

Blood and Blades (du sang et des lames)

Table des matières

[I. règle du jeu](#)

[1. version](#)

[2. interoperabilité](#)

3. système

4. troupes

régulières

grade

type de troupe

infanterie

montés

5. mise en place

échelle

MU

taille de la table

D6

AD

terrain

créer le champ de bataille

zone caractéristique

tailles des zones caractéristiques

zone aquatique

route

GGo

RGo

DGo

temps qu'il fait

indicateur météorologique

pluie

vent

écoulement du temps

crépuscule

nuit

éblouissement

armée

une armée faite de figurines

C-en-C

budget

liste d'armée

ordre de bataille

facteur d'agression

socle

embuscade

6. jouer une partie

tour

période

PIG

arrêt

liste des dépenses de PIG

mouvement

ZoC

interstice

capacité de mouvement

visibilité

interpénétrer

mouvement volontaire

engagement

mouvement impétueux

le plus en face

tir

cible

tireur primaire

avantage au tir

résoudre les tirs

tirer contre le vent

combat rapproché

contact frontal

défendre la berge d'une rivière

combattre depuis un terrain plus élevé

débord

prise de flanc

attaque dans le dos

moral

détruit

épuisé

moral de l'armée

PoC

victoire

bataille sans vainqueur

score d'un joueur

7. combat

avantage au combat

support

résoudre un combat

facteur de combat

facteurs tactiques

ajustements de grade

effet de cohésion

issue du combat

8. figures

figs:conventions

convention de nommage

fig:conventions: aperçu d'un socle ami

fig:conventions: aperçu d'un socle ennemi

fig:conventions: aperçu d'un socle selon son orientation

fig:conventions: formes des socles

figs:terrain

fig:terrain: traverser une rivière

fig:terrain: route traversant une rivière

fig:terrain: suivre une route

fig:terrain: suivre le bord d'une rivière

fig:terrain: défendre la berge d'une rivière

figs:embuscade

fig:embuscade: embuscade dans un bois

fig:embuscade: embuscade dans une ravine

fig:embuscade: embuscade derrière une colline

fig:embuscade: embuscade sur une colline derrière la ligne de crête

figs:mouvement

fig:mouvement: pénétrer dans du terrain

fig:mouvement: volte-face d'un socle

fig:mouvement: volte-face d'un groupe

fig:mouvement: pivoter un groupe

fig:mouvement: groupe incapable de pivoter

fig:mouvement: interpénétrer

fig:mouvement: incapable d'interpénétrer

fig:mouvement: mouvement tactique

fig:mouvement: mouvement lointain

fig:mouvement: mouvement lointain découvrant une embuscade

fig:mouvement: meute

fig:mouvement: meute avançant tout droit à toute allure

fig:mouvement: meute devenant un groupe

fig:mouvement: meute essayant seulement de devenir un groupe

figs:zoc

fig:zoc: zoc

fig:zoc: zocqué

fig:zoc: de la zoc au combat rapproché

fig:zoc: sortir d'une zoc simultanément

figs:interstice

fig:interstice: interstice

fig:interstice: se déplacer à l'intérieur d'un interstice

fig:interstice: absence d'interstice

figs:groupe

fig:groupe: groupe

fig:groupe: sous-groupe

figs:colonne

fig:colonne: colonne droite

fig:colonne: colonne brisée

fig:colonne: colonne brisée en mouvement

fig:colonne: reculer une colonne brisée

fig:colonne: ignorer les interstices lors de l'extension d'une colonne

fig:colonne: extension d'une colonne brisée

figs:alignement

fig:alignement: alignement impossible

fig:alignement: groupe contactant un socle isolé

fig:alignement: groupe contactant un groupe de tirailleurs

fig:alignement: contact entre deux groupes de tirailleurs

fig:alignement: auto-alignement de l'ennemi

fig:alignement: groupe ennemi qui ne peut pas s'aligner

fig:alignement: engagement d'un socle isolé à défi géométrique

figs:impétueux

fig:impétueux: cibles éligibles des impétueux

fig:impétueux: choix d'une cible par un impétueux

fig:impétueux: déviation par des montés impétueux

fig:impétueux: impétueux et interstice

fig:impétueux: groupe impétueux en mouvement

fig:impétueux: ne pas terminer en groupe

figs:tir

fig:tir: zone de tir

fig:tir: cible éligible au tir

fig:tir: déterminer la cible du tir

fig:tir: ne pas être une cible deux fois

fig:tir: tirer dans le dos

fig:tir: tirer contre le vent

fig:tir: tirer avec éblouissement

figs:en face

fig:en face: le plus en face dans les cas simples

fig:en face: le plus en face des voisins

fig:en face: le plus en face hors contact

figs:combat rapproché

fig:combat rapproché: combat rapproché

fig:combat rapproché: adversaire principal

fig:combat rapproché: effet de cohésion

fig:combat rapproché: débord

fig:combat rapproché: prise de flanc

fig:combat rapproché: conditions pour une prise de flanc

fig:combat rapproché: attaque dans le dos

fig:combat rapproché: conditions pour une attaque dans le dos

fig:combat rapproché: support

fig:combat rapproché: rivière et contact impossible

fig:combat rapproché: combattre avec l'éblouissement

figs:facteurs tactiques

fig:facteurs tactiques: terrain plus élevé

fig:facteurs tactiques: pas de terrain plus élevé

figs:recul

fig:recul: recul incomplet

fig:recul: recul impossible

fig:recul: recul et interpénétration

fig:recul: recul et repousser

fig:recul: recul et repousser hors de table

figs:fuite

fig:fuite: fuite simple

fig:fuite: fuir et éviter l'ennemi

fig:fuite: fuir parmi des Ps ennemis

fig:fuite: fuir à travers des amis en combat rapproché

fig:fuite: fuir et éviter du terrain

figs:vent

fig:vent: le vent en début de partie

fig:vent: saute de vent

Blood and Blades (du sang et des lames)

Règle de jeu d'histoire avec figurines pour l'époque héroïque des chars de guerre

2015/09/21

Partie I. règle du jeu

Blood and Blades

Règle de jeu d'histoire avec figurines pour l'époque héroïque des chars

Blood and Blades est une règle de jeu simple pour les généraux de petits soldats qui veulent des batailles intéressantes sans avoir à utiliser de marqueurs. Elle doit beaucoup à [Phil Barker](#) qui est l'inventeur de [DBA](#) et à Phil Barker et [Richard Bodley-Scott](#) pour leurs célèbres règles de jeu [HOTT](#) et [DBM](#) et encore à Phil Barker pour [DBMM](#). Elle cherche à être différentes de chacune d'elles. Elle ressemble plus à du HOTT mais pour de l'historique. Elle prend des bonnes idées à d'autres règles et elle a certains mécanismes qui lui sont propres.

Blood and Blades se joue avec des armées entre 3000 et 705 avant J.-C. Une extension à des périodes plus récentes viendra ultérieurement avec la [version 2](#).

Licence

Blood and Blades est publiée sous licence libre Creative Common 4.0 ou ultérieure de type [CC BY SA](#). Ce travail est aussi sous copyright 2013-2015 Jean-Pierre Rivière. La présente traduction en français est publiée sous la même licence. Elle est l'œuvre de l'auteur.

Auteurs

Jean-Pierre **Rivière**, [jn.pierre.riviere \(at\) gmail.com](mailto:jn.pierre.riviere@gmail.com)

Site web

<http://bloodandblades.com> est le site web en anglais de **Blood and Blades**. Certaines parties peuvent être traduites dans d'autres langues, en particulier le français.

Chapitre 1. version

Tableau 1.1. historiques des versions de la règle en anglais

version	date	commentaire
0.6.2	2015/09/21	Amélioration des explications pour la traduction des listes d'armées depuis DBMM. Budget de 250AP.
0.6.1	2015/09/08	Quelques correction. Site web maintenant donné !
0.6.0	2015/08/17	effort majeur en orthographe et en vocabulaire pour l'anglais américain. Beaucoup de bogues corrigés et des règles ont été réécrites. Version française faite grâce à une évolution du système d'édition.
0.5.0	2014/09/26	essentiellement une réorganisation et des corrections d'erreurs. Le système d'édition a été étendu pour supporter de format mobi et les graphiques png parce que le svg pose souvent des problèmes, mais il y a encore des problèmes avec le Kindle 4.
0.4.0	2014/07/09	l'insertion de graphiques est mûre et sur la voie de l'achèvement.
0.3.0	2013/08/24	Des tags spéciaux pour aider à construire le docbook ont été ajouté au wiki maître Le système d'édition est décrit.
0.2.1	2013/08/13	de nouvelles suppressions d'inconsistances
0.2.0	2013/05/14	section de lecture séquentielle sections ajouté et révision majeure
0.1.3	2013/04/15	clarifications des combats
0.1.2	2013/04/14	notion de mouvement tactique. infanterie montée
0.1.1	2013/04/13	division par deux des nombres pour la traduction des listes d'armées DBM(M)

Tableau 1.2. historique des versions de la traduction française

version de la règle	version de la traduction	date	commentaire
0.5.0	0.5.0_fr-0.1	2014/12/13	démarrage de la traduction

Chapitre 2. interoperabilité

Obtenir de nouveaux livres de listes d'armées pour chaque nouvelle règle n'est pas une bénédiction. Connaître ses listes d'armées est chronophage et ces listes prennent une place précieuse sur des étagères. Aussi vaudrait-il mieux pouvoir utiliser des livres en commun.

C'est ce que nous avons à l'esprit avec notre idée d'interopérabilité avec les livres de listes d'armées DBMM. Vous devez les avoir pour jouer à [Blood and Blades](#).

Également, les figurines sont mises sur des [socles](#) à la manière exacte de DBM et DBMM. Votre capital plomb est préservé !

Le jeu se joue avec des petits soldats de 15mm ou d'une autre [échelle](#).

Chapitre 3. système

Cette règle de jeu bénéficie d'un système d'écriture et de publication (authoring and publishing system). Au début, on voulait seulement écrire les règles du jeu avec un wiki. Mais les joueurs voulaient un document PDF imprimé ou un livre électronique, selon leurs habitudes. Cependant, il n'y avait pas de moyens pour faire tout cela en 2013. Aussi a-t-on décidé de faire notre propre système, parce qu'on aime bien explorer le web et programmer ce genre de choses. Cela aboutit à l'élaboration de **TiddlyBook**, qui est un logiciel libre, publié sous licence GNU GPL 3.0 ou ultérieure. Le logiciel tourne sous **linux**. Il pourrait sûrement être adapté à MacOS. **Vous devez avoir installé TiddlyBook en état de marche** pour réaliser des docbooks, des ebooks et des pdf à partir de ce wiki.

Les règles sont écrites sur un wiki à part, qui est un [tiddlywiki](#). C'est pratique d'avoir un wiki dans un seul fichier html. Il y a une chronologie (timeline) qui aide à savoir ce qu'on a fait dernièrement. Il y a un système d'étiquettes. Mais il n'y a pas de méthode de récupération.

On utilise le système d'étiquette pour atteindre deux buts :

- aider le lecteur et l'auteur en organisant les articles (appelés *tiddlers*/ dans un tiddlywiki) ;
- décrire le type d'article avec une étiquette spéciale commençant par un deux-points :
 - **:part** sert uniquement au premier tiddler, celui qui contient tous les autres tiddlers, directement ou indirectement (il doit contenir des **chapters**) ;
 - **:chapter** pour un chapitre de docbook (un **chapter** ne peut pas inclure un **chapter**; il doit être dans la **part**);
 - **:section** pour une section du docbook (commençant sur nouvelle page, pouvant contenir n'importe quel nombre de **section** ou de **simplesect** mais pas *ensemble*; elle doit être dans un **chapter** ou dans une **section**);
 - **:simplesect** pour un simplesect de docbook (le flux se poursuit dans la page courante ; toute **section** contenant un **simplesect** ne peut contenir que des **simplesects**; les **simplesects** n'apparaissent jamais dans la table des matières (TOC) et doivent être dans une **section**);
 - **:note**, **:tip**, **:caution**, **:important**, **:warning** et **:footnote** sont aussi possibles. Ils sont utilisés comme l'indique leur nom (le flux continue dans la page courante, ils sont compatibles avec n'importe quel nombre de **sections** situées au même niveau ; ils n'apparaissent pas dans la TOC et doivent être dans une **section**).

Astuce

Type the text for 'Astuce : Ces cinq derniers types de tillers sont décrits comme des tiddlers immédiats.'

:note, :tip, :caution, :important, :warning et **:footnote** sont aussi appelés des **tiddlers immédiats** parce que dans les ebooks et les pdf, leur contenu est immédiatement écrit à la place du lien les appelant. Leur titre n'est pas imprimé, mais à la place il y a un titre de leur catégorie (note, avertissement, etc.). **Cela est écrit dans la langue du système aussi faites attention !**

D'un autre côté, le titre de ces tiddlers est la seule chose que vous verrez dans un tiddlywiki. Une bonne pratique est d'avoir un titre qui résume le contenu du tiddler immédiat et qui commence par sa catégorie. Par exemple vous pouvez avoir **Astuce : raccourcis claviers les plus utiles** si votre wiki concerne une application d'ordinateur Desktop.

Les tiddlers immédiats ne doivent avoir aucun tag hormis le tag définissant leur catégorie. Ainsi, le seul tag pour n'importe quelle *astuce* est **:tip** par exemple.

Astuce

Pourquoi changer le titre d'un tiddler immédiat ? Il n'est jamais vu et s'il est bon comme libellé d'un lien, il sera bon en tant que titre.

Attention

N'utilisez jamais de notes de pieds de page (:footnote) dans une liste de wiki. Cela empêcherait la traduction du wiki en oocbook et par là de produire un ebook ou un pdf. C'est cependant un problème mineur à notre avis.

:section est le choix par défaut. Ce choix implicite allège les étiquettes des tiddlers.

Pour créer un livre, le wiki doit être linéarisé. Cela se fait dans les tiddlers, avec une dernière partie intitulée *lecture séquentielle* introduite par un en-tête de niveau 2 à ce nom. Il est suivi d'une liste (normalement une liste ordonnée, mais une liste non ordonnée est aussi possible) de liens wikis vers les tiddlers à inclure après le texte du présent wiki, dans l'ordre d'introduction.

Le wiki est ensuite l'objet d'un traitement pour produire un tiddlywiki du lecteur, qui est le même wiki sans les étiquettes à deux-points et sans les indications de *lecture séquentielle*.

Afin de produire le pdf ou l'epub, on traduit d'abord en docbook 5.0 en vérifiant les étiquettes et les indications de lecture séquentielle. La validité du docbook est aussi vérifiée. Tout cela aide à déboguer les règles après une période d'intense activité (NDT : ou de traduction !).

Pour produire l'ebook par défaut il suffit de taper `@@make@@`. Pour un choix plus spécifique il faut préciser une cible. La liste des cibles s'obtient avec `@@make list@@` ou `@@make@@` suivi d'un espace et de deux apuis successifs sur la touche *tab* (tous les linux ne supporte pas cela). En particulier, pour effacer tout on fera `@@make clean@@`. Pour produire seulement le docbook et le tester on fera `@@make project_en.xml@@` (*project_en.xml* est le nom du fichier docbook).

Maintenant que le système peut supporter plusieurs langues, la séquence « sequential reading » peut être changée par une version locale. Celles-ci sont codées dans le fichier **i18n.rb**. Le Makefile autorise la sélection de la langue à utiliser (l'anglais est le choix par défaut lors de la première invocation du Makefile). Maintenant on l'invoque avec quelque chose comme `@@make LANGUGAGE=fr EPUB@@` par exemple. [\[1\]](#)

Now that the system can support several language, the sequence 'sequential reading' can be change for a locale one. These are coded in file i18n.rb. The Makefile allows to select which language to use (English as default choice on first Makefile invocation). Now it is invoke with something like `make LANGUGAGE=fr EPUB` for instance. Footnote: `make EPUB`

[\[1\]](#) Taper `@@make EPUB@@` est aussi une possibilité pour obtenir seulement l'epub à partir du tiddlywiki. Cela évite la traduction en pdf, qui un processus lent.

Si vous voulez indiquer le français comme langue vous pouvez taper au choix :

- `@@make EPUB LANGUAGE=fr@@`
- `@@make LANGUAGE=fr EPUB@@`

Chapitre 4. troupes

Les troupes sont caractérisées par le [type de troupe](#), le [grade](#) et par le fait d'être [régulières](#) ou irrégulières.

régulières

Certaines troupes sont qualifiées de **régulières** (regular). Elles subissent un entraînement régulier et sont meilleures à la manœuvre que les autres, qui sont appelées **irrégulières** (irregular).

Régulier est abrégé en **Reg** et irrégulier en **Irr**.

grade

grade

un parmi **S**uperior (supérieur), **O**rdinary (ordinaire), **I**nferior (inférieur), **F**ast (rapide) ou **eX**ceptional (exceptionnel).

Pour indiquer un grade, son abbréviation est noté entre parenthèse comme par exemple **(O)** pour Ordinaire.

Pour indiquer qu'un grade peut être soit I soit X (par exemple) on le notera **(I/X)**. Les grades doivent alors toujours être donnés dans l'ordre **SOIFX**.

type de troupe

Un **type de troupe** est un nom générique de troupes tel que [Ps](#) ou [HCh](#).

Voici les types de troupes : [Ax](#), [Bd](#), [Bg](#), [Bw](#), [Cm](#), [Cv](#), [El](#), [HCh](#), [Hd](#), [LCh](#), [LH](#), [Pk](#), [Ps](#), [Sp](#), [Wb](#).

infanterie

infanterie

soit l'[infanterie lourde](#), soit l'[infanterie légère](#), soit les [Bg](#).

Il y a aussi l'[infanterie montée](#).

infanterie légère

L'**infanterie légère** est soit [Ax](#), soit [Ps](#).

infanterie lourde

infanterie lourde

l'un des types de troupes suivants : [Bd](#), [Bw](#), [Hd](#), [Pk](#), [Sp](#), [Wb](#).

infanterie montée

L'**infanterie montée** est de l'infanterie qui au départ est montée sur des véhicules et se déplace ainsi comme des [LCh](#). Elle perd ses véhicules dès que l'un des événements suivants se produit :

- elle fait un [mouvement tactique](#) ;
- elle [tire](#) ;
- elle subit un [tir](#) et perd le [combat](#) ;
- ses véhicules gêneraient le déplacement de tout [socle](#) ami ou ennemi.

L'infanterie montée doit être représentée comme telle.

Ax

Ax

Auxiliaires (Auxillia)

Bd

Bd

Lames (Blade)

Bg

Bg

Bagages (Baggage)

Ils sont tous [irréguliers](#) et (O). Ils sont tous immobiles.

Les bagages n'ont pas de [ZoC](#) mais sont toujours considérés être contactés par leur front (même en cas de contact par plusieurs ennemis) et ne peuvent pas non plus être [débordés](#).

Bw

Bw

Archers (Bow)

Cela inclut les troupes équipées avec des arcs ou avec des arbalètes.

Hd

Hd

Horde (Horde)

Pk

Pk

Pique (Pike)

Les Pk(F) n'ont pas de boucliers, ou des boucliers petits, et sont une troupe bien efficace dans les terrains irréguliers ou accidentés, mais sont capables de combattre en formation profonde comme les autres piquiers.

Ps

Ps

Psilètes (Psiloi)

Sp

Sp

Lances (Spear)

Wb

Wb

Guerriers (Warband)

montés

montés

n'importe lequel de types de troupe suivants : [Cm](#), [Cv](#), [El](#), [HCh](#), [LCh](#), [LH](#).

Cm

Cm

Chameaux (Camel)

Les chameaux utilisés comme éclaireurs ou comme tirailleurs sont classés comme [LH\(X\)](#).

Cv

Cv

Cavalerie (Cavalry)

El

El

Éléphants (Elephant)

HCh

HCh

Chars lourds (Heavy Chariot)

dans la terminologie DBM ou DBMM ces chars sont des Kn.

LCh

LCh

Chars légers (Light Chariot)

dans la terminologie DBM ou DBMM ces chars sont des Kn.

LH

LH

Cavalerie légère (Light Horse)

Cela inclut tous les types d'éclaireurs. Cela comprend également les éclaireurs à dos de chameaux, qui sont classés comme (X) au lieu de (I).

LH(X)

Éclaireurs ou tirailleurs à dos de chameaux. Ils considèrent le [terrain](#) comme des [Cm](#). Ils combattent comme (I) sauf contre d'autres LH(X) et contre les [Cm](#), qu'ils combattent comme (O).

tirailleurs

Les tirailleurs sont les [Ps](#) et les [LH](#).

Tous les tirailleurs sont des [troupes légères](#).

troupes légères

Les troupes légères sont les [tirailleurs](#) et les [Ax](#).

Chapitre 5. mise en place

Les batailles sont livrées entre deux armées dont les figurines ont la même [échelle](#). Cette échelle indique quelle [taille de la table](#) on peut utiliser.

