

Reprise de la traduction de la version 1.1 et ajout des nouveaux passages (*en italique gras*)
Version DRAFT 1.0

L'achat de la version originale de la règle est un préalable indispensable à l'utilisation de cette traduction.

DES GUERRES DE LA RENAISSANCE



Bataille d'ARRAS - 1640

INTRODUCTION

Ceci est un ensemble de règles de nouvelle génération pour deux joueurs ou plus, couvrant les batailles terrestres de la Renaissance, les prises d'assaut et les combats amphibies de 1494 à 1700 A.P. J.C. Il peut être utilisé, entre autres, pour les guerres d'Italie, les guerres turques, les guerres des Conquistadores, les conquêtes des Moghols et des Mandchous, l'unification du Japon par les Tokugawo, les guerres de religion en France, les guerres hollandaises d'indépendance, la guerre de Trente Ans, les guerres civiles anglaises, la rébellion de Monmouth et les guerres de Guillaume III, et les campagnes, largement méconnues en Grande-Bretagne et en Amérique en dehors des membres de la Pike & Shot Society, de Condé, Turenne, Luxembourg et Montecuculi.. *Cette version 2.0 intègre l'expérience de 7 ans de pratique un peu partout dans le monde et comprend aussi de nouvelles procédures de choix de terrain et de déploiement pour encourager la production d'un plan de bataille.*

Notre but a été de fournir l'ensemble de règles de jeu d'histoire avec figurines le plus simple possible qui garde la pleine sensation et les nécessités du commandement des batailles des 16^{ème} et 17^{ème} siècles. Aucune rédaction d'ordres ou tenue de registre n'est nécessaire et l'on est dispensé des tests de réaction gourmands en temps. Les parties se déroulent plus vite qu'avec les ensembles de règles de l'ancienne génération, et sont plus intéressantes pour les spectateurs. DBR cherche à mettre en valeur les talents du général plutôt que ceux du comptable et, en dépit de l'usage de procédures simples à l'aide de dés, encourage un jugement tactique plus aiguisé. Les mécanismes simples des règles produisent des effets bien plus subtils qu'il n'y peut paraître à la première lecture, et ne devraient pas être altérés. Il n'y a pas de règle spéciale pour la reconnaissance, les marches forcées, les rencontres accidentelles ou les attaques sur une armée en marche, dans la mesure où ces événements se produiraient naturellement en tant que conséquence des actions des joueurs fonçant vers l'avant au début du jeu, envoyant des détachements droit devant, ou plaçant des embuscades.

Les amateurs de jeux de guerre ont traditionnellement défini les troupes en premier par leurs armes, décrites parfois avec beaucoup de détail, et par leur armure; et seulement en second par leur moral et leur entraînement. Nous les définissons en premier par leur rôle sur le champ de bataille, qui dicte largement à la fois leur équipement et leur conduite. Un vrai général ne savait pas qu'une unité avait perdu un certain nombre d'hommes, ni même le total de ses pertes jusqu'au lendemain, au mieux. Les règles de jeu d'histoire avec figurines de la vieille génération qui indiquaient aux joueurs les pertes subies pendant la partie sont donc irréalistes intrinsèquement. Toutefois, un général sera habituellement en situation pour voir si un corps est en train de pousser en avant face à l'ennemi, s'il recule face à la charge, s'il jette ses piques pour se rendre ou s'il coure vers les arbres. DBR fournit aux joueurs ce type d'information, et seulement celui-ci.

Bien que ses principes et ses mécanismes soient similaires, DBR n'est pas DBM avec des petits plus. Certains types de troupe ont disparu, certains ont été changés pour refléter un glissement dans leur utilisation et de nouveaux ont été ajoutés. Les mécanismes de PIP ont été changés pour simuler les systèmes de commandement et la confiance en de lourdes formations profondes qui ont produit un style d'art de la guerre plus lent. De même, les règles de combat reflètent maintenant la domination croissante du feu roulant des armes à feu massées. Une autre différence est que DBR est prévu pour les petites parties comme pour les grandes, et que c'est donc aussi un équivalent Renaissance de DBA qui se pratique à une échelle plus petite.

