete).

D. Icônes des structures



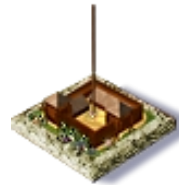
Dépôt



City



Fort



Fort Niveau 2



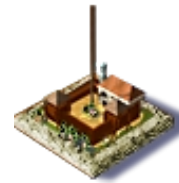
Natives Village



City & Dépôt



Fort & Dépôt



Fort Niveau 2 & Dépôt



Stockade



Town



Fort & City



Fort Niveau 2 & City



Settlement



Town & Dépôt



Fort & City & Dépôt



Fort Niveau 2 & City & Dépôt



Port










































Forteresse & City


























Forteresse & City & Dépôt



























E. Symboles OTAN


























	Amiral (une à trois ancres)
	Artillerie, Côtière
	Artillerie de campagne
	Artillerie lourde
	Artillerie attelée
	Artillerie légère
	Artillerie de siège
	Ballons
	Cavalerie
	Division de cavalerie
	Cavalerie lourde
	Cavalerie légère
	Ingénieurs
	Général (une à quatre étoiles)
	Biens
	Quartier général
	Quartier général
	Quartier général
	Indien
	Infanterie









	Division d'infanterie
	Infanterie lourde
	Infanterie légère
	Irréguliers
	Marines
	Unité médicale
	Milice (initiales de l'aire d'origine)
	Alpins
	Ingénieurs navals
	Partisans
	Sapeurs
	Rangers
	Corsaire
	Tireurs d'élite
	Signal
	Esclaves
	Ravitaillement
	Flottille
	Transport
	Navire de guerre

F. Icônes des capacités spéciales

Icône	capacité Spéciale	Description de la capacité spéciale
	Milicien	+1 en discipline et +10 en cohésion pour toutes les milices de la force.
	Cavalier	25% de bonus de combat pour toutes les unités de cavalerie de la force, si en terrain clair, prairie ou désert.
	Artilleur	20% de bonus de combat pour toutes les unités d'artillerie de la force.
	expert en défense	10% de bonus de feu défensif et +1 de protection lorsque la force est déjà retranchée.
	expert en retranchement	10% de bonus de feu défensif et +1 de protection pour l'unité à laquelle appartient l'élément, si retranchée.
	Partisan	30% de bonus de combat et +2 de protection pour toutes les unités irrégulières de la force. S'applique seulement en terrain difficile.
	combattant d'irréguliers	15% de bonus en attaque et en défense pour toutes les unités de la force lorsqu'elles combattent des unités irrégulières ou de partisans. S'applique seulement en terrain difficile.
	Tirailleur	Cette unité comprend des tirailleurs qui réduisent la capacité de réaction de l'ennemi. Bonus de +1 Initiative en combat pour toute l'unité.
	Rapide	Donne un bonus de 15% de déplacement à toute la force, s'il commande.
	Très rapide	Donne un bonus de 25% de déplacement à toute la force, s'il commande.
	cavalier très rapide	Donne un bonus de 15% de déplacement à toutes les unités de cavalerie de la force, s'il commande.
	Raider très rapide	Donne un bonus de 25% de déplacement à toutes les unités irrégulières de la force, s'il commande.
	Lent	Donne un malus de 25% de déplacement à toute la force, s'il commande.
	Ranger	Donne un Bonus de 25% de déplacement à toute la force en terrains sauvages.
	Pontonier	Donne un Bonus de 50% de déplacement à toute la force lorsqu'elle traverse un cours d'eau.
	Marin	Donne un bonus de 25% de déplacement à toute la flotte, s'il commande.
 Ranger fourrageur	Réduction de 15% de la consommation de ravitaillement général de la force en terrains sauvages.	
	Expert en logistique	Réduction de 25% de la consommation de ravitaillement général de la force, s'il commande.
	Fourrageur	Cet élément/commandant réduit de 25% les chances de pillage lorsqu'une unité fourrage (id est lorsque le ravitaillement général manque).
	Expert en fourrage	Cet élément/commandant réduit de 50% les chances de pillage lorsqu'une unité fourrage (id est lorsque le ravitaillement général manque).
	Expert en siège	+1 point de bonus de siège à toute la force lorsqu'elle attaque un fort.
	Défenseur de fort	+1 point de bonus de siège à toute la force lorsqu'elle défend un fort.
	Ingénieur	+1 point de bonus de siège à toute la force lorsqu'elle attaque ou défend un fort.