Chaque armée n'a qu'un général sur table, qui est le Commandant-en-Chef ([C-en-C](#)). Voir [budget](#) et [liste d'armées](#) pour les détails afférents.

Il y a des règles simples pour la [météorologie](#) et l'[écoulement du temps](#), pour engendrer d'intéressantes variations et apporter de la diversité aux parties. Cependant ces règles sont optionnelles.

Le jeu est joué avec des dés usuels que nous appelons [D6](#). Il est aussi fait usage de dé de moyenne que nous appelons [AD](#).

Chaque joueur lance 1D6 et y ajoute le [facteur d'agression](#) de son armée. Le joueur avec le résultat le plus élevé est l'envahisseur. Relancez en cas d'égalité jusqu'à ce que ce ne soit plus le cas.

Ensuite, il faut [créer le champ de bataille](#).

Après, il est temps de déterminer éventuellement le [temps qu'il fait](#) puis l'[écoulement du temps](#).

Le joueur envahi déploie maintenant ses [bagages](#). Le joueur envahisseur fait après de même.

Ensuite, chaque joueur lance 1D6. Si la somme des scores est 11 ou 12 le joueur envahisseur peut choisir de se déployer en premier et de jouer en second. Sinon il se déploiera en second et jouera en premier.

Chaque joueur conigne alors toute [embuscade](#) qu'il désire monter.

Le joueur devant déployer son armée en premier place maintenant tous les [socles](#) de son armée qui ne sont pas en embuscade. Il est courtois de dire à son adversaire ce qu'il voit précisément à ce moment-là et comment distinguer ce qui se ressemble mais est différent. L'autre joueur se déploie ensuite et présente pareillement son armée. Les joueurs n'ont pas à dire combien de [points d'armée](#) sont visibles sur la table ou s'ils ont fait une embuscade.

Le premier [tour](#) peut alors commencer.

De plus amples informations sont à lire dans le [déroulement d'une partie](#).

échelle

Dans la réalité, la largeur d'un socle représente environ 100m et un [MU](#) 75m.

Tableau 5.1. échelles disponibles et mesures

hauteur des figurines en mm (échell)	valeur de MU en mm	largeur de socle en mm
6	15	20
15	30	40
25 or 28	40	60

Tableau 5.2. Profondeur des socles selon l'échelle, en mm

Types de troupes	6mm	15mm	25mm
Bd (O,I), Pk (I,X), Sp , Wb (S,O,I)	7.5	15	20
Ax , Bd (F), Bw , Pk (F), Ps , Wb (F)	10	20	30
Cv , Cm , Hd , LH	15	30	40
Bg , El , HCh , LCh	20	40	60

MU

Une Unité de **M**ouvement ou **MU** (**M**ove **U**nit) vaut 3/4 d'une largeur de [socle](#). Cela représente environ 75m dans la vie réelle et 3cm sur table pour l'[échelle](#) 15mm.

taille de la table

Pour plus de clarté, les limites du champ de batailles sont les mêmes que celles de la table sur lequel il repose. Cela signifie que *bord de la table* et *bord du champ de bataille* sont synonymes. Le bord de table d'un joueur est celui contre lequel est son ventre au début du jeu. Nous appelons **long bord de table** le bord de table d'un joueur et **petit bord de table** un bord de table perpendiculaire à un long bord de table, même pour une table carrée.

Tableau 5.3. suggestions de dimensions pour la table

en MU (toute échelle)	en cm pour l'échelle 15mm	commentaire
35 x 50	105 x 150	la taille maximum autorisée
30 x 30	90 x 90	pareil que DBA à l'échelle 25mm
25 x 40	75 x 120	environ 2/3 d'une table DBM standard
20 x 30	60 x 90	le strict minimum autorisé

D6

D6 désigne le dé à 6 face commun, avec des nombres ou des points de 1 à 6. Il est conseillé d'utiliser les dés à points car ils roulent mieux à cause de leurs coins arrondis. Vous pouvez utiliser un gobelet ou une tour à dés.

AD

AD désigne un **dé de moyenne** (average die), dont les faces sont numérotées 2, 3, 3, 4, 4, 5.

Si vous n'en n'avez pas, utilisez un [D6](#) où vous considérerez le 1 comme un 3 et le 6 comme un 4.

terrain

Le champ de bataille est essentiellement plat et peu irrégulier, et constitue du [GGo](#). Il peut y avoir des éléments de terrains linéaires ou surfaciques dessus, placés selon les règles pour [créer le champ de bataille](#).

Un élément de terrain peut être :

- une [zone aquatique](#) ;
- une [route](#) ;
- autre chose.

Les terrains sont catégorisés en [GGo](#), [RGo](#), [DGo](#) et terrains infranchissables. La plupart des terrains sont déposés comme des [zones caractéristiques](#).

créer le champ de bataille

taille de la table

La [taille de la table](#) est déterminée en tout premier.

taille et forme du terrain

Les éléments de terrain doivent être irréguliers avec des formes douces comme des patates, sauf pour les champs et les [BUA](#) qui peuvent être rectilignes.

Il y a trois catégories de taille de terrain : petit, moyen et grand. Les terrains rectilignes ([route](#) et [rivière](#)) compte comme moyen, à l'exception des grandes rivières qui compte comme grand terrain. Tous les autres terrains sont faits de [zones caractéristiques](#) de différentes [tailles](#).

selection du terrain

Un joueur ne peut choisir plus d'un grand terrain, de deux terrains moyens et de trois petits terrains. Le joueur envahi doit choisir une ou deux éléments de chaque terrain obligatoire (ceux en gras dans la liste d'armée officielle), et au total au moins deux éléments de terrain obligatoire. Le joueur envahi peut encore choisir jusqu'à deux éléments de terrain facultatif. Le joueur envahi montre les éléments de terrain qu'il a choisi au joueur envahisseur. Le joueur envahisseur doit alors choisir entre un et trois éléments de terrain, dont seulement un seul peut être de terrain obligatoire obligatoire.

positionnement du terrain

Les éléments de terrain obligatoire doivent être placés en premier. Le joueur envahi place en premier tous ceux qu'il a choisis, puis le joueur envahisseur s'il en a. Ensuite le joueur envahisseur place tous les éléments de terrain qu'il lui reste, suivi par le joueur envahi.

S'ils sont obligatoires, une [WW](#) ou un [La](#) doivent être placés en premier. Il doit être adossé à un des petits côtés de la table (sur votre droite ou à votre gauche si la table est carrée). Il doit s'étendre à une distance du bord de table comprise entre [1MU](#) et [3MU](#), et doit être rectiligne ou avec une côte aux courbes légèrement arrondies.

Une éventuelle [Rv](#) doit rejoindre la ligne de base de chaque joueur ou, si une [WW](#) a été positionnée, couler depuis le côté opposé à cette WW vers cette WW. La rivière doit s'écouler dans une bande parallèle aux deux côtés non connectés. Le joueur posant la [Rv](#) choisit une de ces deux côtés. Maintenant il lance 2 [D6](#). En parlant en [MU](#), la bande va être distante du bord sélectionné du plus petit des deux scores et aussi large que leur différence.

Une [route](#) doit relier deux bords de table opposés ou bien une route déjà posée et un bord de table sans route. Une route ne peut pas se terminer dans une [WW](#) mais peut relier une [BUA](#) accolée à une [WW](#). Un bord de table ne peut être connecté que par une seule route. Le terrain de part et d'autre d'une route doit être le même autant que faire se peut, mais une route peut être placée au-dessus de n'importe quel élément de terrain. Une [route](#) ne peut traverser toute [Rv](#) qu'une seule fois. Elle est pour le reste de placement libre.

Un élément de terrain surfacique ne peut être posé plus près qu'une largeur de [socle](#) de n'importe quel bord de la table ou de n'importe quel autre élément de terrain surfacique. Les éléments de terrain surfaciques ne peuvent pas se superposer, même partiellement, avec seulement deux exceptions :

- une colline peut être posé sur un [La](#) ou une [WW](#), comme un promontoire ou comme une île ;
- une [BUA](#) peut être mise complètement ou partiellement au dessus de n'importe quelle colline.

Une île doit être placée à au moins une largeur de [socle](#) du rivage. Un promontoire doit être connecté à la terre ferme par au moins une largeur de [socle](#).

Pour placer un élément de terrain surfacique, un joueur doit successivement :

1. sélectionner un bord de table comme son préféré, auquel on attribue les marques 1, 2 et 3 ;
2. attribuer les marques 4, 5 et 6 aux autres côtés, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le côté à gauche du côté préféré ;

3. lancer un [D6](#). L'élément de terrain à placer doit être plus près du bord de table dont la marque concorde avec le résultat du jet de dé que de tout autre bord de table. Si un bord de table est couvert par une [WW](#) ou un [La](#), il faut considérer la ligne du rivage au lieu du bord de table.

Un élément de terrain ne pouvant pas être placé est éliminé même s'il est obligatoire.

zone caractéristique

Une **zone caractéristique** est un bout de terrain qui n'est pas rectiligne, c'est à dire tout sauf les [routes](#) et les [rivières](#). Ils présentent différentes [tailles](#).

tailles des zones caractéristiques

Pour une [zone caractéristique](#) :

- **petite** signifie une longueur entre 3 et 5 [MU](#) et une largeur d'au moins 3 [MU](#) ;
- **moyenne** signifie une longueur entre 5 et 8 [MU](#) et une largeur d'au moins 4 [MU](#) ;
- **grande** signifie une longueur entre 8 et 12 [MU](#) et une largeur d'au moins 6 [MU](#) ;
- la longueur maximum est excluse mais la longueur minimum est incluse. Ainsi et par exemple, la longueur minimum d'un petit terrain est de 3 [MU](#) et sa taille maximum est strictement inférieure à 5 [MU](#) ;
- évidemment, la longueur est plus grande que la largeur !

zone aquatique

Une **zone aquatique** peut être une rivière [Rv](#), une mer [WW](#) ou un lac [La](#).

rivière

Une rivière (notée [Rv](#)) peut seulement être traversée de +45° à -45° de la direction orthogonale à son flux. [fig:terrain: traverser une rivière](#). Cette limitation s'applique aussi pour tout [socle](#) engageant un [combat rapproché](#) ou [reculant](#), les deux mouvements pouvant être impossible. Une [route](#) peut traverser une rivière perpendiculairement à son flux, que ce soit par un pont ou par un gué. [fig:terrain: route traversant une rivière](#).

Un [Rv](#) est du [RGo](#) s'il est fait au plus 1 [MU](#) de large, du [DGo](#) sinon. Une rivière ne peut jamais être large de plus de 2 [MU](#) ou de moins de 0,5 [MU](#).

Sauf sur un pont, les troupes traversant une rivière sont appelées pataugeurs (waders). Les pataugeurs comme les troupes traversant un pont ne peuvent pas changer de direction : elles ne peuvent aller que droit devant ou droit derrière. Aussi, elle ne se conformeront jamais quand elles sont contactées pour un [combat rapproché](#). Les pataugeurs qui doivent [fuir](#) sont à la place [épuisés](#).

Contacteur un [socle](#) pour aller en [combat rapproché](#) ne peut pas être fait si cela se ferait en contradiction avec la restriction pour traverser une rivière. [fig:combat rapproché: rivière et contact impossible](#).

lac et mer

Une **mer** (waterway) (notée [WW](#)) ou un **lac** (lake) (noté [La](#)) constitue un terrain infranchissable. Aucun [socle](#) ne peut y être déployé ou mis en [embuscade](#) ou [déplacé](#) dedans.

Si une île est à 3[MU](#) ou moins de la rive d'une [WW](#), le chenal entre la côte et l'île est considéré comme une [Rv](#). Comme tel, et seulement s'il y a une [BUA](#) sur l'île, une route peut traverser ce chenal pour joindre la [BUA](#).

Rv

Rv

rivière

La

La

[lac](#) (grand !)

WW

WW

[mer](#) (waterway)

route

Les routes sont soit des routes pavées rectilignes **PR** (Paved Road), soit des routes non pavées plus sujettes aux tournants **UR** (Unpaved Road). Les **Rd** de DBM sont des **UR**.

PR et UR ont le même effet sur les [capacités de mouvement](#).

Une seule route peut traverser une rivière dans tout le champ de bataille. Elle ne peut la traverser qu'une fois. [fig:terrain: route traversant une rivière](#). Un pont est du terrain infranchissable sauf pour les troupes suivant la route sur le pont, pour lesquels il est du **GGo**. [fig:terrain: suivre une route](#)

Les routes ne sont en elles-mêmes ni **GGo**, ni **RGo**, ni **GGO** et il faut à la place considérer le type de terrain qu'elle recouvre. Mais par exception, s'il a plu pendant 8 [périodes](#) d'affilée, alors jusqu'à la fin de la bataille, les routes non pavées sont boueuses et sont considérées comme du **RGo** là où elles étaient auparavant considérées comme du **GGo**.

GGo

GGo

Terrain dégagé (Good Going)

C'est le type de terrain majoritaire de tout champ de bataille.

Sont du **GGo** pour tout [type de troupe](#) : **H(G)** et tout endroit du champ de bataille non recouvert de terrain.

Cm et **LH(X)** comptent les **D** comme du **GGo**.

H(G)

H(G)

Colline douce (Gentle Hill)

colline nue avec des pentes douces.

RGo

RGo

Terrain accidenté (Rough Going)

Le RGo peut être des buissons, du terrain rocailleux, des endroits humides marécageux (mais pas des marais) et aussi certaines [BUA](#).

Il y a un cas spécial pour les [Cm](#) et les [LH\(X\)](#) : voir [DGo](#).

DGo

DGo

Terrain difficile (Difficult Going)

Constitue du DGo pour tout [type de troupe](#) : [O](#), [V](#), [Wd](#) et certaines [BUA](#).

Constitue du DGo pour les [Cm](#) et les [LH\(X\)](#) seulement : tout [RGo](#) excepté les buissons.

Les [H\(S\)](#) sont un cas spécial.

Wd

Wd

Bois (Woods)

O

O

Verger ou oliveraie (Orchad)

V

V

Vignes (Vines)

D

D

Dunes (Dunes)

Dunes have neither top nor slope.

BUA

BUA

Zone construite (Built-Up Area)

Une BUA qui est un modèle pour un hameau ou une grosse ferme est traitée comme du [RGo](#) et doit être une [zone caractéristique](#) de **petite** taille.

Tout autre BUA est du DGO et doit être une [zone caractéristique](#) de taille **moyenne** ou **grande**.

H(S)

H(S)

Colline difficile (Steep Hill)

Cela recouvre diverses possibilités :

- colline nue dont toutes les pentes sont abruptes, comptant comme [DGo](#) ;
- colline entièrement couvertes soit de [V](#), soit de [Wd](#) et comptant comme [DGo](#) ;

- colline entièrement couvertes soit de buissons soit d'étendues pierreuses, avec toutes ses pentes douces (comptant comme [RGo](#)) ou abruptes (comptant alors comme [DGo](#)).

L'éventuelle couverture d'une colline ne peut être sélectionner que si la nature du terrain de la couverture est disponible dans la [liste d'armée](#) du joueur envahi.

temps qu'il fait

Les règles du temps qu'il fait sont optionnelles.

L'[indicateur météorologique](#) est utilisé pour déterminer le temps sur le champ de bataille. Il y a aussi une règle pour couvrir le risque d'[éblouissement](#) qui existe avant le [crépuscule](#) mais qui dépend des règles d'[écoulement du temps](#).

indicateur météorologique

Les deux joueurs lancent un [D6](#) dont la somme est '*l'indicateur météorologique*'. Il y a un risque de [pluie](#) s'il vaut 2 ou 3 et un risque de grand [vent](#) s'il vaut 11 ou 12.

pluie

S'il y a un risque de **pluie**, chaque joueur lance un [D6](#) au début de sa [période](#). Sur un résultat de 6, la pluie commence ou elle cesse définitivement si elle avait déjà commencé (dorénavant il faut plus jeter de [D6](#) pour la pluie).

La pluie est un [facteur tactique](#).

vent

S'il y a du **vent**, chaque joueur lance un [D6](#) au début de sa [période](#). Sur un résultat de 6, la direction du vent se décale de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre et sur un résultat de 1 le vent tourne de 45° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. [fig:vent: saute de vent](#). Déterminez la direction originelle du vent en lançant un [D6](#) immédiatement après que le vent a été établi. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le vent souffle de la droite vers la gauche pour le joueur envahisseur. Sinon, le vent souffle de la gauche vers la droite pour le joueur envahisseur. [fig:vent: le vent en début de partie](#).

[Tirer contre le vent](#) est un [avantage au combat](#) pour la [cible](#).

écoulement du temps

Les règles d'écoulement du temps sont optionnelles.

Chaque joueur lance un [D6](#). C'est le nombre de [tours](#) qu'il vont pouvoir jouer avant le [crépuscule](#). La bataille commencera quand le ciel est déjà haut dans le ciel.

crépuscule

Le crépuscule est la période entre le jour et la [nuit](#).

Dans les deux [tours](#) avant le crépuscule, il y a un risque d'[éblouissement](#).

Pendant le crépuscule, il ne peut pas y avoir d'[éblouissement](#) mais la visibilité est réduite à [8MU](#).

nuit

La bataille se termine immédiatement dès qu'il fait nuit. La bataille est une [bataille sans vainqueur](#).

éblouissement

Juste avant le tout premier jet de dés pour les [PIG](#) de la première [période](#) du premier [tour](#), le joueur actif lance un [AD](#) pour déterminer où il y aura le soleil pour un éventuel éblouissement :

- 2 : sur le bord de la table du joueur envahi ;
- 3 : sur le bord de la table à gauche du joueur envahi ;
- 4 : sur le bord de la table à droite du joueur envahi ;
- 2 : sur le bord de la table du joueur envahisseur.

S'il y a un risque d'éblouissement, lors de chaque [période](#) avec ce risque, et juste avant de lancer les dés pour les [PIGs](#), le joueur actif lance un [D6](#) pour le vérifier. Sur un résultat de 1 ou 6, il y a éblouissement pendant la période.

Quand il y a éblouissement, une base en [combat rapproché](#) ou un [Bw](#) effectuant un [tir](#) est '*victime d'éblouissement*' s'il fait face au soleil plus ou moins 45°. C'est un [avantage au combat](#) pour ses adversaires.

- [fig:combat rapproché: combattre avec l'éblouissement](#)
- [fig:tir: tirer avec éblouissement](#)

armée

Chaque joueur joue sa propre armée. Il est le [C-en-C](#) de son armée, qu'il a calculée dans le respect d'un [budget](#) à partir de sa [liste d'armée](#) données dans le livre 1 des listes d'armées pour DBM ou DBMM. Cette armée particulière est décrite dans un [ordre de bataille](#).

une armée faite de figurines

Chaque armée est constituées de [socles](#) sur lesquels sont collées plusieurs figurines. Ce livret de règle suit les usages de DBM en la matière. Vous pouvez maintenant jeter un coup d'œil aux [conventions graphiques](#) utilisées dans les [figures](#).

C-en-C

Le C-en-C (C-in-C) est le Commandant-en-Chef de l'armée, le seul qui a un plan et qui le met en œuvre (espérons-le).

Et vous, en tant que joueur, êtes C-en-C de votre [armée](#).

Sur table, le C-en-C est représenté par un [socle](#) figurant des hommes de sa garde ou de sa maison, avec quelques particularités couvertes par les règles. Le C-en-C est déterminé par la [liste d'armée](#) officielle. Certaines listes d'armée offre un choix de C-en-C.

budget

Pour les parties de compétition usuelles ou entre amis, il est commun d'avoir chacun une armée à **250 AP**. Il n'y a aucun moyen de dépasser le budget agréé, mais il se peut qu'on soit sous le budget de quelques AP.

prix des troupes en AP|c

Tableau 5.4.

Troupe	Reg					Irr				
	S	O	I	F	X	S	O	I	F	X
Ax	7	5	4	--	--	6	4	3	--	--
Bd	--	10	8	9	--	--	8	6	7	--
Bg	--	--	--	--	--	--	0	--	--	--
Bw	16	12	10	--	--	12	9	7	--	--
Cv	13	11	9	--	--	12	10	8	--	--

Cm	--	--	--	--	--	7	--	--	--
El	--	--	--	--	--	28	24	21	--
HCh	17	14	12	15	--	16	13	11	14
Hd	--	--	--	--	--	4	2	--	3
LCh	12	10	8	--	--	11	9	7	--
LH	10	8	6	8	6	10	8	6	8
Pk	--	--	7	8	8	--	--	5	7
Ps	4	3	2	--	--	4	3	2	--
Sp	--	12	8	--	--	--	10	7	--
Wb	--	--	--	--	--	13	8	--	10

Modificateurs supplémentaires :

- ajouter 1 pour l'infanterie montée ;
- ajouter 0.5 au lieu de 1 pour un Ps monté ;
- ajouter 1 pour un Ps fournissant un [support](#) spécial indiqué par la [liste d'armée](#) ;
- ajouter 1 et non 2 pour un Ps monté fournissant un support special.