SOMMAIRE

PHILOSOPHIE DE LA CONCEPTION	4
ÉCHELLES DE REPRESENTATION	5
DÉFINITIONS DES TROUPES	6
ORGANISATION D'UNE ARMÉE.....	12
PRÉPARATION DE LA BATAILLE	14
LE COMBAT PENDANT LA BATAILLE.....	19
CONSEILS TACTIQUES.....	27
DIVERS	30

PHILOSOPHIE DE LA CONCEPTION

La fonction du système de commandement et de communication dans un jeu d'histoire avec figurines est exactement à l'opposé de ce qu'elle est dans une vraie bataille, en ce qu'elle est utilisée, non pas pour rendre le général capable de manœuvrer ses troupes au mieux, mais pour l'empêcher de le faire trop librement. Celui de ces règles est ajusté pour une époque de formations encombrantes et lentes. Quoique simple et arbitraire, il produit des résultats plus réalistes que ceux obtenus avec des systèmes plus détaillés qui incorporent des ordres écrits, avec transmission par messagers et interprétation par le destinataire. Il se substitue aussi aux tests élaborés de réaction des troupes aux événements, et simule d'une façon effective la diminution de la cohésion des armées à cause du stress de la bataille. **La méthode de choix de terrain proposée maintenant fournit une variété et un réalisme jusqu'ici inégalés.**

Les manœuvres lentes des réguliers et la subordination accrue des irréguliers en comparaison avec les temps plus anciens signifient qu'il n'est plus nécessaire de faire une distinction entre eux. De larges enveloppements hors de vue, des trahisons sur le champ de bataille et des avances non dirigées ou ordonnées par un général (*sauf par des troupes incitées à avancer par le feu ennemi*) ne sont pas un trait significatif de cette période, et rien n'est donc prévu pour cela. Alors que la façon de se conduire des troupes est considérée comme régulière, celle des généraux devient plus irrégulière. Les généraux de la plupart des nations combattaient au premier rang et accordaient peu d'attention aux événements de la bataille jusqu'à ce que leur combat personnel soit engagé. Même quand les généraux restaient loin de la bataille, ils manquaient de la structure d'état-major utilisable pour une intervention efficace à distance.

Les troupes sont classées en premier lieu par leur méthode de combat plutôt que par leur armement et leur protection. Une classification plus fine au sein de chaque type reflète la perception de son efficacité par les contemporains. Nous nous appuyons largement sur les récits contemporains et sur la plus récente recherche, qui sont souvent à l'opposé de l'opinion *traditionnellement* reçue.

Le mouvement et le combat se font par éléments, qui consistent en un nombre fixe de figurines soclées ensemble sur une largeur de l'unité tactique typique de la période. **La profondeur des éléments représente, au-delà de la place simplement occupée par les hommes, la portée de leurs armes.** Les éléments peuvent être déplacés individuellement ou combinés et déplacés au sein de groupes temporaires. Bien que les troupes ne soient pas en premier organisées en régiments, ceux-ci sont souvent des groupes d'une taille convenable dans lesquels on assemble des cavaliers similaires ou l'on combine des piquiers et des tireurs. Ils peuvent encore être dispersés ou combinés à la demande. Des petits corps ou des colonnes sur route se déplacent aisément. Les gros groupes sont maladroits et difficiles à manœuvrer. Les vicissitudes du terrain et du combat apportent une détérioration visible progressive dans l'organisation qui sera dure à réparer.

Tous les combats se font entre deux éléments, les éléments voisins prêtant assistance plutôt que prenant part directement. Nous distinguons entre *les échanges de tirs souvent indécis* que nous appelons "Tir à distance" et le "Corps-à-Corps" où les socles se touchent. Ce dernier diffère de la "Mêlée" traditionnelle des jeux d'histoire avec figurines en ce qu'il inclut non seulement les armes aiguës mais aussi tous les tirs à portée décisive, *par exemple les volées répétées de feu roulant (firelock volleys) à courte distance de l'infanterie à la fin de cette période. La disponibilité d'un appui de l'arrière lors d'un corps à corps dépend en partie de l'attitude des protagonistes, les deux pouvant être satisfaites de cet échange de tirs ou un seul des deux pouvant souhaiter le contact.* Ceci est représenté par la profondeur des socles des éléments, qui ne représente pas uniquement celle occupée par les hommes représentés, mais aussi la portée de leurs armes.