	Expert en embuscade	Donne un bonus de 50% aux chances de camouflage des unités irrégulières dans les terrains non clairs, s'il commande.
	Expert en surprise	Donne un bonus de 20% aux chances de surprendre l'ennemi (premier feu), s'il commande.
	Repli en bon ordre	Permet de retraiter plus facilement pendant les deux premières heures de la bataille, s'il commande.
	Expert en raid	donne 85% de chances de retraiter à n'importe quel round du combat lorsque l'ennemi est en surnombre, s'il commande. S'applique seulement aux forces nécessitant 4 points de commandement ou moins.
	Téméraire	rend plus difficile la possibilité de retraiter pendant les deux premières heures de la bataille, s'il commande.
	Tête brûlée	interdit la possibilité de retraiter pendant les deux premières heures de la bataille, s'il commande.
	Patriote	donne un bonus de 25% à la levée de partisans et volontaires dans l'état dans lequel il est présent.
	Officier recruteur	peut recruter régulièrement de nouvelles recrues dans les villes de niveau 5 ou +. doit être dans la structure.
	Officier instructeur	entraîne à chaque tour JUSQU'à deux régiments de conscrits en régiments réguliers, s'il commande.
	Expert en entraînement	Donne à chaque tour un point d'expérience à toutes les unités de la force.
	Maître espion	Augmente la détection des unités ennemies (sauf irréguliers) dans tout le théâtre, s'il commande.
	Mal informé	la réception de rapports erronés diminue la détection des unités ennemies (sauf irréguliers) dans tout le théâtre, s'il commande.
	Charismatique	+5 à la cohésion maximale et bonus de 25% a la récupération de la fatigue des unités placées sous ses ordres.
	Bon administrateur militaire	ce général veille au bien être de ses hommes. bonus de 15% a la récupération de la fatigue des unités placées sous ses ordres.
	Chef apathique	ce général n'a aucun charisme ou est défaitiste. -5 à la cohésion maximale et Malus de 25% a la récupération de la fatigue des unités placées sous ses ordres.
	Chef d'état major	Les QG d'armée donnent +5 à la cohésion maximale et un bonus de 5% à la récupération de la cohésion de tous les éléments subordonnés.
	Moral élevé	Cet élément est composé de soldats motivés et aguerris ou ce général est capable d'inspirer ses hommes. +5 a la cohésion maximale de toute l'unité à laquelle l'élément appartient.
	Occupant détesté	ce général applique la loi martiale avec la dernière sévérité dans les villes rebelles qu'il occupe.
	Occupant	ce général applique la loi martiale dans les villes rebelles qu'il occupe.
	Bon administrateur civil	S'il est le général avec la meilleure préséance dans la région, la loyauté de la population augmenter progressivement (+1% à chaque tour jusqu'à 75%) ;
	Pillard	S'il est le général avec la meilleure préséance dans la région, il laisse ses hommes piller la campagne. seules les régions les plus loyales et civilisées échappent a sa cruauté. S'il s'agit d'un élément, celui-ci brûle tout dépôt ennemi capturé.
	Stratège	S'il est le commandant en chef dans le théâtre, donne +1 point commandement, et +1 point additionnel par niveau, à sa force et à tout corps qui lui est subordonné.
	Bon commandant	+1 point de commandement par niveau, s'il commande. S'il commande une armée, tous les corps subordonnés reçoivent ce bonus.
	Commandant brillant	+2 points de commandement, et +1 point additionnel par niveau au-dessus de 1, s'il commande. S'il commande une armée, tous les corps subordonnés reçoivent ce bonus.
	Bons subordonnés	Ce général sait choisir les hommes qui le servent et déléguer ses pouvoirs au bon moment. +3 points de commandement à toute force qu'il commande. Cette capacité ne s'améliore pas.
	Irascible	ce général est prompt à la colère et se dispute souvent avec ses subordonnés. -4 points de commandement à toute force qu'il commande et à toute force subordonnée.