AP

Les '*points d'armée*' sont utilisés pour le [budget](#) des [armées](#).

liste d'armée

Une '*liste d'armée*' est une liste de toutes les options disponibles pour un ensemble d'armées donné. Elle indique aussi d'autres données comme le [facteur d'agression](#) et le type des [terrains](#) disponibles en cas d'invasion.

Elles se trouvent dans le livre 1 de liste d'armée pour DBM ou pour DBMM.

traduction

Les listes pour DBM ou DBMM doivent être converties pour être utilisables.

Traduisez certains types de troupes :

- les chars Kn deviennent HCh,

- les chars Cv deviennent LCh,
- les chameaux LH(I) deviennent LH(X),
- les Ax(X) de DBM deviennent Pk(F),
- Les Cm(X) ne sont pas utilisés,
- tous les éclaireurs montés doivent être LH(I) ou LH(X).

Maintenant, supprimez tous les généraux sauf le [C-en-C](#). Ignorez tout contingent allié.

Changez les coûts en [AP](#) en accord avec le [budget](#).

Les effectifs à *Blood and Blades* sont la moitié de ceux de DBM ou DBMM (pour avoir des armées plus petites et accélérer les parties en même temps). Aussi vous devez d'abord diviser par deux tous les effectifs, sauf ceux de Bw, Pk, Sp et Wb, que vous diviserez par quatre à la place (ceci est parce que ceux-là sont maintenant calculés comme deux [socles](#) DBM standards dans un seul socle, afin de refléter leur utilisation la plus commune et pour éviter des unités trop profondes).

Tous les nombres doivent être arrondis à l'entier supérieur sauf cas particuliers. Ces cas se produisent quand on améliore ou détériore vers un type de troupe qui n'a pas le même ratio par rapport aux effectifs originels. Ceci va être illustré par la liste d'armée 1.1 Early Sumerian in Kish after 2500BC :

1. Les household and militia archers sont des Bw avec 36 à 96 [socles](#) dans la liste DBMM ;
2. Dans BaB cela se traduit par 9 à 24 Bw ;
3. Ils sont tous améliorés en Pk. C'est simple parce qu'à la fois les Bw et les Pk (et les Sp et les Wb) ont le même ration $1/4$ quand tous les autres types de troupes ont un ration de $1/2$, aussi est-ce de 9 à 24 Pk ;
4. Cependant la liste DBMM autorise une amélioration supplémentaire en Bd pour 4 à 9 Pk. C'est une amélioration délicate parce que les Bd ont un ratio de $1/2$ quand les Pk ont un ratio de $1/4$. Assi crée-t-on 2 Bd quand on améliore 1 Pk ;
5. Et il semble possible d'avoir de 2 à 5 Bd (effectifs déduits du 4 à 9 de DBMM). Mais comme on obtient ces Bd que par paires, on en aura 4 ou 6, pas 5. La moitié de 9 est 4,5 qui ne peut pas être arrondie à 6. Aini, par exception, 4,5 sera arrondi à 4 et on aura 4 Bd au maximum ;
6. Après la transition des Bw en Pk, il y a une nouvelle ligne dans la liste DBMM pour 4 à 6 household and militia archers qui peuvent être des Ps ou des Bw. Cela est encore problématique parce que les Ps ont un ratio de $1/2$ et les Bw de $1/4$;

7. Premièrement, vous déduisez des effectifs de DBMM que vous pouvez n'avoir que de 2 à 3 Ps mais apparemment de 1 à 2 Bw seulement ;
8. Cela signifie qu'on va compter ces hommes en équivalents Ps et compter 2Ps pour chaque Bw ;
9. Comme on ne peut pas avoir plus de 3 équivalents Ps, on ne peut pas avoir 2Bw, qui valent 4 équivalents Ps ;
10. Aussi a-t-on de 2 à 3 Ps, dont 2 peuvent être améliorés en 1 Bw ;
11. Cela signifie qu'on aura au choix 2 Ps ou bien 3 Ps ou bien 1 Bw ou bien (1Bw et 1 Ps).

Calculez votre [armée](#) et enregistrez la dans votre [ordre de bataille](#) complet avec toutes les options.

exemples de traductions

Ceux-ci vont sont données seulement pour vous montrer comment procéder. Ces listes ont été sélectionnées pour deux raisons :

- elles vous montre la traduction de certaines options pas si évidentes si vous avez le livre 1 des listes d'armées DBM ;
- elles donnent une idées de listes de *Blood and Blades*/ qui sont assez populaires parmi les joueurs.

Pour éviter d'enfreindre le copyright, elles ne sont que des extraits des listes DBM officielles :

- elles ne couvrent qu'une petite partie de leur période ;
- elles n'indiquent pas le [facteur d'agression](#) ;
- elles n'indiquent pas la liste des [terrains](#) disponibles ;
- elles manquent de tout descriptif historique et en particulier des règles relatives aux astérisques dont certaines sont dotées.

(NDT : et aussi, elles n'ont pas été traduites !)

Avertissement

'Naturellement, le matériel ci-après n'est pas sous licence CC BY SA. Il est dérivé de travail sous copyright, en tant que dérivé de courtes citations.'

1.1 Early Sumerian 3000 BC - 2234 BC and c. 2250 BC

only Kish after 2500 BC

- C-in-C Reg Bd(F) or in 4-wheeled battle car Reg HCh(I) or straddle-car Reg LCh(I) or on foot Reg Pk(I) or Reg Pk(X): 1
- Household Spearmen Reg Pk(I) or Reg Pk(X): 9 - 24
- Archers levy skirmishers Irr Ps(O): 0 - 6
- Javelinmen levy skirmishers Irr Ps(I): 2 - 6
- Slingers levy skirmishers Irr Ps(O): 2 - 12
- 4-wheeled battle car Reg HCh(I): 2 - 4
- Straddle car Reg LCh(I): 0 - 1
- Scout riding equids Irr LH(I): 0 - 1
- Re-arm household spearmen as axemen Reg Bd(F): 2 - 5
- Household and militia archers Reg Ps(O): 2 - 3
- Upgrade household and militia archers 2 Ps to 1 Reg Bw (I): any

1.6 Early Bedouin 3000 BC to 312 BC

only from 1500 BC to 1000 BC

- C-in-C Irr Ax(O5 or Irr Wb(F) or Irr Cm(O): 1
- Javelinmen Irr Ax(I) or Irr Ax(O) (half - all): 20 - 75
- Skirmishers Irr Ps(I): 2 - 20. upgrade 0-2 to Irr Ps (S)
- Slingers Irr Ps (O): 2 -10
- Archers Irr Ps (O): 2 - 10.
- Upgrade any 2 Ps Archers to 1 Irr Bw(I): any

- Upgrade Irr Bw (I) to Irr Bw (O): any
- Retainers Irr Wb (F): 0-2

1.7 Early Lybian 3000 BC to 70 AD

only from 1250 BC to 1209 BC

- C-in-C Irr LCh (O): 1
- Bodyguard Irr Wb (F): 0-1
- Javelinmen Irr Ps (I) or Irr Ax (I): 54 - 210
- Archers Irr Ps (O): 0 - 10
- 2-horse chariots Irr LCh (O): 1 - 3
- Replace Javelinmen with swordmen Irr Wb (F): 0 - 1/3 (2 javelinmen for 1 swordmen)
- Replace javelinmen with Archers Irr Ps (O): 0 - 1/3.
- Upgrade 2 Archers Ps (ex Javelinmen only) as 1 Irr Bw (I): any
- Upgrade Irr Bw (I) with swords to Irr Bw (O): 0 - 1/3

1.45 Neo-Assyrian Empire 745 BC - 681 BC

only from 719 BC to 705 BC

- C-in-C in 4-horse, 3-crew chariot Reg HCh(O): 1
- Chariots 4-horse, 3-crew Reg HCh(O): 3 - 7
- Elite cavalry Reg Cv(O): 1
- Other cavalry Reg Cv(O): 2 - 5
- Mounted scouts Reg LH(I): 1
- Arab levies Irr Cm(O) or Irr LH(I): 0 - 2
- Kallapani, half Reg mtd Ax(S), half supporting Reg mtd Ps(O): 2

- Footguards Reg Bd(F) or Reg Ax(O): 0 - 2
- Footguard archers (support footguards) Reg Ps(O): 0 - 1
- Infantry of the battle array, half Reg Ax(O), half supporting Reg Ps(O): 4 - 6
- Upgrade above Ax(O) to elite units Reg Ax(S): 0 - 2
- King's man infantry of the battle-array Irr Ax(O), half supporting Reg mtd Ps(O): 4 - 8
- Reserves of the battle array, half Reg Ax(I), half supporting Reg Ps(O), or any/all of either type: *4 - 6
- Levied troops of the battle array Irr Hd(O): **10-25
- King's man tribal levy with bow or sling Irr Ps(O): 2 - 10
- King's man tribal levy with javelin and shield Irr Ps(S): 0 - 2
- Elamaya, Elamite regiment Reg Bw(I): 0 - 2

ordre de bataille

Un **ordre de bataille** est un document précisant la qualité et le nombre des troupes, y compris le **C-en-C**, qui a été calculé à partir de la [liste d'armée](#) à laquelle il se réfère.

Il doit inclure le [niveau de démoralisation de l'armée](#) et son [facteur d'agression](#) et quel types de [terrain](#) sont offerts en cas d'invasion. Il nomme l'armée modélisée et indique toutes les options éventuellement utilisées.

facteur d'agression

Chaque armée a un '*facteur d'agression factor*' indiqué sur sa [liste d'armée](#) (et, par convenance, sur son [ordre de bataille](#)). Il exprime combien les armées historiques se voyaient ordonnées d'envahir leurs voisins (plus le facteur est haut, plus agressives elles étaient). C'est un nombre entre 0 et 4.

socle

Un **socle** est une plateforme sur laquelle sont fixées des figurines. Ses dimensions et le nombre de figurines sont les mêmes que pour DBM ou DBMM. Voir ci-dessous.

Tableau 5.5. Nombre de figurines par socle

Types de troupes	Figurines
El , HCh , LCh	1
LH , Ps	2
Irr Ax , Bd(F) , Irr Bw , Cm , Cv , Irr Pk(F) , Wb(F)	3
Reg Ax , Bd(O/I) , Reg Bw , Pk(I/X) , Reg Pk(F) , Sp , Wb(S/O)	4
Irr Hd(O)	5 à 8, plutôt 8
Hd(S/I/F)	5 à 8, plutôt 5 ou 6
Bg	en fonction des figurines

Tableau 5.6. Profondeur des socles à l'échelle 15mm

Types de troupes	Profondeur
Bg , El , HCh , LCh	40
Cm , Cv , LH , Hd	30
Ax , Bd(F) , Bw , Pk(F) , Ps , Wb(F)	20
Bd(O/I) , Pk(I/X) , Sp , Wb(S/O)	15

Les socles ont une largeur de 40mm à l'échelle 15mm. Les autres échelles ont des dimensions différentes.

Un socle peut n'avoir que 3 au lieu des 4 figurines requises si celles employées sont trop encombrantes. Il peut aussi en avoir 3 dans le cas où les versions Irr et Reg diffèrent mais que vous voulez avoir les deux options de disponibles dans votre armée (cette tolérance est offerte si votre liste d'armée propose les versions Reg et Irr, ou si les mêmes troupes sont disponibles soit comme Reg soit comme Irr dans deux listes d'armées différentes).

Un socle peut être un peu plus profond que prescrit si les figurines qu'il porte sont trop longues pour la profondeur officielle.

Un synonyme pour socle est base.

Un socle a un front, un arrière, un flanc gauche et un flanc droit.

Le **front** d'un socle inclut le **bord frontal** et les **coins avant**. Et le bord frontal n'inclut aucun coin avant. C'est la même chose pour l'**arrière** et les deux **flancs** et aussi pour n'importe quel **côté**.

embuscade

Toutes les troupes sauf les [Bg](#) peuvent tendre une **embuscade**.

Tableau 5.7. embuscades

site d'embuscade	visibilité depuis l'extérieur	troupes autorisées
dans une BUA	80	toutes
dans un Wd	80	toutes
dans un O	240	toutes
dans les D	160	toutes
dans du (RGo)	240	Ps
dans une ravine (RGo)	bords de la ravine	toutes
derrière un Wd ou une colline ou la crête d'une colline	ligne de vue	toutes

Tous les [socles](#) d'une embuscade doivent appartenir au même [groupe](#). Une seule embuscade est autorisée. Le [C-en-C](#) peut faire partie d'une embuscade.

Une embuscade doit être précisément consignée (vois [mise en place](#) pour savoir quand le faire et [fig:embuscade: embuscade dans un bois](#) pour la manière de le faire).

Quelques autres exemples :

1. [fig:embuscade: embuscade dans une ravine](#)
2. [fig:embuscade: embuscade derrière une colline](#)
3. [fig:embuscade: embuscade sur une colline derrière la ligne de crête](#)

Les troupes en embuscade sont immédiatement révélées et placées sur la table si elles [se déplacent](#) ou [tirent](#) ou sont autrement vues (seules celles effectivement visibles doivent être placées mais, pour simplifier, l'embuscade en entier pourra être révélée immédiatement).

Chapitre 6. jouer une partie

Le jeu se fait [période](#) après [période](#) jusqu'à la [victoire](#) de l'un des joueurs ou qu'ils fasse une [partie nulle](#).

Il est possible de calculer le [score d'un joueur](#) après la bataille.

tour

tour

deux [périodes](#) successives, jouées en alternance par chacun des joueurs.

L'organisateur d'un tournoi peut imposer un minimum de tours avant d'autoriser une [bataille sans vainqueur](#) qui ne soit due ni à la [nuit](#) ni à une défaite mutuelle.

période

La **période** d'un joueur est la partie d'un [tour](#) de jeu où ce joueur est le **joueur actif** (NDT : on dit aussi *le joueur en phase*). À la prochaine période, son adversaire sera le joueur actif, et ainsi de suite.

Pour chaque période, les étapes suivantes doivent être exécutées, dans cet ordre :

1. lancer le dé pour le [temps qu'il fait](#) ;
2. lancer le dé pour les conditions liées à l'[écoulement du temps](#) (ici une éventuelle fin de la [bataille sans vainqueur](#)) ;
3. détermination des [PIG](#) ;
4. la phase de [mouvement volontaire](#) avec dépense de [PIG](#) ;
5. phase de [mouvement impétueux](#) ;
6. phase de [tir](#) ;
7. phase de [combat rapproché](#) ;
8. test de [moral](#) (calcul du [PoC](#)) pour voir si et comment la bataille est finie.

PIG

PIG

Point d'Initiative du Général (Point of Initiative and Generalship)

Les PIG sont gagnés par le lancer d'un dé :

- un [AD](#) si le [C-en-C](#) est [régulier](#) ;
- un [D6](#) sinon.

Les PIG sont dépensés pour réaliser des actions avec un ou plusieurs [socles](#) :

- [mouvement volontaire](#) ;
- [arrêt](#).

Les coûts en PIG sont décrits dans la [liste des dépenses de PIG](#).

arrêt

Certaines troupes sont [impétueuses](#) et, comme telles, sujettes au [mouvement impétueux](#). Afin d'empêcher cela elles doivent être arrêtées. Ce n'est pas un [mouvement](#) mais cela coûte similairement des [PIG](#).

Arrêter des troupes se fait pendant la phase de [mouvement](#) d'une [période](#).

Pendant toute la phase de [mouvement](#), une troupe ne peut pas être arrêtée si elle [s'est déplacée](#) et réciproquement elle ne peut pas [se déplacer](#) une fois qu'elle a été arrêtée, mais elle peut être arrêtée plusieurs fois.

liste des dépenses de PIG

Tous les coûts en [PIG](#) sont cumulatifs. Il y a un rabais d'un PIG pour le premier ordre donné par le [C-en-C](#) applicable à son propre [socle](#) ou à un [groupe](#) ou à une [meute](#) auquel il appartient.

un PIG

- pour donner un ordre à un [sous-groupe](#).
- pour ordonner un [mouvement volontaire](#) à un seul [socle](#) ou à un [groupe](#) ;[infanterie](#) entièrement dans du [RGo](#) ou du [DGo](#).
- pour [arrêter](#) un seul [socle](#) ou un [groupe](#).
- pour [arrêter](#) un seul [socle](#) de statut Irr sauf s'il s'agit d'[infanterie](#) entièrement dans du [RGo](#) ou du [DGo](#).
- pour [arrêter](#) un [groupe](#) comprenant au moins un [socle](#) de statut Irr sauf si tous les socles Irr sont de l'[infanterie](#) entièrement dans du [RGo](#) ou du [DGo](#).
- pour exécuter un mouvement autre qu'[avancer droit devant](#) à pleine [capacité de mouvement](#) pour un [socle](#) Irr autre que [Ps]], [Ax](#), [LH](#), [Cv](#) si le mouvement de finit pas au contact d'un socle ennemi dans une position de [combat rapproché](#) ou de [support](#) ou de [débord](#).
- pour chaque [mouvement lointain](#) d'un seul [socle](#) de statut Irr sauf si c'est un [Ps](#) ou un [LH](#).
- pour le troisième [mouvement lointain](#) d'un [groupe](#) s'il inclut un [socle](#) de statut Irr autre que [Ps](#) ou [LH](#).
- pour chaque [mouvement lointain](#) d'un [groupe](#) à partir du quatrième ;
- pour donner un ordre si le [C-en-C](#) :
 - est dans une [embuscade](#).
 - n'est pas dans une [embuscade](#) mais n'est pas visible du sujet de l'ordre et est à plus de 5MU de lui.
 - est visible du sujet de l'ordre et est à plus de 10MU de lui et le sujet de l'ordre n'est pas uniquement constitué de [LH](#).
 - est visible du sujet de l'ordre et est à plus de 20MU de lui et le sujet de l'ordre est uniquement constitué de [LH](#).

deux PIG

- pour commander à une [meute](#) d'aller droit devant à vitesse maximum.

quatre FIG

- pour ordonner une [meute](#) en un [groupe](#).

mouvement

Il y a trois types de mouvement :

- les [mouvements volontaires](#), que l'on peut effectuer en dépensant des [PIG](#) ;
- les [mouvements impétueux](#) ;
- les [mouvements induits](#), que l'on effectue après la résolution d'un [engagement](#). Voir [issue du combat](#).

Il y a des restrictions de mouvement avec les [intersticus](#) et d'autres avec les [ZoC](#).

ZoC

ZoC

abréviation de [l'anglais] **zone of control**, c'est à dire **zone de contrôle**.

Tout [socle](#) sauf les socles de [Bg](#) exerce une **zone de contrôle** devant lui. C'est un carré aussi large que le socle et situé juste devant le socle. [fig:zoc: zoc](#)

Tout socle se trouvant dans la ZoC d'un socle ennemi est **zocqué**.

Une ZoC ennemie n'est pas interrompue par des troupes amies, mais par la présence d'un [socle](#) ennemi (mais ce dernier a sa propre ZoC). [fig:zoc: zocqué](#).

À l'intérieur d'une ZoC ennemie, un [socle](#) ne peut que :

- faire un [mouvement impétueux](#) s'il suit les autres restrictions ci-dessous ;
- faire un [arrêt](#) ;
- [se déplacer droit sur son arrière](#) ;
- aller en [combat rapproché](#) contre un socle ennemi. Si possible, ce socle doit être celui qui le zocque. S'il y a un choix entre plusieurs mouvements, le mouvement à exécuter est celui qui est d'abord le plus droit devant et secondairement dle plus court. [fig:zoc: de la zoc au combat rapproché](#).

Si un mouvement ne peut pas être fait parce que des troupes amies l'empêche, alors si deux mouvements simultanés peuvent résoudre le problème, ils doivent être faits, si assez de [PIG](#) sont disponibles. Cela peut être étendu à trois mouvements simultanés. Chacun de ces mouvements simultanés est évalué et exécuté comme si les autres socles devant y participer n'étaient pas sur la table. [fig:zoc:sortir d'une zoc simultanément](#).

interstice

Un **interstice** (*gap*) est l'espace entre deux [socles](#) quand cet espace est au plus égal à une largeur de socle [fig:interstice:interstice](#).

Les déplacements dans un interstice sont contraints : ils ne peuvent être que :

- [avancer droit devant](#) (ou droit derrière) ;
- faire [volte-face](#).

[fig:interstice: se déplacer à l'intérieur d'un interstice](#).

Il y a des restrictions de [tir](#) dans les interstices.

Attention : le socle effectuant le [mouvement](#) ou le [tir](#) ne compte pas pour l'existence de l'interstice ! [fig:interstice: absence d'interstice](#). Voir aussi le cas spécial de l'[extension de colonne](#).

capacité de mouvement

Les capacités de mouvement sont exprimées en [MU](#).