Nos portées de tir ne sont pas fondées sur les portées théoriques maximales ni sur les estimations modernes de portée effective, mais sur les portées auxquelles ces armes étaient en réalité utilisées. Par exemple, et bien que les arcs composites aient certainement été capables de tirer à plusieurs centaines de pas, les archers à cheval et les tirailleurs à pied qui les utilisaient le faisaient à bout portant, là où ils étaient à la fois à l'abri du contact et beaucoup plus efficaces. Réciproquement les armes à feu influaient sur les résultats de la bataille au-delà des portées considérées comme efficaces à l'époque napoléonienne, probablement parce que les tirs continuaient pins longtemps. Dans certains cas, nous n'autorisons que les classes inférieures d'un type de troupe à tirer à distance, les meilleures classes étant censées retenir leur feu jusqu'à être à distance décisive. Le bruit les éclairs et la fumée des armes à feu continuaient à avoir un effet moral appréciable, particulièrement les volées concertées sur des troupes non-habitues à elles. Une fois au-delà du bout portant, il n'y avait qu'une faible variation dans les effets de l'artillerie jusqu'à ce que la distance dite "d'extrême limite" fût dépassée. La faible cadence de tir était en partie compensée par la densité des cibles.

Nos mécanismes de combat se concentrent sur le résultat des actions, et non sur le calcul des pertes qui n'auraient pas été connues dans la réalité sauf d'une façon très générale. Un élément peut être obligé de reculer sur une courte distance en faisant toujours face à l'ennemi, peut fuir en groupe, ou peut au pire être détruit ce qui représente ses survivants rompant se dispersant et fuyant du terrain individuellement. Cependant les pertes en éléments seront rarement lourdes avant que l'armée ne commence à rompre. L'effet local de la fatigue et du moral est pris en compte dans les résultats du combat. Les effets plus importants sont simulés par la règle des corps d'année battus, par laquelle le moral collectif d'un corps d'armée peut atteindre le point de rupture et le corps d'armée entier s'émiette en déroute, quoiqu'une grande part puisse rallier si la poursuite ne les presse pas.

La logistique est désormais plus importante que dans la plupart des règles. Une armée manquant de bagages et vivant sur le pays récupérera moins vite qu'une autre transportant ses tentes et ses réserves de nourriture et de munitions. A l'inverse, l'existence de bagages fournit des occasions aux troupes légères pratiquant le maraudage telles que les Croates et les Pandores (Pandours) et accroît leur importance.

ÉCHELLES DE REPRESENTATION

ÉCHELLES DES FIGURINES ET MODÈLES

Elle est exprimée par la hauteur en millimètres d'une figurine représentant un homme moyen. Les éléments navals utilisent des modèles à une échelle réduite, ceci interprété comme le fait qu'ils sont vus à distance depuis le rivage.

Le 25mm est l'échelle d'origine du jeu de guerre et il est idéal pour les jeux de démonstration en public dans les grandes manifestations, où sa meilleure visibilité pour les spectateurs est un avantage.

Le 15mm est maintenant l'échelle la plus populaire et il combine le faible coût et la commodité tout en permettant une peinture détaillée et individuelle des figurines.

Le 6mm et le 2mm accroissent progressivement le réalisme visuel, légèrement au détriment de la commodité pour le dernier.

ÉCHELLE DU TERRAIN

Il y a une relation entre les distances mesurées sur la table et celles qu'elles représentent sur le champ de bataille réel. Ceci se fonde sur le fait constant que la largeur frontale d'un élément de troupe représente 50 pas à l'échelle normale et 100 pas à l'échelle condensée. Notre soclage donne les échelles de terrain suivantes :

avec des figurines de 25mm :	50 pas = 60mm (normale) ou 30mm (condensée) sur la table
avec du 15mm, du 10mm ou du 6mm :	50 pas = 40mm (normale) ou 20mm (condensée) sur la table
avec du 2mm :	50 pas = 30mm (normale) ou 15mm (condensée) sur la table

Les distances sont mesurées en nombres de pas (p), chacun de 2,5 pieds ou 0,75 mètre, parce que l'enjambée d'un homme est restée constante à travers l'histoire, alors que des unités comme la coudée, le yard ou le mètre vont et viennent. C'est aussi la mesure la plus commune pendant cette période.

Les distances sur la table peuvent être mesurées avec une règle de carton de 300p subdivisée par intervalles de 50p, à quoi s'ajoute une ficelle de 1800p de long pour la portée maximale d'artillerie. La largeur et la profondeur des socles des éléments fournissent aussi un indice visuel qui évite souvent de mesurer.

Une échelle de 1 mm = 1 pas a également été utilisée avec des 25 mm, mais je ne la recommande pas car elle élimine les indices visuels et crée une distorsion dans l'échelle des troupes.