	Timoré	ce général est trop prudent lorsqu'il s'agit d'engager l'ennemi, ce qui provoque un manque de réactivité et de réactions dans la chaîne de commandement. -4 points de commandement à toute force qu'il commande. S'il commande une armée, tous les corps subordonnés reçoivent ce malus.
	Expert en feinte	cet élément ou général aime créer des leurres (faux canons, etc.) pour cacher à l'ennemi sa véritable puissance. +1 de furtivité à la force, si retranchée.
	Ecran	Cet élément ou général est capable de masquer la progression de toute sa force en utilisant intelligemment des scouts, des chemins de traverse et autres déplacements à couvert. +1 à la valeur de furtivité de la Force et +25% à la valeur d'évasion quand la force se déplace.
	Expert des raids en profondeur	Cet élément ou général peut organiser des raids en profondeur en évitant les patrouilles ennemies et en utilisant des chemins de traverse et autres déplacements à couvert. +50% à la valeur d'évasion quand la force se déplace.
	Patrouilleur	Cet élément ou général peut organiser des patrouilles efficaces dans la région où il se trouve en organisant un réseau de détachements de surveillance ou en construisant des tours de guet. +1 à la valeur de détection et +35% à la valeur de patrouille lorsque la force est retranchée.
	Vigie	Cet élément ou amiral est expert en observation des mers, pour détecter des navires ennemis. +1 à la valeur de détection et +35% à la valeur de patrouille de la Flotte.
	Mouvement dispersé	Ce général, s'il commande, a la mauvaise habitude de laisser ses troupes faire mouvement en ordre dispersé, ce qui réduit leur capacité à patrouiller dans la région et à cacher leurs déplacements. -25% en évasion et en patrouilles et -1 en valeur de furtivité pour toute la Force lorsqu'elle se déplace.
	Forceur de fort	Lorsqu'il commande, cet amiral n'a pas son pareil pour échapper aux feux des forts ennemis. +10% à la valeur d'évasion, -35% aux dégâts infligés par les tirs des forts au passage de la flotte. Ne s'applique que lors de déplacements.
	Raider maritime	Lorsqu'il commande, cet amiral n'a pas son pareil pour éviter les forces navales ennemies. +25% à la valeur d'évasion de la flotte. Ne s'applique que lors de déplacements.
	Discipline au feu	Bonus de 20% à toutes les unités d'infanterie régulière de la force. + 20% A la portée contre les charges de cavalerie.
	Fantassin	Bonus de 10% au combat pour toutes les unités d'infanterie de la force.
	Génie militaire	Ce chef est un génie militaire. Consultez le panneau de détails des unités pour connaître toutes ses capacités.
	Tacticien	+ 1 en Initiative à toutes les unités sous son commandement.
	Brave	+ 10 en Cohésion à toutes les unités sous son commandement.
	Défenseur	+10% au feu défensif.
	Officier d'état major	Ce général fournit +1 Point de Commandement par niveau d'aptitude, même s'il ne commande pas. (S'il est dans la Force d'un QG d'armée, les corps subordonnés reçoivent aussi ce bonus).
	Colonial	-25% de consommation de ravitaillement dans les régions coloniales.
	Alpin	+25% de déplacement à toute la Force dans les collines, collines boisées, montagnes et zones alpines, s'il commande.
	Chef vénéré	Ce général est adoré par ses hommes car il prend soin d'eux. +25% de récupération de la fatigue aux unités qu'il commande.
	Expert en offensive	Les unités sous son commandement ont un meilleur déploiement une meilleure ligne de front lorsqu'elles attaquent Permet de retraiter plus facilement pendant les quatre premières heures de la bataille, s'il commande
	Expert en défense	Les unités sous son commandement ont un meilleur déploiement une meilleure ligne de front lorsqu'elles attaquent .
	Maître tacticien	+1 d'initiative à toutes les unités sous son commandement (également valable s'il commande une armée). +1 d'avantage du vent s'il s'agit d'un amiral.
	Unité médicale	Cet élément est une compagnie de services médicaux capable d'apporter des soins sur le champ de bataille. +15% de récupération de la cohésion à tous les éléments de la Force.
	Transmissions	Cette unité de transmissions améliore la capacité à donner des ordres du commandant. +2 points de commandement à la force. Cette capacité ne s'améliore pas.
	Canons fixes	Ces canons sont des batteries fixes et ne peuvent être déplacés.

	Reconnaissance	Améliore la détection des unités ennemies situées dans les régions adjacentes à la force.
	Grand Transport	Cette unité a une capacité de transport de 10.
	Transport moyen	Cette unité a une capacité de transport de 5.
	Transport	Cette unité a une capacité de transport de 3.
	petit Transport	Cette unité a une capacité de transport de 2.
	Transport minuscule	Cette unité a une capacité de transport de 1.
	Commandant Multinational	Peut commander des unités de toute nationalité sans pénalité.
	Noir	peut commander des unités noires sans pénalité.

H. Crédits

Athena Games Entertainment Online Distribution (AGEOD)

Game Designers: Philippe Thibaut & Florent Quesnel
Développement: Philippe Malacher & Yoann Brosseau
Directeur artistique: Robin Pirez
Graphismes: Sandra Duval & Robin Pirez & Gilles Pfeiffer
Recherches historiques: Philippe Thibaut & Florent Quesnel & Philippe Sacré
Design additionnel: Philippe Malacher & Ludovic Grousset
Musique: DOP Sound & the Army's 3rd US Infantry Regiment Fife and Drum Corp
Sons SFX: Michael Huang
Documentation: Originellement par Laurence Russell
Relecture : Paul Roberts, Steve Dunn, Mark Kratzer
Supports de presse: Ludovic Grousset & Mark Kratzer
Administration: Philippe Thibaut, Samuel Anzalone
Coordination des tests : Steve Dunn
Remerciements : Deputy Director of Public Affairs Adrienne M. Combs, Joint Force Headquarters, US Military
Master Sergeant Kanessa Trent, Public Affairs Office, US Army
Major Joel Lindeman, 3rd US Infantry Regiment, US Army
Steve Dunn
Paul Roberts
Norbert Hofmann
Arturo Sanchez
Stefan Rach
Arne Meyer Vedo-Hansen

Volontaires (ordre alphabétique): Arsan, Beduries, Cat_Lord, Dooya, Lightsfantastic, Lodilefty, Moustic, Muddymonkey77, Primaspirt, Rafiki, Reiryc, Runyan99, Stwa, Sunray, Tagwyn, Tarokaja, Teufel0331, TheDeadeye.

Dédié à Heinrich Adam Doerle (Henry D. sur les forums) qui nous a quitté trop tôt et trop vite début 2008. En mémoire de son enthousiasme, de sa joie de vivre et de son soutien pour AGEOD à nos débuts, à son épouse et à sa fille à qui nous adressons notre affection et notre soutien.