Elles dépendent du [type de troupe](#) (tel que donné dans la [liste d'armée](#)) du [socle](#) et du [terrain](#). Elles sont spécifiées ci-après :

Tableau 6.1. Capacités de mouvement des types de troupes (en MU)

Types de troupes	GGo	RGo	DGo	route
LH	5	3	2	4
Cv , Cm	4	3	2	4
LCh	4	2	1	4
HCh	3	2	1	4
Ax , Ps	3	3	3	4
Bw , Bd , Sp , Pk , Wb	2	2	2	4

Les troupes de grade Fast (F) ont un bonus de 1MU en [GGo](#). L'[infanterie](#) de grade Fast a aussi ce bonus de 1MU dans le [RGo](#) et le [DGo](#). Un tel bonus ne s'applique jamais en suivant une [route](#) ou si le [socle](#) est dans une [rivière](#), même partiellement.

Le colonne *route* ci-dessus est pour quand on suit une [route](#) mais seulement si la route n'est pas boueuse (voir la colonne [RGo](#) dans ce cas) et seulement si cela concerne tout le mouvement.

Le type de terrain à considérer pour calculer la capacité ip mouvement est :

- le [terrain difficile](#) si un quelconque socle est dans du [terrain difficile](#), même partiellement, durant le mouvement ;

sinon le [terrain accidenté](#) si un quelconque socle est dans du [terrain accidenté](#), même partiellement, durant le mouvement ;

- sinon le [bon terrain](#).

Un mouvement doit s'arrêter net si aller plus loin signifierait entrer dans du terrain qui réduirait la capacité de mouvement de telle façon qu'elle deviendrait trop petite pour être seulement capable de pénétrer dans ce terrain même. [fig:mouvement: pénétrer dans du terrain](#).

visibilité

Tableau 6.2. visibilité et éléments de terrain

élément de terrain	visibilité depuis l'intérieur	visibilité depuis l'extérieur	troupes cachées
BUA	1MU	1MU	toutes
Wd	1MU	1MU	toutes
O	3MU	3MU	toutes
D	2MU	2MU	toutes
broussailles (RGo), V	3MU	3MU	Ps
ravine (RGo)	sans limite	seulement les troupes touchant le bord de la ravine	toutes
H(G) , H(S) à pentes douces	sans limite, mais 1MU au-delà de la crête	pas au-delà de la crête	toutes
H(S) à pentes	2MU, ou 1MU au delà de la		

difficiles	crête	pas au-delà de la crête	toutes
partout ailleurs	sans limite	sans limite	aucune

interpénétrer

Certains [types de troupes](#) sont capables d'en **interpénétrer** d'autres :

- les [Ps](#) peuvent passer à travers tous les types de troupes sauf les [Pk\(I/X\)](#), en avançant ou en effectuant un [recul](#) ;
- les [LH](#) peuvent passer à travers les [troupes légères](#) en avançant ;
- tous les [montés](#) peuvent passer à travers les [Ps](#), en avançant ou en effectuant un [recul](#), à condition que leur mouvement soit entièrement en [bon terrain](#);
- tout [type de troupe](#) excepté les [El](#) peut passer à travers les [Bg](#) dans n'importe quelle direction, en avançant ou en effectuant un [recul](#).

Tous les [socles](#) impliqués doivent appartenir à la même armée. Sauf exception explicite, ils doivent le faire dans la même [direction](#) ou dans celle opposée. Le socle en déplacement doit se placer au delà du socle interpénétré pourvu que :

- il lui reste assez de [capacité de mouvement](#) pour ce faire ;
- il y a assez de place pour le faire. Il peut déplacer des amis de seulement la distance requise pour cela à condition que ces amis soient dans la même [direction](#) que le [socle](#) interpénétré, qu'aucun ne soit [Bg](#) ou [El](#) et qu'il y a de la place pour ce faire ou qu'ils puissent eux-même déplacer des amis dans les mêmes conditions. [fig:mouvement: interpénétrer](#) et [fig:mouvement: incapable d'interpénétrer](#).

mouvement volontaire

Un **mouvement volontaire** peut être effectué par un [socle](#) isolé ou par un [groupe](#) ou par une [meute](#). Cela requiert la dépense de [PIG](#).

Un mouvement de [groupe](#) est fait avec la [capacité de mouvement](#) du [socle](#) le plus lent, en prenant en considération le [terrain](#) réellement emprunté par chaque socle.

Un **mouvement volontaire** peut être :

- former une [colonne](#) ;
- étendre une [colonne](#) ;
- faire [volte-face](#) ;
- [avancer droit devant](#) ;
- [pivoter](#) (en avant avec un coin avant fixe) ;
- une combinaison des précédents comme indiqué ci-après seulement :
 - [pivoter](#) puis [avancer droit devant](#) ;
 - seulement pour les [troupes légères](#) : d'abord [pivoter](#) (éventuellement) puis [avancer droit devant](#) puis [pivoter](#) ;
 - seulement pour les [tirailleurs](#) : d'abord faire [volte-face](#) puis [avancer droit devant](#) ;
- pour un [socle](#) isolé uniquement, tout est possible (comme mouvement, excepté que le mouvement ne peut être que droit devant dans un [interstice](#)). La longueur du déplacement pour le mouvement d'un [socle](#) isolé est mesurée pour chaque coin avant seulement (la plus longue mesure s'applique).

Un mouvement volontaire est soit un [mouvement tactique](#), soit un [mouvement lointain](#).

groupe

Un groupe est un ensemble d'au moins deux [socles](#) qui regardent tous dans la même [direction](#) avec la même orientation, et dont chacun d'entre eux est connecté avec au moins un autre [socle](#) du groupe avec en même temps un contact coin à coin et un contact bord à bord. [fig:groupe: groupe](#). Tout [socle](#) d'un groupe est en [connexion de groupe](#) avec tous les autres socles de ce groupe.

Le **front** d'un groupe est constitué de tous les socles qui sont sur la ligne de front (la plus en avant). Dans le cas où plusieurs lignes de front pourraient exister, seule la plus longue est considérée comme le front du groupe.

Une [colonne](#) est un cas spécial de groupe.

Un **sous-groupe** est un groupe à l'intérieur d'un groupe plus important. [fig:groupe: sous-groupe](#).

Un [mouvement](#) de groupe ne peut pas excéder la [capacité de mouvement](#) de son [socle](#) le plus lent. [fig:mouvement: pénétrer dans du terrain](#).

direction

Dans ce livret de règles, *direction* est employé avec le sens usuel que tout le monde utilise.

Ainsi, dans un [groupe](#), toutes les troupes regardent dans la même **direction** (il y a un cas spécial de groupe constitué par une [colonne](#) brisée, cependant).

connexion de groupe

Un [socle](#) *A* est en **connexion de groupe** avec un autre socle *B* s'il existe un [groupe](#) auquel ils appartiennent tous les deux. Ce groupe peut être réduit à seulement *A* et *B*. *A* n'est pas nécessairement au contact de *B*.

colonne

Une colonne est un [groupe](#) constitué par :

- un [socle](#) de front appelé la tête de colonne,
- tous les socles directement derrière lui et en connexion de groupe avec lui. Ainsi, une colonne doit être large d'un seul [socle](#) sur toute sa longueur. [fig:colonne: colonne droite](#).

La tête d'une colonne peut [pivoter](#) comme elle veut et chaque fois qu'elle le veut. Les socles derrière elle la suivent, dans la vieille direction tant qu'elles n'ont pas atteint le point où la tête de colonne a effectué son pivot et suivent dans la nouvelle direction ensuite. [fig:colonne: colonne brisée](#). Notez s'il vous plaît qu'une colonne doit en conséquence être placée sur la table comme une collection de segments rectilignes plutôt que de ressembler à un serpent ondulant. [fig:colonne: colonne brisée en mouvement](#).

Cela conduit à une définition étendue de la colonne. Une colonne est :

- soit une colonne selon la d'Otton standard d'un [groupe](#) (voir la première définition) ;
- soit une telle colonne après qu'elle se soit **déplacée** et dotée d'un ou plusieurs points de cassure (voir le second paragraphe) et son appelle une **colonne brisée**.

Il est interdit de poser une colonne brisée en [embuscade](#) ou or du déploiement de l'armée. Ce qui signifie qu'une colonne ne peut être brisée que la suite d'un [mouvement volontaire](#).

Tous les [socles](#) d'une colonne s'y considérés être dans le même [groupe](#) même s'ils ont des [directions](#) différentes. Ils sont, en ce qui concerne les règles, conifères avoir la même [direction](#) lorsque l'un entre eux doit [reculer](#).

Ainsi, la tête d'une colonne brisée peut [reculer](#). [fig:colonne: reculer une colonne brisée](#). Et chaque [socle](#) d'une colonne peut [repousser](#) le socle après lui dans la colonne, même quand il y a plusieurs points de cassure dans la colonne.

mise en colonne

Une mise en [colonne](#) est un [mouvement](#) de groupe.

Un [groupe](#) peut se mettre en une colonne qui aura **la même orientation** que lui ainsi :

1. le [socle](#) qui sera en tête de la [colonne](#) avance ;
2. les autres socles essaient de suivre directement derrière tant que leur front n'a pas à reculer pour ce faire ;
3. sinon ils glissent latéralement, à condition de ne pas avancer au-delà du front original de socle maintenant tête de la colonne ;
4. sinon ils ne peuvent pas prendre part au mouvement (et doivent être exclus du groupe ainsi commandé en ce qui concerne les [PIG](#)).

Un [groupe](#) peut se mettre en une colonne qui sera *'orthogonale à l'orientation actuelle du groupe'* ainsi :

1. la tête de la [colonne](#) est un des [socles](#) à une extrémité du groupe et en première ligne , et ce socle [pivote](#) sur un de ses coins avant et avance éventuellement jusqu'à concurrence de sa [capacité de mouvement](#) (déduction faite du pivot) ;
2. les autres socles suivent directement derrière, dans l'ordre décidé par le joueur, avec une capacité de mouvement qui peut être quatre fois celle du groupe ;
3. sinon ils ne peuvent pas prendre part au mouvement (et doivent être exclus du groupe ainsi commandé en ce qui concerne les [PIG](#)).

Une colonne ne peut pas changer de direction pendant qu'elle est en train de se former.

extension de colonne

extension de colonne

le mouvement de groupe par lequel une [colonne](#) s'étend en ligne.

Il y a deux façons de transformer une [colonne](#) en une ligne. Chacune d'elle est un [mouvement](#) de groupe pour lequel il y a un bonus de [capacité de mouvement](#) de 1MU.

Une [colonne](#) peut se mettre en ligne **sans bouger sa tête** ainsi :

1. la tête de colonne ne doit pas bouger du tout ;
2. les [socles](#) derrière elle peuvent aller à droite ou à gauche de la tête de colonne, sans la dépasser ;
3. chaque socle doit soit s'aligner avec l'ancienne tête de colonne, soit se mettre en colonne avec un socle qui a déjà bougé ;
4. si un socle ne peut rejoindre le socle précédent en [connexion de groupe](#), le mouvement ne doit pas l'inclure, non plus que tout socle derrière lui (qui doit donc être exclu du groupe ainsi commandé en ce qui concerne les [PIG](#)).

Une [colonne](#) peut se mettre en ligne **en pivotant sa tête** ainsi :

1. la tête de colonne doit [pivoter](#) de 90° sur sa droite ou sur sa gauche ;
2. les autres [socles](#) doivent soit s'aligner avec elle, soit se mettre en colonne avec elle ou avec un socle qui a déjà bougé ;
3. si un socle ne peut rejoindre le socle précédent en [connexion de groupe](#), le mouvement ne doit pas l'inclure, non plus que tout socle derrière lui (qui doit donc être exclu du groupe ainsi commandé en ce qui concerne les [PIG](#)).

Si une colonne est brisée, elle ne peut tenter une extension par pivot de sa tête que du côté de son inclinaison [fig:colonne: extension d'une colonne brisée](#).

Quand ils se déplacent, les socles impliqués par une extension de colonne ne sont pas restreints par aucun [interstice](#) impliquant au moins un des autres socles de la colonne [fig:colonne: ignorer les interstices lors de l'extension d'une colonne](#).

volte-face

Faire **volte-face** pour un [socle](#) isolé, c'est simplement permuter ses bords avant et arrière. Le socle conserve sa place pendant l'opération. [fig:mouvement: volte-face d'un socle](#).

Faire **volte-face** pour un [groupe](#) consiste à faire volte-face individuellement à chacun de ses [socles](#). [fig:mouvement: volte-face d'un groupe](#).

avancer droit devant

Avancer droit devant c'est seulement ça, vraiment.

Suivre le bord d'une [rivière](#) est aussi considéré comme avancer droit devant au niveau des [PIG](#) si le mouvement complet est de suivre la rivière. Pour suivre le bord d'une rivière, tous les [socles](#) dans le [groupe](#) effectuant le mouvement doivent être à une distance de la rivière de moins d'un quart de largeur de [socle](#) à tout moment pendant le mouvement. [fig:terrain: suivre le bord d'une rivière](#). Une [meute](#) ne peut pas suivre une rivière dans cette acceptation.

pivoter

Afin de **pivoter** sur sa gauche, un [socle](#) isolé ou un [groupe](#) doit immobiliser son coin avant gauche et avancer son coin avant droit de la distance voulue. Dans le cas d'un groupe, il faut avancer les socles entre les deux pour recréer la ligne avant, puis déplacer les socles à l'arrière pour recréer la géométrie du groupe. [fig:mouvement: pivoter un groupe](#).

Notez que :

- aucun [socle](#) ne peut être ni à gauche ni en avant du point fixe du pivot ;
- aucun [socle](#) ne peut être à droite du socle qui sert à mesurer le mouvement à droite.

[fig:mouvement: groupe incapable de pivoter](#).

Agissez similairement pour pivoter un socle ou un groupe sur sa droite.

Si un [groupe](#) autre qu'une [colonne](#) effectue un autre pivot ou un [mouvement droit devant](#) avant ou après un pivot, alors chaque pivot ne doit pas excéder [1MU](#).

mouvement tactique

Un **mouvement tactique** est un [mouvement volontaire](#) qui **peut** commencer à [4MU](#) ou moins d'un [socle](#) ennemi. [fig:mouvement: mouvement tactique](#).

Un [socle](#) ne peut faire qu'un seul mouvement tactique par [période](#).

Un [socle](#) ne peut pas faire un [mouvement lointain](#) et un mouvement tactique dans la même [période](#).

mouvement lointain

Un **mouvement lointain** est un [mouvement volontaire](#) qui doit **impérativement** commencer à une distance **supérieure** à [8MU](#) de tout [socle](#) ennemi. [fig:mouvement: mouvement lointain](#).

Un [socle](#) peut faire plusieurs mouvements lointains dans la même [période](#).

Un mouvement lointain ne peut pas se terminer au contact avec l'ennemi sauf si cet ennemi était caché en [embuscade](#) et vient juste d'être découvert, au contact. S'il est découvert à distance, le mouvement doit s'arrêter court immédiatement. Il n'y a pas de pénalité de [PIG](#) pour ce mouvement raccourci. [fig:mouvement: mouvement lointain découvrant une embuscade](#).

meute

Une **meute** est un ensemble d'au moins deux [socles](#) qui regardent tous dans la même direction avec la même orientation, et dans lequel chaque [socle](#) est au moins connecté bord à bord avec un autre [socle](#) de la meute dans l'une des façons suivantes :

- un front touchant un bord arrière ;
- un flanc droit touchant un flanc gauche.

Un contact coin à coin est insuffisant pour assurer l'appartenance à une meute.

Une meute est seulement une chose temporaire, et n'est d'utilité que pour faire les mouvements qu'une meute peut faire. [fig:mouvement: meute](#). Une meute ne peut faire qu'un seul mouvement par [période](#).

Également, une meute réunit toujours autant de [socles](#) qu'elle peut (on ne peut pas considérer de sous-meute).

Un [groupe](#) peut toujours être considéré comme une meute.

mouvements de meute

Ce sont tous des [mouvements volontaires](#).

aller droit devant à vitesse maximum

L'objectif est pour chaque [socle](#) de la meute d'aller droit devant du maximum de sa capacité de mouvement. Cependant, ce déplacement cesse immédiatement dès que son front rencontre un autre socle (ami ou ennemi).

La meute peut se disloquer avec un tel mouvement. S'il vous plaît, notez que pour chaque colonne de la meute, les [socles](#) doivent être déplacés uniquement dans l'ordre du premier au dernier ! [fig:mouvement: meute avançant tout droit à toute allure](#).ove: pack just trying to be a grou

ordonner une meute en un groupe

1. Un [socle](#) est désigné comme **le leader**. Il ne se déplacera pas. Ce doit être le socle le plus en avant de la meute, ou l'un d'entre eux si plusieurs socles sont identiquement les plus en avant.
 2. Toutes des bases directement derrière le leader se déplace jusqu'à concurrence de leur capacité de mouvement pour fusionner en une [colonne](#).
 3. Sur sa droite (et sa gauche), le socle en tête peut utiliser toute sa capacité de mouvement pour s'aligner avec le leader (ou avec un socle déjà aligné avec le leader) s'il est derrière le leader.
 4. tous les socles directement derrière ce socle de tête essaient maintenant de former une colonne derrière lui (exactement comme les socles derrière le leader).
 5. Maintenant, procédez avec la prochaine colonne sur lma drouite (ou la gauche) jusqu'à ce qu'il n'y en n'ait plus.
- [fig:mouvement: meute devenant un groupe](#)
 - [fig:mouvement: meute essayant seulement de devenir un groupe](#)

engagement

On appelle **engagement** l'action de venir au contact d'un [socle](#) ennemi de telle façon à déclencher un [combat rapproché](#).

Une fois au [contact frontal](#) avec un socle ennemi, un [socle](#) n'est pas **obligé** de [s'aligner](#) avec l'ennemi, mais il le **peut** pourvu que :

1. c'était soit un mouvement de socle isolé, soit un mouvement de [groupe](#) ;
2. il n'y a pas d'obstacle qui empêche de décaler vers la droite ou vers la gauche jusqu'à ce que les coins avant des deux socles se rejoignent ;
3. le décalage se fera dans la direction du mouvement le plus court ;
4. en faisant ainsi on ne rompt pas le contact avec un [socle](#) ennemi avec lequel on était initialement engagé ;
5. en faisant ainsi aucun autre socle ennemi n'est engagé ;
6. si c'était un mouvement de [groupe](#), tous les socles du groupe doivent être décalés identiquement ;
7. aucun socle ne peut sortir du champ de bataille, même partiellement (mais un socle peut se

mettre dans une position où il ne peut pas reculer).

[fig:alignement: alignement impossible.](#)

Un [socle](#) isolé contacté sur son bord frontal par un socle ennemi participant à un mouvement de [groupe](#) doit se conformer à ce groupe s'il n'y a pas d'obstacle à cette conformation. [fig:alignement: groupe contactant un socle isolé.](#)

Un socle à l'intérieur d'un [groupe](#) entièrement composé de [tirailleurs](#), s'il est contacté sur son bord frontal par le front de deux socles ennemis participant à un mouvement de [groupe](#), doit se conformer à ce groupe-là s'il n'y a pas d'obstacle à cette conformation, même si ce groupe-là est entièrement composé de tirailleurs. [fig:alignement: groupe contactant un groupe de tirailleurs.](#) Cependant, si le groupe en mouvement est composé uniquement de tirailleurs, la conformation à l'ennemi n'est pas faite si l'un des points suivants s'applique :

- c'est un groupe contenant au moins un [Ps](#) qui contacte un groupe composé uniquement de [LH](#) ;
- le groupe venant au contact a un front ayant moins de socles que le front du groupe contacté ;
- le groupe venant au contact a moins de socles que le groupe contacté.

[fig:alignement: contact entre deux groupes de tirailleurs](#)

S'il n'est pas déjà aligné, un socle contacté sur son bord frontal par le bord frontal de deux socles ennemis s'aligne avec le socle ennemi avec lequel il a présentement la plus grande longueur de contact. [fig:alignement: auto-alignement de l'ennemi.](#) Tout le groupe auquel il appartient éventuellement doit le suivre afin de rester le même groupe. L'alignement est annulé, mais pas le contact, s'il n'y a pas assez de place pour ce faire. [fig:alignement: groupe ennemi qui ne peut pas s'aligner.](#)

Si un socle isolé doit venir en [combat rapproché](#) avec un socle ennemi (parce qu'il était dans sa [ZoC](#)), et qu'il ne peut pas le faire en [avançant droit devant soi](#), alors il doit établir le contact avec un alignement total front à front s'il a la place de le faire. S'il n'a pas cette possibilité, il doit établir le contact qui l'approximation géométrique la plus fidèle d'un tel contact. [fig:alignement: engagement d'un socle isolé à défi géométrique](#)

s'aligner

s'aligner

On dit d'un [socle](#) A qu'il '*s'aligne avec un socle ennemi*' Z quand le front de A est en contact linéaire avec le côté de Z qu'il touche **et** qu'un au moins de ses coins avant est en contact avec un coin de Z. Si cela n'est pas exprimé autrement, le côté de Z en question est son front.

mouvement impétueux

Un **mouvement impétueux** est un mouvement spontané fait par une troupe [impétueuse](#).

déterminer la cible

Les troupes qui sont impétueuses seulement parce qu'elles contacteraient des [Bg](#) n'ont qu'eux comme unique cible. Les autres doivent d'abord choisir leur cible.

Les cibles éligibles peuvent être :

- un [socle](#) de [Ps](#) mais seulement s'il peut être contacté en [combat rapproché](#) par un [mouvement droit devant soi](#) ;
- n'importe quel autre type de troupe situé à au plus 12 [MU](#);

[fig:impétueux: cibles éligibles des impétueux](#)

Les [montés](#) ignorent les cibles qui sont dans du terrain qu'ils ne considèrent pas eux-mêmes comme [GGo](#).

S'il n'y a pas de cible éligible, les troupes [impétueuses](#) se déplacent droit devant elles de leur pleine [capacité de mouvement](#), sauf que les montés peuvent dévier jusqu'à 90° pour éviter un [DGo](#) dans lequel ils ne sont pas présentement.

S'il y a une cible éligible, les impétueux doivent se diriger vers elle, en essayant de l'**atteindre**. Atteindre sa cible, c'est :

- soit venir en [combat rapproché](#) avec elle ;
- soit venir en position de [support](#) ou de [débord](#) mais seulement si la cible est déjà en [combat rapproché](#).

Si plus d'une cible est éligible, alors un socle impétueux doit choisir celle qu'il peut atteindre

immédiatement. Si plusieurs cibles peuvent être atteintes immédiatement, la cible sera, avec une priorité décroissante :

1. le premier [socle](#) ennemi qu'il peut **atteindre** en [avançant droit devant](#) ;
2. le socle ennemi qu'il peut **atteindre** avec le mouvement le plus court tout en ne faisant qu'un [pivot](#) initial suivi d'un [déplacement droit devant lui](#) ;
3. le socle ennemi qu'il peut **atteindre** avec le mouvement le plus court possible ;
4. le socle ennemi qui est [le plus en face](#) de lui.

Si la cible d'un socle est un [El](#) alors le mouvement impétueux est annulé. S'il y a plusieurs cible de même priorité, le joueur a le choix de la cible, sauf qu'il ne peut pas choisir un [El](#) si une autre cible n'est pas udéplacementn [El](#).

effectuer le mouvement impétueux

Une fois que la cible est choisie, le joueur actif oit déplacer son [socle](#) impétueux. C'est un mouvement normal excepté que :

- le [socle](#) impétueux ignore la [zone de contrôle](#) de tout [Ps](#) ennemi s'il n'est pas lui-même un [Ps](#) ;
- les [montés](#) peuvent éviter le [DGo](#) dans lequel ils ne sont pas déjà entrés par un [pivot](#) initial d'au plus 90° [fig:impétueux: déviation par des montés impétueux](#) ;
- s'il atteint un ami qui bloque son passage, alors appliquez la première puce ci-dessous qui s'applique :
 - si cet ami est un [El](#) ou est en [combat rapproché](#) ou en [débord](#) ou en [support](#) pour un combat rapproché, alors le mouvement se termine immédiatement ;
 - si cet ami est impétueux, et ne s'est pas déplacé durant la [période](#), ce dernier doit immédiatement faire un mouvement impétueux (même s'il fut [arrêté](#)) et seulement après pourra-t-on finir le premier mouvement ;
 - si cet ami est impétueux, et s'est déjà déplacé durant la [période](#), alors le mouvement s'arrête immédiatement ;
 - sinon l'ami doit [reculer](#) pour laisser le passage et s'il ne peut pas reculer ou si l'impétueux est [monté](#) il doit [fuir](#) (après un éventuel recul).

déplacementS'il ne peut pas atteindre sa cible, un socle impétueux peut toujours commencer son

mouvement en allant droit devant si sa cible est même partiellement tout droit devant lui. Voir le mouvement de la Wb D dans [fig:zoc: de la zoc au combat rapproché](#).

Après un mouvement impétueux, un socle qui n'est ni en [combat rapproché](#) ni en [débord](#) ni en [support](#) pour un combat rapproché ne peut pas finir dans un [groupe](#). Si cela devrait être le cas, il doit être déplacé d'environ 5mm vers la droite ou vers la gauche ou, si cela s'avérait impossible ou connecter à un groupe, reculé d'environ 5mm, de façon qu'il finisse en socle isolé. [fig:impétueux: ne pas terminer en groupe](#).

Les impétueux obéissent aux règles relatives à l'[interstice](#). [fig:impétueux: impétueux et interstice](#).

Jetez un coup d'œil à cet exemple d'un groupe de Wb en mouvement impétueux : [fig:impétueux: groupe impétueux en mouvement](#).

impétueux

impétueux

caractérise un [socle](#) devant faire un [mouvement impétueux](#) pendant la [période](#) en cours.

Les **impétueux** sont .

- Irr [HCh](#), Irr [Bd](#)(F), [Wb](#) qui ne sont pas [déplacé](#) et n'ont pas été [arrêté](#) pendant la [période](#) ;
- toute troupe qui pourrait contacter des [Bg](#) en [combat rapproché](#).

Cependant, si un [socle](#) qui devrait être impétueux est en train de mener un [combat rapproché](#) ou d'être en position de [débord](#) contre un socle ennemi qui est lui-même en [combat rapproché](#), alors ce socle qui devrait être impétueux n'est **pas** impétueux.

le plus en face

le plus en face des socles actuellement au contact

Pour tout [socle](#) A et tout socle ennemi Z actuellement au contact de A, Z est **le plus en face** du socle A si le mouvement de A pour [engager](#) et [s'aligner](#) avec Z est le plus court de tous les tels mouvements de A vers les socles ennemis actuellement au contact avec lui. Notez que le contact ainsi réalisé doit être entre le front de A et le bord de Z que A touche initialement. [fig:en face: le plus en face dans les cas simples](#).

Avec une telle définition, il est par exemple sensé de parler du socle le plus en face d'un socle A parmi les socles Y et Z où Z touche le flanc droit de A et Y le flanc gauche de A. [fig:en face: le plus](#)

[en face des voisins.](#)

généralisation

Cette définition s'étend au cas où Z ne touche pas A . Le bord que Z doit contacter est le bord de A qui a le plus petit des *plus petits mouvements d'engagement* ainsi que précédemment expliqué.

[fig:en face: le plus en face hors contact.](#)

De façon générale, pour déterminer le socle le plus en face de A on utilisera alternativement l'une ou l'autre définition pour chacun des socles ennemis examinés selon qu'il est au contact de A ou pas, afin de calculer la distance à parcourir, et **le plus en face** sera celui des socles correspondant à la plus courte de ces distances.

tir

Un [socle](#) de [Bw](#) qui a [fui](#) ou effectué un [mouvement lointain](#) ou s'est déplacé de plus de [1MU](#) pendant la [période](#) ne peut ni tirer ni répliquer à un tir.

Le **tir** est effectué après les [mouvements impétueux](#) et avant de procéder aux [combats rapprochés](#). D'abord, il faut déterminer la [cible](#) d'un tir, déterminer quel est le [tireur primaire](#) et calculer les [avantages au tir](#). On peut ensuite [résoudre le tir](#).

cible

déterminer la cible

Les [Bw](#) sont le seul [type de troupe](#) capable de **tirer** à distance. Les autres types de troupes qui tiraient historiquement le faisait à très courte portée et cela est pris en considération par leur [facteur de combat](#) en [combat rapproché](#).

Les [Bw](#) peuvent tirer sur tout type de troupe qui a deux coins dans une région devant eux, appelée la **zone de tir**, telle que :

- elle est large d'exactly 4[(MU)], centrée sur le centre du front du [socle](#) tirant ;
- elle fait exactement [3MU](#) de profondeur.

À l'[échelle](#) 15mm, c'est un rectangle large de 120mm et profond de 90mm. [fig:tir: zone de tir](#).

Également, il doit être possible de dessiner un quadrilatère joignant les deux coins avant du [socle](#) tirant et deux des coins du socle cible qui doivent tous les deux être dans la zone de tir, et cette forme ne doit pas croiser ou inclure aucun socle ami ou ennemi. Il ne doit pas passer entre deux socles séparés de moins d'un [interstice](#). [fig:tir: cible éligible au tir](#).

Un socle ennemi en [combat rapproché](#) ne peut ni tirer ni subir un tir. Un socle ennemi agissant seulement comme un [débord](#) dans un [combat rapproché](#) peut faire l'objet d'un tir.

Une cible ne peut pas être tirée si elle n'est pas visible du [socle](#) tirant. Si elle est à travers plusieurs types de [terrain](#), une cible est comptée comme étant entièrement dans le terrain procurant la meilleure protection contre le tir.

Le tireur doit tirer sur le socle ennemi qui est [le plus en face](#) de lui. En cas d'égalité, le socle le plus près doit être la cible. Cela est mesuré avec le point de la cible qui est le plus prêt d'un point quelconque du front du tireur. En cas de nouvelle égalité, le tireur peut choisir sa cible. [fig:tir:](#)

déterminer la cible du tir.

Un **Ps** peut être ignoré en tant que cible si une autre cible est disponible qui n'est pas un **Ps**.

Si un tireur se fait tirer dessus et qu'un des socles qui lui tirent dessus est une cible valide, alors le tireur doit lui tirer dessus, même s'il ne devait pas en être le **tireur primaire** ou si cela n'avait pas d'intérêt (en terme de jeu).

Un tireur peut annuler son tir contre un **El** ennemi qui serait amené à reculer dans un socle ami. Si les dés du tir ont été lancés, il est trop tard pour annuler le tir.

tireur primaire

Un tir peut être effectué par un nombre illimité de socles tirant. Un des tireurs est appelé le **tireur primaire**. C'est au joueur effectuant le tir d'indiquer le tireur primaire. Cependant, si l'un des tireurs se fait tirer dessus par la cible, alors c'est lui qui **doit** être le tireur primaire.

avantage au tir

Un **avantage au tir** est un **avantage au combat** spécifique de la phase de **tir**.

Les éventuels deuxième et troisième tireurs procurent chacun un **avantage au tir** au **tireur primaire**. D'autres tireurs additionnels n'ont pas d'effet sur le tir.

Si au moins un tireur tire sur le bord arrière de la **cible** (c'est à dire qu'on puisse dessiner un quadrilatère de tir valide avec le bord arrière, comme vu précédemment pour déterminer si une cible éventuelle est légale) et est aussi complètement derrière le bord arrière de la cible, alors un autre **avantage au tir** est donné. **fig:tir: tirer dans le dos**.

résoudre les tirs

L'ordre dans lequel les tirs sont résolus est déterminé par le joueur dont c'est la **période**.

Les calculs liés au **tir** sont exposés dans la **résolution d'un combat**.

Si un **socle** a déjà subi un tir durant la **période**, il ne peut pas se faire tirer dessus une deuxième fois mais '*il continue d'être une cible éligible*'. Ainsi, comme résultat d'un **mouvement induit** consécutif au premier tir, il peut devenir la nouvelle **cible** d'un tireur, qui avait initialement une autre cible sur laquelle il pouvait effectivement tirer, et qui est maintenant dans l'incapacité de tirer.

tirer contre le vent

Un **tir** est **contre le vent** si la **direction** depuis le centre du **front** du **socle** du **tireur primaire** vers

le centre du **socle** de la [cible](#) est dans la direction du vent plus ou moins 45°. [fig:tir: tirer contre le vent](#).

combat rapproché

Un **combat rapproché** a lieu quand un [socle](#) *A* est en [contact frontal](#) avec un socle ennemi *Z*. Le socle *A* est en combat rapproché avec le socle *Z* et symétriquement le socle *Z* est aussi en combat rapproché avec le socle *A*, même si *Z* n'est pas en *contact frontal* avec *A*.

Les calculs liés au combat rapproché sont exposés dans la [résolution d'un combat](#).

contact frontal

Un [socle](#) *A* est en **contact frontal** avec le socle ennemi *Z* dès que l'une des descriptions suivantes s'applique :

- le front de *A* est au contact avec un bord de *Z* ;
- le front de *A* est au contact avec un coin de *Z* ;
- un des coins avant de *A* est au contact avec un bord de *Z*.

Si *A* est en contact frontal avec le socle ennemi *Z*, alors *A* est en [combat rapproché](#) avec *Z*.

[fig:combat rapproché: combat rapproché](#)

Si *A* est en contact frontal avec **seulement un** socle ennemi *Z*, alors *Z* est l'[adversaire principal](#) de *A*.

Si *A* est en contact frontal avec plus d'un socle ennemi, alors *A* est [combat rapproché](#) avec chacun d'eux, mais '*seulement l'un d'entre eux*' est son [adversaire principal](#).

L'[issue du combat rapproché](#) ne s'applique qu'à l'[adversaire principal](#). Si le socle *Z* est l'adversaire principal du socle *A* alors :

- si *A* est [détruit](#) ou doit effectuer un [recul](#) alors seul *Z* peut [poursuivre](#) ;
- si *Z* est [détruit](#) ou doit effectuer un [recul](#) alors tous les ennemis de *A* en contact frontal avec *A* doivent effectuer un [recul](#) et en subir toutes les conséquences.

adversaire principal

L'**advesaire principal** est celui qui est dans la position la plus dangereuse contre soi dans un [combat rapproché](#).

Si l'on est en [combat rapproché](#) contre seulement un [socle](#) ennemi, alors ce socle est notre **adversaire principal**.

Si l'on est en [combat rapproché](#) contre plusieurs [socles](#) ennemis, alors notre **adversaire principal** est celui avec la plus dangereuse des **positions**. De la plus dangereuse à la moins dangereuse, ces positions sont :

1. le bord frontal de l'ennemi au contact de notre bord arrière ;
2. le bord frontal de l'ennemi au contact de l'un de nos coins arrières ;
3. un coin avant de l'ennemi au contact de notre bord arrière ;
4. le bord frontal de l'ennemi au contact de notre flanc droit ou gauche ;
5. un coin avant de l'ennemi au contact de notre flanc droit ou gauche ;
6. le bord frontal de l'ennemi au contact de l'un de nos coins avant ;
7. le bord frontal de l'ennemi au contact de notre front avant ;
8. un coin avant de l'ennemi au contact de notre front avant.

[fig:combat rapproché: adversaire principal](#)

Si deux ennemis ou davantage contacte votre socle avec le même niveau de priorité, alors c'est l'ennemi [le plus en face](#) du bord qu'il contacte qui est l'**adversaire principal**. Au cas où ils contacteraient un socle seulement par l'un de leurs coins, le bord à considérer est le front avant si ce coin est un coin avant ou sinon le bord arrière. Si le critère [du plus en face](#) ne détermine toujours pas l'adversaire principal, le choix de qui est l'adversaire principal est du ressort du joueur ennemi.

défendre la berge d'une rivière

Dans un [combat rapproché](#), un [socle](#) A *défend la berge d'une rivière* contre un socle ennemi Z si les trois conditions suivantes sont toutes remplies :

1. A est en [combat rapproché](#) avec Z par son propre front ou l'un de ses propres coins avant ;
2. Z a au moins partiellement les pieds dans l'eau ;
3. A est éloigné du bord de la rivière de moins que sa propre profondeur de socle.

[fig:terrain: défendre la berge d'une rivière.](#)

Une berge de rivière ne peut pas être défendue sur un pont ou sur un gué au niveau d'une [route](#).

combattre depuis un terrain plus élevé

Un [socle](#) A combat depuis un terrain plus élevé contre un socle ennemi Z si un quelconque point du bord **arrière** de A est plus haut que tout point du socle Z avec lequel il est en [combat rapproché](#). Z n'est pas nécessairement l'[adversaire principal](#) de A.

- [fig:facteurs tactiques: terrain plus élevé](#)
- [fig:facteurs tactiques: pas de terrain plus élevé](#)

débord

Les flancs droit et gauche d'un [socle](#) peuvent être **débordés**.

Pour être en débord d'un socle ennemi Z, un socle A doit satisfaire une des conditions suivantes :

- un des coins avant de A est au contact avec un coin avant du socle Z et A n'est pas en [combat rapproché](#) avec un socle ennemi ;
- un flanc de A est au contact d'un flanc de Z.

[fig:combat rapproché: débord.](#)

prise de flanc

à gauche

Un [socle](#) A est **pris de flanc** sur sa gauche par un socle ennemi Z si à la fois :

1. le bord frontal de Z touche le bord gauche de A ;
2. un des coins avant de Z touche le coin avant gauche de A ou le bord gauche de A.

[fig:combat rapproché: prise de flanc.](#)

Z ne peut aller dans une telle position que si avant son déplacement il est à la fois :

1. complètement à gauche du flanc gauche de A ;
2. complètement derrière le front avant de A.

[fig:combat rapproché: conditions pour une prise de flanc.](#)

à droite

Les règles sont similaires.

Un [socle](#) A est **pris de flanc** sur sa droite par un socle ennemi Z si à la fois :

1. le bord frontal de Z touche le bord droit de A ;
2. un des coins avants de Z touche le coin avant droit de A ou le bord droit de A.

Z ne peut aller dans une telle position que si avant son déplacement il est à la fois :

1. complètement à droite du flanc droit de A ;
2. complètement derrière le bord frontal de A.

attaque dans le dos

Un [socle](#) A est **attaqué dans le dos** par un socle ennemi Z si A est l'[adversaire principal](#) de Z et si :

- soit Z contacte le bord arrière de A par son bord frontal ou par un de ses coins avant ;
- soit Z contacte un coin arrière de A par son bord frontal.

[fig:combat rapproché: attaque dans le dos](#)

Z ne peut aller dans une telle position que si avant son déplacement il est complètement derrière le bord arrière de A. [fig:combat rapproché: conditions pour une attaque dans le dos](#)

moral

Le **Moral** a pour un [socle](#) trois états : normal, [détruit](#) et [épuisé](#).

Le [moral de l'armée](#) a seulement deux états : combatif et en déroute, bien qu'être [victorieux](#) puisse être considérés comme un troisième état.

détruit

Les [socles détruits](#) sont retirés de la table. Cela représente qu'ils ont eu assez de tués et de blessés pour avoir toute volonté belliqueuse évanouie. En résumé, ils sont totalement hors de combat et ont fui ou ont été capturés et massacrés plus tard.

C'est une bonne pratique que les troupes détruites soient clairement différenciables des troupes [épuisées](#). Nous suggérons la convention suivante : si les troupes hors de table sont conservées le long d'un grand bord de la table (ou d'un petit bord), les troupes **détruites** regardent vers l'extérieur et celles **usées** regardent vers l'intérieur, dans la [direction](#) opposée (vers le centre de la table).

épuisé

Les troupes **épuisées** sont des [tirailleurs](#) qui n'ont pas été [détruits](#) mais qui ont perdus leurs missiles dans la bataille et qui ne peuvent plus mener d'escarmouche et qui cherchent à quitter le champ de bataille au plus vite. Aussi sont-ils otés de la table et ces pertes sont moins importantes que s'ils avaient été détruits.

moral de l'armée

Au début de la bataille, une armée est à son maximum de [PoC](#), que l'on appelle son **niveau de moral de référence** et qui est écrit sur son [ordre de bataille](#). Il est calculé en additionnant les [PoC](#) de chaque [socle](#) de l'armée.

Le **niveau de déroute** est le tiers du niveau de moral de référence sans arrondi, et il est aussi écrit sur l'[ordre de bataille](#).

À la fin de chaque [période](#), les pertes de chaque armée sont prises en compte et un nouveau **niveau de moral des pertes** est calculé et comparé au niveau de déroute. Une armée est en déroute si son niveau de moral des pertes est supérieur ou égal à son niveau de déroute.

Les pertes sont prises en compte ainsi :

- pour chaque [socle](#) étant [détruit](#), ajouter sa pleine valeur de [PoC](#) ;

- pour chaque [socle](#) étant [épuisé](#), ajouter la moitié de sa valeur de [PoC](#).

Par exemple, si le niveau de moral de référence d'une armée est de 124, son niveau de déroute est de 41,333 et elle est en déroute dès que son niveau de moral des pertes atteint 42.

PoC

Les **PoC** sont les points de confiance (*Points of Confidence*) utilisés pour mesurer le [moral de l'armée](#).

Chaque [socle](#) a une valeur de PoC comme consignée dans l'échelle suivante :

- 16 pour les [Bg](#) ;
- 16 pour le [C-en-C](#) (quelque soit son [type de troupe](#)) ;
- 8 pour les [Cv\(S\)](#), [LCh\(S\)](#), [HCh](#), [Bw](#), [Pk](#), [Sp](#), [Wb](#) ;
- 4 pour les [Cv\(I/O\)](#), [LCh\(I/O\)](#), [Cm](#), [LH\(O/F\)](#), [Ax](#), [Bd](#) ;
- 2 pour les [LH\(I/X\)](#), [Hd](#), [Ps](#).

Note: Cette échelle prend en considération que les Bw, Pk, Sp et Wb représentent deux fois plus d'hommes que les Bd ou les Ax.

Les PoC des [Bg](#) ne s'ajoutent pas au [moral de l'armée](#), mais leur valeur en est déduite s'ils sont [détruits](#). C'est une raison majeure de les protéger !

victoire

Une armée est victorieuse quand son adversaire est en déroute et qu'elle ne l'est pas elle-même.

bataille sans vainqueur

A draw occur when either: Une bataille sans vainqueur (NDT : partie nulle) a lieu quand :

- soit les deux armées sont en déroute ;
- soit il fait [nuit](#) ;
- soit les joueurs n'ont plus le temps de jouer et aucun n'a la [victoire](#).

score d'un joueur

Le score d'un joueur est calculé ainsi :

1. si un joeur est [victorieux](#), octroyez-lui 5 points et donnez 1 point à son adversaire ;
2. s'il y a une [bataille sans vainqueur](#) à cause de la [nuit](#) ou d'une défaite mutuelle, octroyez trois points à chaque joueur ;
3. sinon chaque joueur obtient 2 points.

Les organisateurs de tounois peuvent modifier cette façon de marquer ou ajouter un score secondaire pour atteindre leur objectif d'avoir un vainqueur final raisonnable.

Chapitre 7. combat

combat

soit un [combat rapproché](#), soit un [tir](#).

Les conséquences d'un combat sont données dans les tables d'[issue du combat](#).

avantage au combat

Dans un [combat rapproché](#) es sur un [tir](#), un **avantage au combat** est un point ajouté à votre [facteur de combat](#) pour vous aider à gagner contre votre adversaire [principal](#). Cf [facteurs tactiques](#) pour leur liste.

Il y a plusieurs sortes d'avantages au combat :

- ceux procurés par les éléments de [terrain](#) ;
- ceux procurés par les [socles](#) amis ;
- ceux casés par le [temps qu'il fait](#) ;
- ceux procurés par vous-mêmes.

Un socle engagé en [combat rapproché](#) peut éventuellement aider l'[adversaire principal](#) de son propre adversaire principal, qui est le plus souvent lui-même mais qui peut aussi être en autre socle amix Le corollaire de ceci est qu'un socle en [combat rapproché](#) ne peut pas aider un socle ami dont l'adversaire principal est différent.

support

Pour donner un **support** à un [socle](#) *B* ami, un socle *A* doit avoir son front en contact total avec le bord arrière de *B* (ce qui requiert que *A* soit en contact coin-à-coin avec *B*) et que ni *A* ni *B* ne soient même partiellement en [DGo](#)). [fig:combat rapproché: support](#).

résoudre un combat

La procédure décrite ici s'applique à la fois pour le [combat rapproché](#) et pour le [tir](#).

Chaque joueur ajoute son [facteur de combat](#) et un [D6](#) et tout [avantage au combat](#) pertinent déduit des [facteurs tactiques](#) pour obtenir leur premier score total.

Maintenant, ils les comparent et procèdent éventuellement aux [ajustements de grade](#) pour obtenir leur deuxième score total.

Ils vérifient pour finir l'[effet de cohésion](#) et obtiennent leur troisième score final, leur **score final**.

Ils compare maintenant leur score final et appliquent les résultats de la table correspondante de l'[issue du combat](#).

facteur de combat

Chaque [type de troupe](#) a une combinaison de **facteurs de combat** qui est donnée dans la grille ci-dessous.

Tableau 7.1. facteurs de combat pour le [combat rapproché](#) et pour effectuer un [tir](#)

type de troupe du sujet	contre l' infanterie	contre les montés
El	4	4
HCh	3	4
LCh, Cv	3	3
Cm	3	2
LH	2	2
Bd, Sp	4	4
Pk	3	4
Bw	2	4
Ax, Wb	3	2
Ps, Hd	2	2

Les facteurs pour être la cible d'un tir sont les mêmes que ceux contre l'[infanterie](#) à l'exception des [HCh](#) dont le facteur est de 4. Le facteur des [Bw](#) pour effectuer un tir est le même que celui du combat rapproché.

Voir aussi les [facteurs tactiques](#) et comment [résoudre un combat](#) pour les calculs des combats et se référer ensuite aux tables de l'[issue du combat](#).

facteurs tactiques

Appliquez un (ou plus si spécifié) [avantage au combat](#) pour chacun des items suivants :

- si l'on [combat depuis un terrain plus élevé](#) dans sa propre [période](#) ;
- pour [défendre la berge d'une rivière](#) ;
- si on est la cible d'un [tir](#) et qu'au moins un des points suivants est vrai :
 - il [pleut](#) ;
 - le [tireur primaire](#) effectue un [tir contre le vent](#) ;
- si victime d'[éblouissement](#) ;
- si votre ennemi est incapable d'effectuer un [recul](#) complet, même si ce n'est pas un résultat qui pourrait s'appliquer à l'issue du combat, mais pas si c'est seulement parce que votre ennemi reculerait même partiellement hors de table ;
- pour chaque flanc du socle de votre [adversaire principal](#) qui est [débordé](#) ;
- +2 si votre [adversaire principal](#) est [pris de flanc](#) ;
- +3 si votre [adversaire principal](#) est [attaqué dans le dos](#) ;
- [Bw](#) dans du [GGo](#) ou du [RGo](#) en [combat rapproché](#) contre n'importe quel adversaire ou effectuant un [tir](#) ;
- pour chaque [avantage au tir](#) ;
- pour subir un [tir](#) par de [Bw](#) situé en [Wd](#) ou [BUA](#) ou être soi-même en [Wd](#) ou [BUA](#) quand on se fait tirer dessus ;
- pour un [socle](#) de [Wb](#) en [GGo](#) ou en [RGo](#), et en [combat rapproché](#) contre tout sauf des [tirailleurs](#) ;
- pour un socle de [Ps](#) en [combat rapproché](#) contre des [tirailleurs](#) s'il est supporté par un second rang de Ps(0) et qu'aucun des deux n'est en [DGo](#) ;
- pour un socle de [Bd](#) contre [Ax](#), [Wb](#), [Sp](#) ou [Pk](#) ;
- pour un socle de [montés](#) contre [Bd](#) ;
- pour un socle de [Sp](#) en [GGo](#) en [combat rapproché](#) contre tout sauf des [tirailleurs](#) ;

- pour un socle de [Pk\(I/X\)](#) en [GGo](#) en [combat rapproché](#) contre tout sauf des [tirailleurs](#) ;
- +2 pour un socle de [Pk\(I/X\)](#) en [combat rapproché](#) contre tout sauf des [tirailleurs](#) et supporté par un second rang de [Pk\(I\)](#) si les deux rangs sont en [GGo](#) ;
- [Pk\(F\)](#) en [GGo](#) ou en [RGo](#) en [rapproché](#)] contre tout sauf des [tirailleurs](#) ;
- [Pk\(F\)](#) en [combat rapproché](#) contre tout sauf des [tirailleurs](#) et supporté par un second rang de [Pk\(F\)](#) si les deux rangs sont en [GGo](#).

Si la [liste d'armée](#) autorise explicitement le [support](#) de [Ps\(O\)](#) comme indiqué ci-dessous, appliquez un [avantage au combat](#) pour :

- un premier rang d'[Ax](#), [Bd](#) ou [Sp](#), [supporté](#) par un second rang de [Ps\(O\)](#), en [combat rapproché](#) contre des [montés](#) ou [Wb](#), si ni le [Ps](#) ni le socle supporté ne sont en en [DGo](#).

ajustements de grade

ajustement de grade

après avoir ajouté votre [facteur de combat](#), un [D6](#) et chaque [avantage au combat](#) vous obtenez votre premier score total. Les **ajustements de grade** prennent en compte les [grades](#) pour calculer le deuxième score total.

ajustements de grade en [combat rapproché](#)

Les troupes obtenant **plus** que leur ennemi ajoutent un à leur score pour chacun des points suivants qui s'appliquent :

- elles combattent des troupes (I) ;
- elles combattent dans leur [période](#) contre des troupes (F) ;
- elles sont des troupes (S) dans leur **propre** [période](#).

ajustements de grade pour effectuer un [tir](#)

Les [Bw](#) obtenant **plus** que leur ennemi ajoutent un à leur score pour chacun des points suivants qui

s'appliquent :

- Ce sont des [Bw](#)(S) ;
- leur cible est (I) ou (F).

ajustements de grade pour subir un [tir](#)

Les troupes (S) ayant un score **moindre** que leur adversaire ajoute un à leur score.

effet de cohésion

Si votre deuxième score total est inférieur à celui de votre adversaire, ajoutez un à votre score si vous êtes en [groupe](#) avec un contact de coin avant à coin avant sur votre gauche et votre droite avec soit :

- le [C-en-C](#) ;
- un [socle](#) qui est strictement identique au votre.

[fig:combat rapproché: effet de cohésion](#)

issue du combat

Dans les tables suivantes sont indiqués les issues du [combat](#) entre un [socle](#) A et un socle ennemi Z. Rien ne se passe si A et Z obtiennent un score égal. Nous supposons que Z obtient un score supérieur à A et les tables indiquent les conséquences pour A. Le [facteur de combat](#) de A est cfA, son score final est fsA et celui de Z est fsZ (voir [résoudre un combat](#) pour les calculs). Ces tables sont triées par le nombre de fois qu'il y a cfA dans la différence entre fsZ et fsA.

Appliquez le premier item qui est compatible avec la situation examinée.

Après avoir appliqué l'issue trouvée ci-après, le [socle](#) vainqueur peut devoir [poursuivre](#) en tant que [mouvement induit](#).

Note: si A est une troupe de [Bw](#) qui est en train d'effectuer un tir sans être elle-même l'objet d'un tir, alors elle ignore tout effet indiqué dans les tables suivantes.

égalité

Aucun effet !

faible différence

Tableau 7.2. table d'issue si $fsA < fsZ < fsA + cfA$

Troupe A	Conséquences pour la troupe A
toutes	Pour toute situation non explicitement indiquée ci-après : recul
Bg	détruit
Hd	détruit par El , HCh et Wb . Sinon pas d'effet.
Bd , Pk , Sp	détruit par El , HCh et Wb .
Bw	détruit par les montés si dans un terrain que ceux-ci comptent comme GGo .
Ax	détruit par HCh .
Ps	détruit par Cv , LCh , LH et HCh en GGo . fuite en GGo contre tout sauf Ps ou El .
El	détruit par Ax et Ps .
Cv	recul contre Cm dans les dunes. fuite en combat rapproché en DGo .
LH	recul contre Cm dans les dunes. fuite en combat rapproché en DGo . fuite en GGo sauf contre des tirailleurs .
LCh	détruit en combat rapproché en DGo .
HCh	détruit en combat rapproché en DGo ou contre El .

forte différence

Tableau 7.3. table d'issue si $fsA + cfA \leq fsZ < fsA + 2 cfA$

Troupe A	Conséquences pour la troupe A
toutes	Pour toute situation non explicitement indiquée ci-après : détruit
Ps	épuisé par infanterie lourde sauf Bw . recul contre El . fuite en DGo en combat rapproché contre montés .
Cv , LCh	épuisé en GGo contre Pk et Sp .
LH	fuite en combat rapproché en DGo . épuisé en combat rapproché contre infanterie sauf Bw et Ps armés d'arcs, d'arbalètes ou de frondes.

très forte différence

Tableau 7.4. table d'issue si $cfA + 2 cfA \leq fsZ$

Troupe A	Conséquences pour la troupe A
----------	-------------------------------

toutes	Pour toute situation non explicitement indiquée ci-après : détruit
Ps	fuite contre El .

mouvement induit

Un **mouvement induit** est un [mouvement](#) exécuté juste après la résolution des [tirs](#) et des [combats rapprochés](#).

Un **mouvement induit** est :

- soit un [recul](#) ;
- soit un [repli](#) ;
- soit une [fuite](#) ;
- soit une [poursuite](#).

recul

Un [socle](#) effectue un **recul** quand il se déplace directement sur son arrière de sa propre profondeur de socle, en tant que [mouvement induit](#) après un [combat rapproché](#) ou après avoir [subi un tir](#).

Si un socle reculant sort de table même partiellement, il est éliminé et considéré comme [détruit](#). Cela n'est **pas** considéré comme un recul incomplet pour le calcul des [facteurs tactiques](#).

Un socle qui subit une [prise de flanc](#) ou une [attaque dans le dos](#) ne peut pas reculer et est [détruit](#) à la place.

Sinon, si, avant que le recul ne soit complet, le socle reculant rencontre ce qui suit, le recul est incomplet et s'arrête immédiatement :

- une [zone aquatique](#) dans lequel il ne peut aller selon la direction qui est la sienne ;
- le bord frontal d'un socle ennemi ;
- un socle ennemi qui bloque sa route géométriquement ;
- un socle ami qu'il ne peut ni [interpénétrer](#) ni [repousser](#) ;
- un terrain dans lequel il ne peut aller (à moins qu'il ne soit déjà en partie dans ce terrain) ;
- un des petits bords de la table

[fig:recul: recul incomplet](#)

Un socle reculant qui pourrait [interpénétrer](#) un socle ami et qui choisit de le faire va reculer d'une distance supérieure à celle donnée dans les table auparavant. Il s'arrêtera juste après le socle interpénétré. [fig:recul: recul et interpénétration](#).

Un socle reculant dans un socle ami peut être éventuellement autorisé à l'[interpénétrer](#) ou à le [repousser](#).

Si un socle [repoussé](#) ne peut pas reculer autant qu'il le devrait, le socle du recul originel est immobilisé et son recul est considéré comme incomplet. Le socle du recul originel peut aussi reculer au-delà d'un bord de table à cette occasion. [fig:recul: recul et repousser hors de table](#).

Un socle ami en [combat rapproché](#) ne peut être [interpénétré](#) ou [repoussé](#).

Si un socle ne peut pas ou ne pourrait pas effectuer de recul **du tout** alors cela s'appelle un **recul impossible**. [fig:recul: recul impossible](#).

Si un [El](#) recule, tout socle qui serait [repoussé](#) est [détruit](#) à la place. Si un [El](#) recule dans un socle ennemi, ce socle est [détruit](#) et s'il s'agissait aussi d'un [El](#) alors les deux [El](#) sont [détruits](#). Cette destruction ne qualifie pas le recul comme incomplet ou impossible : c'est seulement un effet de masse sauvage !

L'impossibilité d'effectuer un recul complet est un [avantage au combat](#) pour son adversaire.

repousser

Un [socle](#) ami est **repoussé** s'il est dans la même [direction](#) et sur le chemin d'un socle ami reculant. Il est repoussé de la distance que le socle reculant doit encore reculer. À partir de maintenant, il est lui-même considéré comme un socle reculant (pour la distance sur laquelle il est repoussé) à tout égard sauf :

- il ne recule que de la distance pour laquelle il est repoussé ;
- il ne peut [interpénétrer](#) aucun ami ;
- il ne peut pas repousser de socle sauf s'il est en [connexion de groupe](#) avec lui au début du mouvement causant le repoussé. [fig:recul: recul et repousser](#).

Un [El](#) ne peut pas être repoussé. Un socle qui aurait besoin de repousser un [El](#) est [détruit](#) et si c'était un [El](#), les deux [El](#) sont [détruits](#). Cette destruction ne qualifie pas le recul comme incomplet ou impossible : c'est seulement un effet de masse sauvage !

repli

Un **repli** est un [mouvement induit](#) qui est un [recul](#) immédiatement suivi par un mouvement directement sur son arrière d'une distance égale à sa pleine [capacité de mouvement](#), calculé comme celle d'un mouvement normal.

Après le recul initial, un [socle](#) en repli ne peut pas [repousser](#) des amis mais il peut les [interpénétrer](#) comme pour un mouvement normal.

fuite

Une **fuite** est un [mouvement induit](#) qui se réalise ainsi :

1. un [recul](#) ;
2. une [volte-face](#) ;
3. un [mouvement droit devant](#) à pleine [capacité de mouvement](#). [fig:fuite: fuite simple](#). S'il y a des [socles](#) amis agissant comme des obstacles sur son chemin (c'est à dire qu'ils ne peuvent pas être [interpénétrés](#), ces troupes sont agglomérées derrière le [socle](#) en fuite, dans l'ordre dans lequel elles sont rencontrées. S'il y a des [socles](#) ennemis agissant comme des obstacles sur son chemin alors :
 1. elles doivent être évitées en faisant un [pivot](#) d'au plus 90 degrés qui doit être fait à plus de 2MU de ce socle ennemi, de telle façon que cet angle soit minimal et qu'il n' y ait pas d'autre obstacle ennemi dans la nouvelle direction pour le reste du mouvement. [fig:fuite: fuir et éviter l'ennemi](#) ;
 2. si l'ennemi ne peut pas être ainsi évité, le mouvement de fuite n'est pas fait et le [socle](#) qui devait fuir est à la place immédiatement enlevé et [détruit](#) et les conséquences de la destruction s'appliquent immédiatement et normalement pour les deux joueurs ;
 3. comme exception au cas précédent il y a les [Ps](#) ennemis qui, s'ils ne peuvent pas être évités, vont effectivement amener la [destruction](#) du [socle](#) tentant de fuir, mais seraient aussi eux-mêmes [détruits](#) ; si plusieurs [Ps](#) ennemis sont contactés en même temps ils sont tous détruits. [fig:fuite: fuir parmi des Ps ennemis](#) ;
 4. un [socle](#) ami en [combat rapproché](#) doit être traité comme un ennemi pour ce qui est du mouvement de fuite, y compris pour une éventuelle destruction comme indiqué au point précédent. [fig:fuite: fuir à travers des amis en combat rapproché](#).

En sus des règles précédentes, les [montés](#) peuvent choisir d'éviter le [DGo](#) quand ils fuient s'ils ne

sont pas en [DGo](#) au début du [mouvement induit](#). Dans ce cas, ils traitent le [DGo](#) comme si c'était des socles ennemis. [fig:fuite: fuir et éviter du terrain](#).

poursuite

Après que son adversaire dans un [combat rapproché](#) a été [détruit](#) ou a effectué un [recul](#) ou un [repli](#) ou une [fuite](#), certains [socles](#) peuvent et d'autres doivent **poursuivre** de leur propre profondeur et jusqu'à une largeur de [socle](#) s'ils sont des [montés](#) ou seulement une demi-largeur de socle sinon (les [Hd](#) poursuivraient de leur propre profondeur).

Ces [socles](#) qui **doivent** poursuivre sont ;

- les [HCh](#) sauf contre des [Ps](#);
- les Irr [Sp](#) et Irr [Bd](#) contre toute [infanterie](#) sauf les [Ps](#);
- les [Pk](#) et [Wb](#) contre tous sauf les [Ps](#) et les [LH](#);
- ceux autres que des [Ps](#) qui ont [combattu en position plus élevée](#) que leur adversaire et dont le score brut au dé est impair et dont l'adversaire plus bas n'était pas des [Ps](#) ;
- les [Ps](#) qui ont [combattu en position plus élevée](#) que leur adversaire et dont le score brut au dé est impair ;
- les troupes au moins partiellement dans une [zone aquatique](#).

Les [socles](#) qui **peuvent** poursuivre sont :

- ceux autre que des [Bw](#) qui ont [combattu contre un adversaire en position plus élevée](#) ;
- Reg [Bd](#) ;
- toute [infanterie](#), excepté les [Bw](#), qui a combattu contre des [Ps](#) ou des [LH](#).

Si un socle est dans une situation où en même temps il **doit** poursuivre et il **peut** poursuivre, alors *il doit poursuivre*.

Par exception à toutes ces règles, un socle défendant le bord d'une [rivière](#) ne poursuit **jamais**.

La poursuite s'interrompt dès que :

- son front avant rencontre un autre socle qui bloque son chemin ;

- son front avant rencontre le bord du champ de bataille ;
- c'est un [monté](#), initialement pas dans du [DGo](#), qui atteint du [DGo](#).

Chapitre 8. figures

Voici les figures qui illustrent la règle. Ils ne créent pas eux-mêmes de nouveaux points de règle ! Ils ne font qu'illustrer et clarifier les règles.

Toutes les figures appartiennent à une catégorie dont le nom comment par **figs:** et où on peut trouver d'autres schémas relatif au même thème. Par exemple, *figs:shooting* illustre les règles de tir.

La première chose à faire est de lire les [conventions](#).

figs:conventions

Les figures de cette catégorie expliquent comment lire les schémas (images) des [socles](#).

convention de nommage

- Les figures sont nommées avec un préfixe **fig:** suivi par un préfixe secondaire tel **terrain:** par exemple, qui indique la catégorie de **figs:** à laquelle appartiennent les graphiques. Par exemple *fig:zoc: moving in zoc* appartiendrait à la catégorie *figs:zoc*.
- la catégorie (ou étiquette (tag)) est nommée avec un préfix **figs:** et correspond à un sous-répertoire du répertoire *figs* où tous les graphiques de la catégories sont conservés. Le nom de ce sous-répertoire est directement dérivé de cette catégorie. Par exemple, ici la catégorie est *figs:conventions* et le sous-répertoire est *figs/conventions*. Un tiret dans le nom du répertoire est remplacé par un espace et ainsi nous avons *figs:close combat* pour le sous-répertoire *close-combat*.
- Il n'y a pas de camelcase dans le noms de *fig:* os de *figs:.* Ainsi avons-nous *figs:zoc* au lieu de *figs:ZoC*.
- Seules les lettres minuscules US ASCII, les chiffres et le signe moins sont autorisés dans les nom de répertoires et de fichiers (plus le point pour l'extension du nom de fichier). Aussi convertit-on toute majuscule ou glyphe extraordinaire comme une lettre accentuée d'un nom de *fig:* en la minuscule équivalente et n'utilise-on jamais de majuscule dans le noms de *figs:.* On garde les espaces dans le nom de *figs:* mais on les remplace par un signe moins dans le nom de répertoire.
- Les graphiques dans les wikis sont des graphiques svg et c'est pourquoi le lien **documents/figs** pointe sur **../schemas/figs-svg**. Le système de génération est capable de produire graphiques pour ebooks svg ou png à partir des fichier svg originaux. Les fichiers svg sont retailés par le système de construction. C elle vous permet de garder tous vos

fichiers svg à la même échelle et facilite ainsi votre travail quand vous éditez un dessin et devez importer un graphique de base depuis la bibliothèque de de graphiques, qui est située dans **schemas/library**.

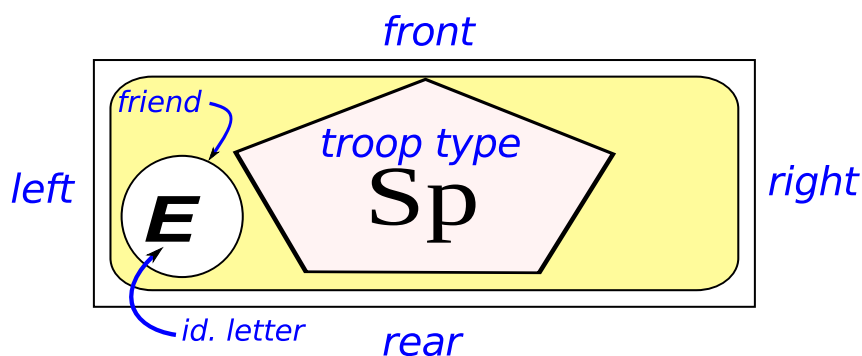
- Si une figure (qui est un article (tiddler) en *fig:*) nécessitent plusieurs schémas pour sa clarté, alors chaque schéma doit être numéroté conventions: look of an enemy base avec un suffixe en *-XY*, en commençant par *-01*. Le zéro initial est obligatoire de 1 à 9. Ainsi la figure *figs:zoc: moving in zoc* pourrait avoir deux schémas : *moving-in-zoc-01.svg* et *moving-in-zoc-02.svg* par exemple

Les œuvres traduites **doivent** conserver les noms des répertoires et des fichiers des règles originales en anglais. Mais elles doivent traduire les titres des articles et des catégories, en conservant la convention sur *fig:* et *figs:*.

1. [fig:conventions: aperçu d'un socle ami](#)
2. [fig:conventions: aperçu d'un socle ennemi](#)
3. [fig:conventions: aperçu d'un socle selon son orientation](#)
4. [fig:conventions: formes des socles](#)

fig:conventions: aperçu d'un socle ami

Figure 8.1. comment lire un socle ami



Une figure de [socle](#) vous donne 5 informations importantes :

1. ses dimensions (exactes) ;
2. son [type de troupe](#) (mais ni son [grade](#) ni sa [catégorie Irr/Reg](#)

3. à qui elle appartient (ami ou ennemi) ;

4. la lettre identifiant le socle ;

3 son front.

Les dimensions sont données par la forme géométrique elle-même. Il y a seulement quatre formes : 40x40, 30x40, 20x40 et 15x40.

Le type de troupe est écrit au milieu du socle.

La lettre identificatrice commence avec A pour les amis puis augmente. Elle commence à Z pour les ennemis et décroît. L'ordre est de l'avant vers l'arrière dans les colonnes et ensuite de gauche à droite. La lettre identificatrice est toujours dans le coin avant gauche du socle.

Les lettres identificatrice sont encapsulées dans un glyphe indiquant si le socle est ami ou ennemi : un cercle pour un ami, un losange pour un ennemi (ce losange est aussi un carré). Enfin les amis et les ennemis sont dessinés avec un schéma de couleurs différent. Les socles en camaïeu de de bleu sont des ennemis. Les socles en nuance de brun sont des amis.

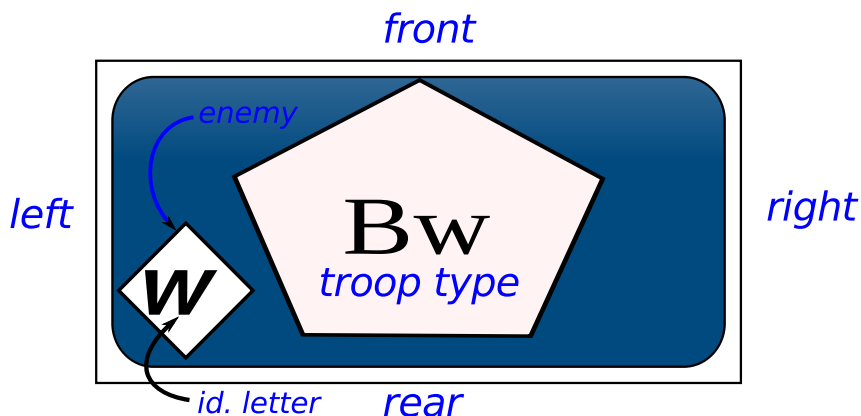
Il y a un gros pentagone dans la moitié supérieure du socle. Il pointe vers le front du socle et sa propre base est à l'arrière du socle. Les dégradés sont foncés à l'arrière du socle et clairs à l'avant du socle.

Ces conventions ont été établies pour être lisibles avec des supports en noir et blancs tout, en étant confortables en pleines couleurs.

Maintenant vous pouvez [regarder un socle ennemi](#) pour voir les différences. Ensuite vous pouvez voir des [socles dans les 4 orientations majeures](#).

fig:conventions: aperçu d'un socle ennemi

Figure 8.2. comment lire l'image d'un socle ennemi



Ceci est un [socle](#) ennemi orienté vers le haut. Regardez [comment lire l'image d'un socle](#) pour vous aider à déchiffrer la figure.

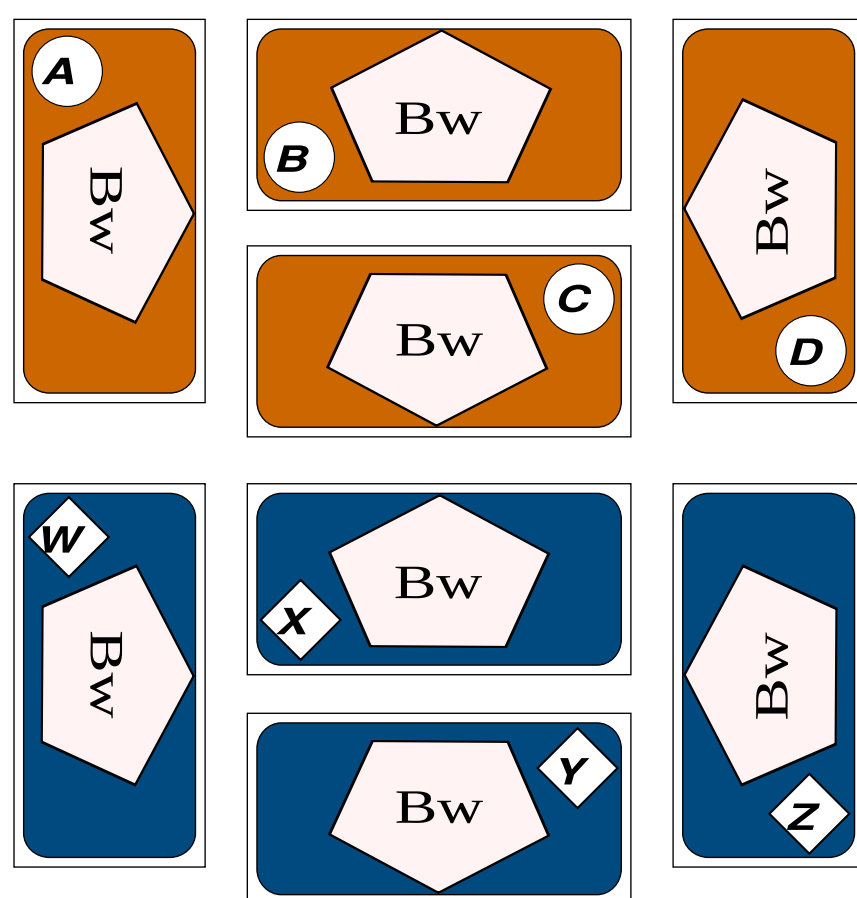
Les différences avec un socle ami sont :

- la couleur du fond est bleu au lieu d'ocre ;
- la lettre identificatrice est dans un losage au lieu d'un cercle.

Vous pouvez voir des [socles dans les 4 orientations majeures](#).

fig:conventions: aperçu d'un socle selon son orientation

Figure 8.3. le même socle dessiné dans les 4 directions



Voyez [comment lire l'image d'un socle ami](#) et [celle d'un socle ennemi](#) si besoin.

Les [socles](#) orientés vers le vas ont leur [type de troupe](#) écrit comme s'il étaient orientés vers le haut. Le pentagone et la position de la lettre identificatrice indiquent clairement que l'orientation est vers le bas. Notez que cette lettre identificatrice est toujours écrite normalement (càd que le haut est en haut).

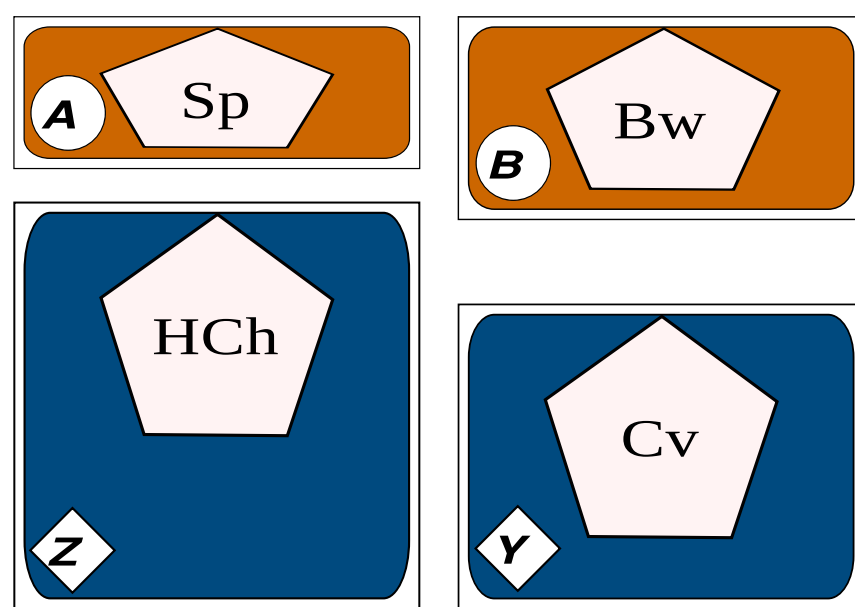
Les socles orientés vers la droite ou vers la gauche ont l'étiquette de type de troupe pivoté en accord, rendant ainsi explicite l'orientation qu'elles ont : le socle à droite de l'image est orienté vers la gauche tandis que le socle à gauche est orienté vers la droite.

Naturellement, le gradient de couleur, le pentagone et la position de la lettre identifiatrice sont des indices aidant à trouver le front de chaque socle.

Pour ce qui concerne les deux socles du milieu, celui en haut est orienté vers le haut et celui en bas est orienté vers le bas. Cela est vrai à la fois pour les socles amis et ennemis.

fig:conventions: formes des socles

Figure 8.4. les 4 types de socles



Il y a quatre formes de socle comme illustré ici pour des figurines de 15mm :

- 15x40mm, ici avec un socle de [Sp](#);
- 20x40mm, ici avec un socle de [Bw](#);
- 30x40mm, ici avec un socle de [Cv](#);
- 40x40mm, ici avec un socle de [HCh](#).

Vous pouvez consulter les [conventions graphiques](#).

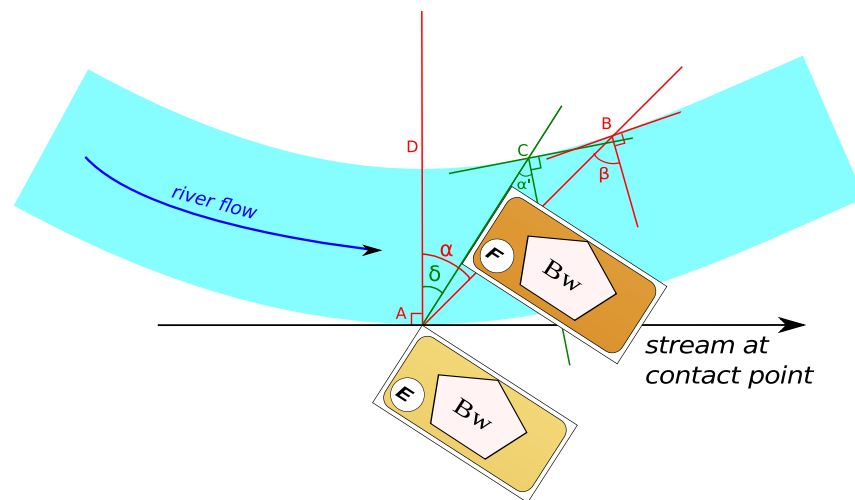
figs:terrain

Les dessins suivants sont relatifs aux [routes](#) et aux [zones aquatiques](#), en particulier les rivières ;

1. [fig:terrain: traverser une rivière](#)
2. [fig:terrain: route traversant une rivière](#)
3. [fig:terrain: suivre une route](#)
4. [fig:terrain: suivre le bord d'une rivière](#)
5. [fig:terrain: défendre la berge d'une rivière](#)

fig:terrain: traverser une rivière

Figure 8.5. règles géométriques pour traverser une rivière



Traverser une rivière se fait seulement entre -45° et $+45^\circ$ par rapport à une ligne perpendiculaire à la direction du flot. Ici le point de contact du **B_w** *E* avec la **R_v** est *A* et l'intention était de traverser la rivière avec un angle $\alpha \leq 45^\circ$. *E* doit déjà avoir cet angle α avec la direction du flot de la rivière lorsqu'il atteint la rivière. Il va ensuite tout droit et son front avant gauche (ici) quittera la rivière au point *B* avec un angle β avec la direction du flot en ce point *B*. Si la rivière est rectiligne, $\alpha = \beta$ et tout est impeccable.

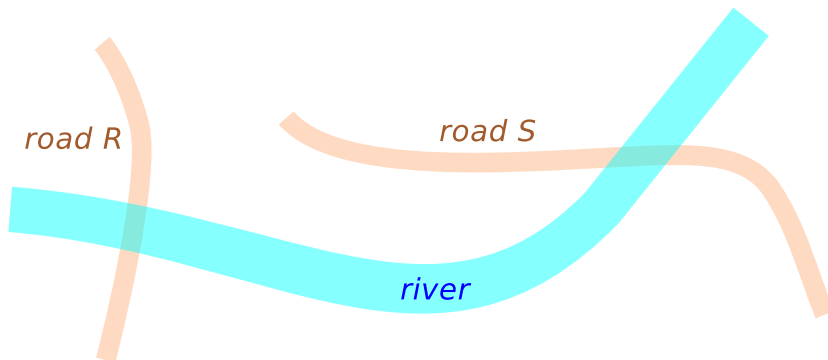
Mais ici la rivière est en courbe et $\beta < \alpha$ et si β est trop supérieur à 45° alors l'angle initial doit être plus petit que α . Ici nous avons montré que le point de sortie ne peut pas être plus éloigné de *D* que *C* qui a un angle de 45° avec le flot. Notez que l'angle initial est maintenant δ et que $\delta < \alpha$. Cette

règle sert à éviter les abus et ne doit pas elle-même faire l'objet d'abus !

Le [socle E](#) est maintenant en train de traverser la rivière avec un angle δ (il doit maintenant toucher la rivière avec un angle δ au lieu d'un angle α). Le socle *F* est un exemple de position que *E* aura lors de sa traversée.

fig:terrain: route traversant une rivière

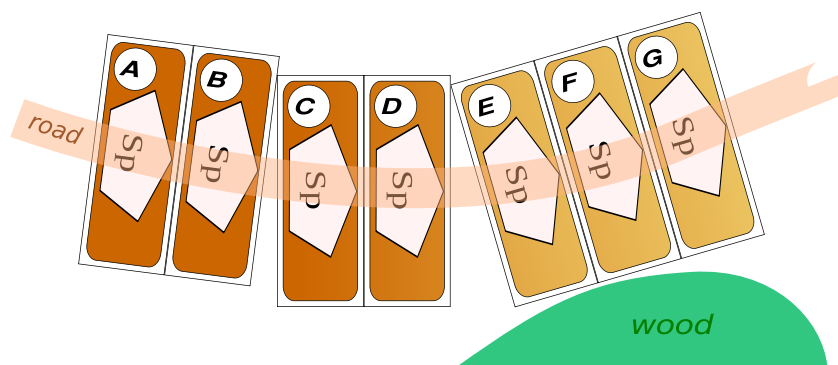
Figure 8.6. limites géométrique de la traversée d'une rivière



La route *R* croise la rivière correctement: elle est orthogonale avec elle. La route *S* ne croise pas la rivière légalement. Souvenez-vous qu'une route ne peut traverser qu'une fois une rivière donnée.

fig:terrain: suivre une route

Figure 8.7. illustration de ce qu'est suivre une route



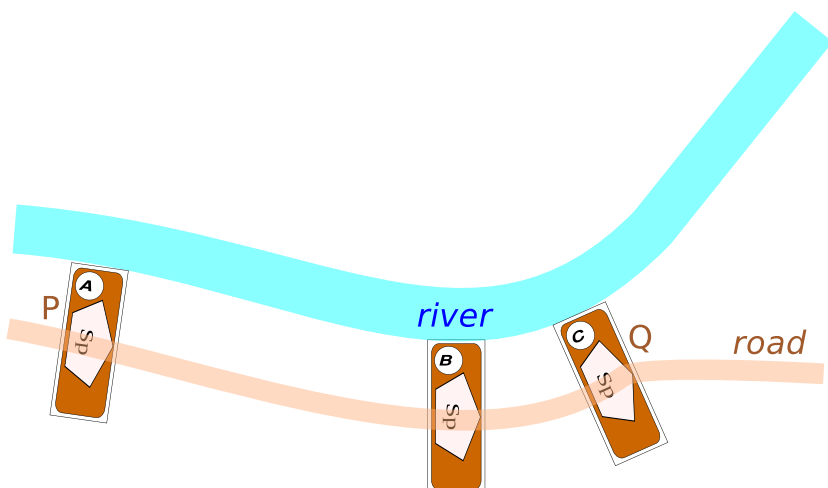
Les troupes suivent une route en ayant le milieu de leur socle centré sur le milieu de la route. Ils doivent changer de direction en même temps que la route, voyez [fig:colonne: colonne brisée en mouvement](#) pour les détails sur comment le faire avec une [colonne](#).

Notez que la route qui est en [GGo](#) ne pourrait être plus proche du bois sinon des troupes comme *F* ici seraient à la fois en [GGo](#) et en [DGo](#) en étant sur une route, ce qui doit être évité autant que

possible quand on [crée le champ de bataille](#).

fig:terrain: suivre le bord d'une rivière

Figure 8.8. démonstration de comment des socles peuvent suivre le bord d'une rivière

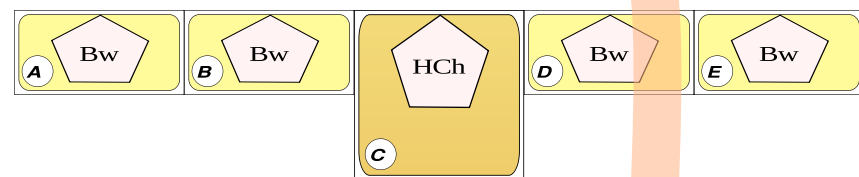


Les [socles](#) A, B et C sont en train de suivre une route près de la rivière, de telle façon que leur flanc touche le bord de la rivière. S'ils suivent cette route lorsqu'ils sont si près de la rivière, alors ils suivent le bord de la rivière. On dit alors que cette route aussi suit le bord de la rivière, entre les points P et Q.

Maintenant, les mêmes socles peuvent suivre le bord de la rivière sans cette route: ils vont juste suivre exactement le même parcours. Aussi suivre le bord d'une rivière est la même chose que de [suivre une route](#) qui suit le bord de la rivière.

fig:terrain: défendre la berge d'une rivière

Figure 8.9. défendre la berge d'une rivière en combat rapproché



- A ne défend **pas** la berge de la rivière parce qu'il n'a pas d'adversaire ;
- B ne défend **pas** la berge de la rivière contre W parce que W n'est pas un pataugeur (wader).
- C défend la berge de la rivière contre X.

- *D* ne défend **pas** la berge de la rivière contre *Y* parce que bien que *Y* soit un pataugeur, il est aussi positionné sur un gué où traverse la route.
- *E* ne défend **pas** la berge de la rivière contre *Z* parce que bien que *Y* soit un pataugeur, *E* est éloigné du bord de la rivière de plus que de la profondeur de son propre socle.

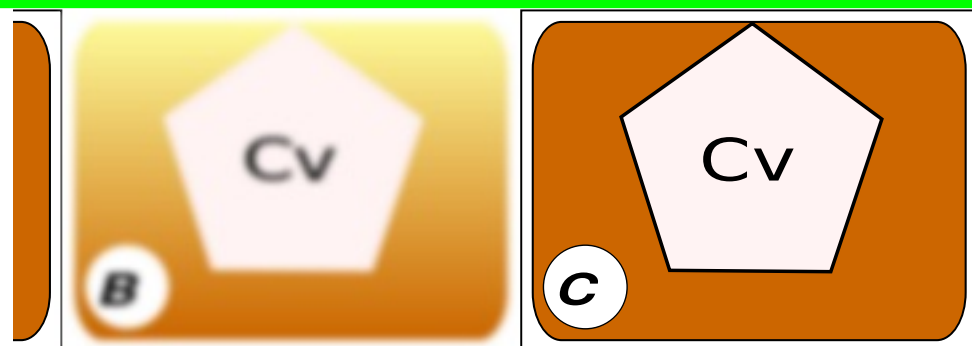
Voir [défendre la berge d'une rivière](#).

figs:embuscade

Il y a là une collection de schémas de clarification sur la façon dont les [embuscades](#) peuvent être réalisées et consignées.

fig:embuscade: embuscade dans un bois

Figure 8.10. disposition typique pour une embuscade dans un bois



Voici un cas typique. Des troupes [montées](#) sont en [embuscade](#) en lisière d'un [bois](#). La figure montre exactement ce qui est conçu. Elle expose également comment le dessiner (avec des [socles](#) simplifiés, naturellement). Il est important de représenter ce qui est en embuscade et d'indiquer exactement la nature et l'emplacement des troupes qui la composent. Ici nous avons une ligne de

quatre [Cv](#) avec un unique [LH](#) à son extrémité gauche. Vous devez indiquer le front d'au moins un [socle](#). Cela suffit car tous les socles appartiennent au même [groupe](#).

Aussi la première chose est d'indiquer ce que chaque socle est. Si le [C-en-C](#) est parmi eux, il doit être précisément localisé. La place relative de chaque socle est inscrite. Souvenez-vous que l'embuscade en entier doit constituer un seul [groupe](#), ce qui aide à les dessiner rapidement.

Notez les distances clés pour que les socles puissent être positionnés sur la table sans hésitation, ni aucune liberté pour décaler à volonté verticalement ou horizontalement. Dans cet exemple, vous noterez que le socle de [LH E](#) touche le bord du [bois](#). Vous noterez également que la distance entre le socle de [Cv B](#) et le bord du [bois](#) culmine à 1cm. Pour être très sûr qu'il n'y aura aucun problème, vous pouvez aussi noter que la distance entre le flanc gauche de la [Cv A](#) et le bord du bois doit avoir un maximum égal à 3cm.

La forme du bois est franchement complexe et vous n'avez pas à en dessiner une réplique exacte. Griffonnez la approximativement et soyez certain d'indiquer les mesures clés pour le déploiement de l'embuscade.

Les distances sont données en cm dans cet exemple car cela est pressenti comme suffisamment précis. Si vous devez user de davantage de précision, utilisez des mm.

S'il y a plusieurs forêts sur la table, vous devez indiquer dans laquelle a lieu l'embuscade. Cela peut se faire avec des mots ou par une carte de la table entière.

fig:embuscade: embuscade dans une ravine

Les troupes peuvent toucher le bord de la ravine. Notez le talweg et comment les troupes sont positionnées par rapport à lui.

fig:embuscade: embuscade derrière une colline

Dessinez des lignes de vue ennemies pour délimiter le cône de dissimulation.

fig:embuscade: embuscade sur une colline derrière la ligne de crête

Soyez précis avec les lignes de crête qui servent à cacher. Notez que la cachette peut s'étendre derrière la colline. Notez encore qu'un couvert de [RGo](#) sur le devant de la colline peut être utilisé pour placer une embuscade de [Ps](#).

fig:mouvement

Sont ici rassemblées des figures sur la façon de [déplacer](#) des [socles](#) dans diverses conditions.

fig:mouvement: pénétrer dans du terrain

Un [mouvement](#) de pénétration dans du [RGo](#) raccourci par le [RGo](#) et un mouvement entrant dans du [DGo](#) qui est impossible à cause d'une [capacité de mouvement](#) insuffisante en [DGo](#).

fig:mouvement: volte-face d'un socle

Vraiment simple. Juste pour être clair à 100%.

fig:mouvement: volte-face d'un groupe

Exemple montrant un double rang de [Pk](#) avec quelques [Ps](#) effectuant une [volte-face](#) de groupe. Avec le général pour bien montrer comment cela est fait.

fig:mouvement: pivoter un groupe

[Pivoter](#) à gauche un groupe profond d'au moins 3 [socles](#) à un endroit et en particulier sur sa droite.

fig:mouvement: groupe incapable de pivoter

Montrer un exemple de [groupe](#) avec un [socle](#) à gauche ou au fond qui l'empêche de pouvoir [pivoter](#).

fig:mouvement: interpénétrer

Exemple simple d'[interpénétration](#) de troupes.

fig:mouvement: incapable d'interpénétrer

Exemples d'[interpénétration](#) impossibles (à cause d'obstacles géométriques).

fig:mouvement: mouvement tactique

Montrer un [mouvement tactique](#) proche de l'ennemi et un autre au loin.

fig:mouvement: mouvement lointain

Montrer la zone sans [mouvement lointain](#) et un exemple de mouvement lointain aboutissant dans la zone des [mouvements tactiques](#).

fig:mouvement: mouvement lointain découvrant une embuscade

Un [socle](#) isolé découvre une [embuscade](#) dans un [Wd](#). Une ligne découvre et contacte une embuscade au bord d'une ravine. Tous les mouvements sont raccorucis.

fig:mouvement: meute

Exemple de [meute](#), avec des [socles](#) hors de celle-ci et pourtant au contact.

fig:mouvement: meute avançant tout droit à toute allure

Une [meute](#) d'[infanterie](#) et de [montés](#) se déplace à toute allure et en devient déformée et même cassée en deux ou d'avantage.

fig:mouvement: meute devenant un groupe

Un exemple de [meute](#) se transformant avec succès en un [groupe](#).

fig:mouvement: meute essayant seulement de devenir un groupe

Une [meute](#) qui reste une meute, mais devient plus ordonnée, plus proche d'être un [groupe](#).

figs:zoc

Une collections de précieuses illustrations pour savoir se débrouiller avec les [ZoC](#) :

1. [fig:zoc: zoc](#)
2. [fig:zoc: zocqué](#)
3. [fig:zoc: de la zoc au combat rapproché](#)
4. [fig:zoc:sortir d'une zoc simultanément](#)

fig:zoc: zoc

Figure 8.11. la ZOC est la surface carrée devant le socle et aussi large que son front.

~~ZoC
of *E*~~

Sp

E

figs:interstice

Ceci est un vademecum pour les règles d'[interstice](#).

fig:interstice:interstice

simple illustration de ce qui constitue un [interstice](#). Montre qu'il n'y a pas d'interstice entre un [socle](#) et le bord de la table.

fig:interstice: se déplacer à l'intérieur d'un interstice

mouvements restreints à l'intérieur d'un [interstice](#).

fig:interstice: absence d'interstice

Certains [interstices](#) ne sont pas des interstices.

figs:groupe

Illustration à propos de certaines règles sur les [groupes](#).

fig:groupe: groupe

consitution d'un [groupe](#) par l'exemple

fig:groupe: sous-groupe

exemples de sous-groupes.

figs:colonne

Comment se débrouiller avec les [colonnes](#).

fig:colonne: colonne droite

Une simple [colonne](#) à l'intérieur d'une [groupe](#) plus large et quelques [socles](#) épars.

fig:colonne: colonne brisée

Une simple colonne brisée statique. Dans un groupe plus grand pour montrer que la tête de la colonne ne fait pas partie du groupe plus grand.

fig:colonne: colonne brisée en mouvement

Montrer le [mouvement](#) d'une [colonne](#) brisée composée de [socles](#) de différentes dimensions, avec la gestion de la représentation du point de virage.

fig:colonne: reculer une colonne brisée

Montrer le [recul](#) d'une [colonne](#) brisée composite.

fig:colonne: ignorer les interstices lors de l'extension d'une colonne

Les règles d'[interstice](#) sont ignorées pour sortir d'une [colonne](#) en extension.

Voir [extension de colonne](#).

fig:colonne: extension d'une colonne brisée

restriction latérale pour l'[extension](#) d'une [colonne](#) brisée.

figs:alignement

Voici quelques schémas pour expliquer les règles de l'[alignement](#).

1. [fig:alignement: alignement impossible](#)
2. [fig:alignement: groupe contactant un socle isolé](#)
3. [fig:alignement: groupe contactant un groupe de tirailleurs](#)
4. [fig:alignement: contact entre deux groupes de tirailleurs](#)
5. [fig:alignement: auto-alignement de l'ennemi](#)
6. [fig:alignement: groupe ennemi qui ne peut pas s'aligner](#)
7. [fig:alignement: engagement d'un socle isolé à défi géométrique](#)

fig:alignement: alignement impossible

ce qui peut interdire de s'aligner à un groupe en mouvement:

voir [engagement](#).

fig:alignement: groupe contactant un socle isolé

montrer quand le socle isolé s'aligne ou pas

voir [engagement](#).

fig:alignement: groupe contactant un groupe de tirailleurs

montrer un groupe de tirailleurs séparé en deux après contact

voir [engagement](#).

fig:alignement: contact entre deux groupes de tirailleurs

montrer quand il ya alignement ou pas (les effets de l'alignement ne sont pas montrés ici).

voir [engagement](#).

fig:alignement: auto-alignement de l'ennemi

montrer un groupe ennemi qui finit par s'aligner.

voir [engagement](#).

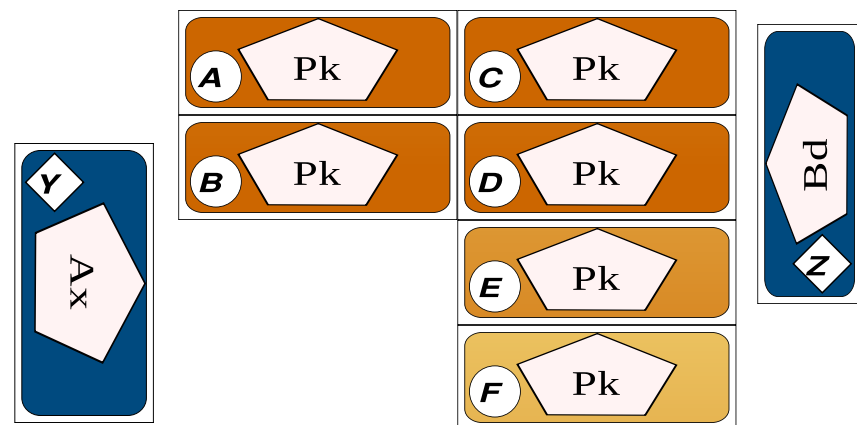
fig:alignement: groupe ennemi qui ne peut pas s'aligner

montrer ce qui peut empêcher un groupe ennemi de se conformer y compris l'effet bord du monde.

voir [engagement](#).

fig:alignement: engagement d'un socle isolé à défi géométrique

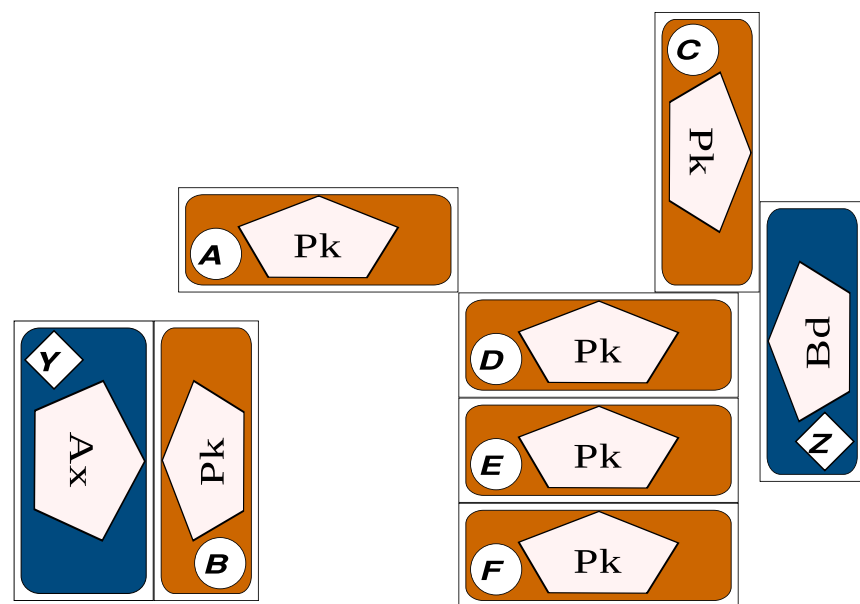
Figure 8.15. Un socle est zocqué mais n'a pas la place d'aller facilement en combat rapproché.



Un groupe de [Pk](#) est approché par deux [socles](#) ennemis :

- sur la gauche, l'[Ax](#) Y [zocque](#) la [Pk](#) B;
- sur la droite, le [Bd](#) Z [zocque](#) les [Pk](#) C, D et E.

Figure 8.16. Un manque de place ne peut pas empêcher un combat rapproché.



La [Pk B](#) ne peut pas contacter l'[Ax Y](#) [en allant droit devant elle](#). Comme elle n'a pas de problème de place, elle doit [s'aligner](#) avec l'[Ax Y](#) si elle veut aller en [combat rapproché](#) contre lui.

La [Pk C](#) ne peut pas contacter le [Bd Z](#) [en allant droit devant elle](#). De plus, elle n'a pas le place d'aller en [combat rapproché](#) contre Z et de s'aligner avec lui. Aussi elle doit à la place aller en [combat rapproché](#) avec un contact frontal partiel, son flanc droit touchant le front de la [Pk](#) ennemie [D](#), parce que c'est ce qu'elle peut faire de plus proche de [s'aligner](#) avec le [Bd Z](#).

Voir aussi [fig;zoc:sortir d'une zoc simultanément](#) pour voir ce qu'il peut être fait avec les [Pk D, E](#) et [F](#).

figs:impétueux

figures d'aide aux mouvements [impétueux](#).

fig:impétueux: cibles éligibles des impétueux

Ce qui peut ou ne peut pas être la cible d'un [HCh](#).

fig:impétueux: choix d'une cible par un impétueux

De la géométrie dans le choix d'une cible. Sans réexpliquer le MDF.

fig:impétueux: déviation par des montés impétueux

[HCh](#) qui dévie et d'autres qui ne dévient pas pour deux raisons différentes.

fig:impétueux: impétueux et interstice

un exemple d'[interstice](#) intervenant dans le choix d'une cible et un autre dans le mouvement [impétueux](#).

fig:impétueux: groupe impétueux en mouvement

un exemple assez réel montrant un grand groupe avec plusieurs cibles menant à sa dislocation.

fig:impétueux: ne pas terminer en groupe

Légère adaptation du [mouvement](#) pour éviter de finir en [groupe](#).

figs:tir

Aide sur les situations de [tir](#).

fig:tir: zone de tir

montrer la zone de [tir](#) d'un [Bw](#).

fig:tir: cible éligible au tir

géométrie de la cible éligible au [tir](#) et [interstice](#) intervenant dans les possibilités de tir

fig:tir: déterminer la cible du tir

Que mesurer pour déterminer la cible d'un [tir](#)

fig:tir: ne pas être une cible deux fois

Une cible se fait tirer une fois et fuit. Elle est alors la cible d'une autre [Bw](#). Ce dernier ne peut pas lui tirer dessus.

fig:tir: tirer dans le dos

Plusieurs tireurs. Un tireur secondaire tire dans le dos de la cible et apporte un [avantage au tir](#).

fig:tir: tirer contre le vent

Illustration d'un tir contre le vent dans un cas simple et un autre où les tireurs primaire et secondaires ne sont pas dans la même situation au regard du vent.

fig:tir: tirer avec éblouissement

exemple illustrant quand un tireur souffre d'[éblouissement](#) en [combat rapproché](#). Clarifie les règles au sujet de la position du Bw et de la direction du tir qui n'intervient pas.

figs:en face

figures pour éclaircir ce que la notion de *plus en face* recouvre. Voir [tir](#).

fig:en face: le plus en face dans les cas simples

Que mesure-t-on ? un exemple.

fig:en face: le plus en face des voisins

Montrer quand B et C sont parallèles et quand ils ne le sont pas.

fig:en face: le plus en face hors contact

Cas général B et C en contact : quel est le MDF ?

fig:combat rapproché

Explications relatives au [combat rapproché](#). N'incluant pas les [facteurs tactiques](#).

fig:combat rapproché: combat rapproché

Expliciter les positions dans un [combat rapproché](#).

fig:combat rapproché: adversaire principal

Un exemple de chaque niveau de priorité pour être l'[adversaire principal](#).

fig:combat rapproché: effet de cohésion

Illustration de l'[effet de cohésion](#).

fig:combat rapproché: débord

Exemple de [débords](#) et des [facteurs tactiques](#) associés. Y compris deux débords sur un même flanc comptant seulement comme un seul.

fig:combat rapproché: prise de flanc

Illustration d'une [prise de flanc](#).

fig:combat rapproché: conditions pour une prise de flanc

Positions initiales requises pour effectuer une [prise de flanc](#).

fig:combat rapproché: attaque dans le dos

Qu'est-ce qu'une [attaque dans le dos](#) ?

fig:combat rapproché: conditions pour une attaque dans le dos

Positions initiales requises pour une [attaque dans le dos](#).

fig:combat rapproché: support

Pas de support à cause du [DGo](#) ou d'un mauvais alignement des [socles](#) amis ou d'un [adversaire principal](#) différent.

fig:combat rapproché: rivière et contact impossible

Être dans ou suffisamment près d'une rivière peut interdire certains contacts.

fig:combat rapproché: combattre avec l'éblouissement

Exemple illustrant qui souffre d'[éblouissement](#) dans un [combat rapproché](#).initial positions required to perform a flank attack

fig:facteurs tactiques

explications de quelques [facteurs tactiques](#).

fig:facteurs tactiques: terrain plus élevé

Qu'est-ce exactement que le terrain plus élevé ? Que n'est-il pas (excepté le corollaire).

fig:facteurs tactiques: pas de terrain plus élevé

Montrer quand on ne peut valablement réclamer l'avantage d'un terrain plus élevé.

figs:recul

Tout sur le [recul](#).

fig:recul: recul incomplet

Quelles sont les causes d'un recul incomplet ? Y compris le terrain, les amis, les ennemis et le bord de la table.

fig:recul: recul impossible

Seulement pour montrer qu'un recul impossible est un recul incomplet avec une distance nulle de recul effectif. Plusieurs causes de blocage sont illustrées : amis, ennemis, bord de la table.

fig:recul: recul et interpénétration

[reculer](#) en [interpénétrant](#) un ami.

fig:recul: recul et repousser

[Reculer](#) et [repousser](#) un ami

fig:recul: recul et repousser hors de table

Un [socle](#) profond recul et [repousse](#) un ami étroit et les deux sortent de table.

figs:fuite

Explications sur les règles de [fuite](#).

fig:fuite: fuite simple

[fuite](#) typique.

fig:fuite: fuir et éviter l'ennemi

Comment essayer d'éviter l'ennemi en cas de [fuite](#). Aucun [Ps](#) ennemi de concerné.

fig:fuite: fuir parmi des Ps ennemis

Cas spécial des [Ps](#) ennemis. Montrer une [Ps](#) ennemi survivant. Le socle en [fuite](#) n'est pas un [Ps](#).

fig:fuite: fuir à travers des amis en combat rapproché

Quelques amis en [combat rapproché](#) quand vous [fuyez](#). Illustrations d'un évitement et d'une destruction.

fig:fuite: fuir et éviter du terrain

Comment des [montés](#) peuvent éviter du [terrain](#) pendant une [fuite](#). Montrer un cas où un [DGo](#) initial empêche cela.

figs:vent

Illustrations pour aider au sujet de la direction du [vent](#).

fig:vent: le vent en début de partie

Exemple illustrant comment déterminer d'où le vent souffle initialement.

fig:vent: saute de vent

exemple comment change la direction du vent.