REPRÉSENTATION ET DESCRIPTION DES TROUPES

Chaque élément représente le plus petit corps capable d'une action indépendante. Il consiste en un mince socle rectangulaire, sur lequel est fixé un nombre de figurines variable en fonction de son type et de l'échelle des figurines. Les éléments varient quant à leur coût, et représentent le nombre d'hommes qui occuperaient ce front dans la vie réelle. A l'échelle normale, il s'agit typiquement de 100 fantassins formés sur 3 ou 4 rangs, ou de dragons, de 75 pistoliers sur 3 rangs, de 50 lanciers sur 2 rangs, cherchant parfois tous à se glisser dans le premier, ou de 50 cavaliers légers ou tirailleurs à pied en essaim dispersé, d'une horde de populace ou de suivants des camps atteignant 250, de 4 gros canons, de 15 jingals ou zambu-racks, de 1 à 10 éléphants avec leur escorte, de 1-2 navires en colonne ou galères en ligne ou de 4-10 bateaux non-pontés. A l'échelle condensée, on considère qu'il y a deux fois plus de rangs de cavalerie ou de piétons, et les nombres ci-dessus sont alors quadruplés pour eux, mais seulement doublés pour les autres éléments.

Les figurines doivent ressembler avec précision aux troupes qu'elles représentent. La seule exception est que les figurines de général, officier, porte étendard et musicien représentent le type majoritaire de leur élément.

ÉCHELLE DE TEMPS

Le jeu se fait en phases alternées. Ce ne sont pas des divisions fixes arbitraires du temps, mais cela reflète les initiatives et les réponses des deux camps. *Le temps que représente une phase est variable, avec une moyenne d'environ 10 minutes par paire de phases.*

Sauf dans le cas d'un mouvement de marche, qui est censé être continu et avoir eu lieu aussi bien pendant la phase ennemie précédente que pendant votre propre phase actuelle, les distances de mouvement ne sont pas fonction du temps disponible et des vitesses théoriques, mais sont plutôt fondées sur des initiatives et contre-initiatives typiques sur le champ de bataille réel. La cavalerie est souvent considérée comme ayant contre-chargé même si elle ne s'est pas déplacée. Savoir si elle l'a fait assez tôt sera tranché par le résultat du combat qui suit.

SURFACE DE JEU

La surface de jeu idéale est de 96 pouces (2,50 m) par 60 pouces (1,50 m) [une table de ping-pong standard peut aussi être utilisée] pour des figurines de 25mm, ou de 72 pouces (1,80 m) par 48 pouces (1,20 m) pour des échelles plus faibles. Les profondeurs sont divisées par deux à l'échelle condensée et les largeurs aussi si on utilise des armées de 100AP à l'échelle condensée.

DÉS

Chaque corps d'armée a besoin d'un dé ordinaire 1 à 6. Le dé d'un corps d'armée allié doit être d'une couleur différente.

DÉFINITIONS DES TROUPES

Les troupes sont définies par leur conduite sur le champ de bataille plutôt que par leur formation, leur classe de protection, leur armement ou leur moral comme habituellement. Nous ne faisons de distinctions qu'entre des troupes dont la technique de combat est suffisamment différente pour qu'elles soient considérées comme différentes par leur général ou leur adversaire. Chaque type de troupe inclut donc toutes les troupes qui combattent de la même manière, ont en général la même éthique et le même moral, et produisent le même effet sur les autres classes. Chaque type est identifié par un nom qui décrit sa fonction.

Les troupes de cavalerie peuvent être des Lanciers, des Pistoliers, des Sipahis (Cipayes), de la Cavalerie Légère ou des Chameaux. Les troupes à pied (piétons) peuvent être des Dragons, des Piques, des Lames (Blades), des Tireurs (Shot), des Archers (Bows), des Guerriers (Bandes guerrières), des Tirailleurs (Skirmishers) ou des Hordes.

Les troupes du train peuvent être de l'Artillerie, des Pontonniers, des Chariots de Guerre (War Wagons), des Eléphants ou des Bagages. Les troupes navales peuvent être des Navires, des Galères, ou des Bateaux.

A l'intérieur de chaque type, les troupes sont classées suivant leur compétence, par rapport à la moyenne de ce type, en tenant compte des petites différences dans le moral, le degré de formation, l'équipement ou la mobilité, et non uniquement le prestige. Ceci est obligatoirement quelque peu subjectif.

- Supérieurs (S) :** Troupes reconnues par leurs contemporains comme ayant une compétence supérieure.
Ordinaires (O) : Représentant la grande masse des troupes de cette catégorie à son optimum.
Inférieurs (I) : Troupes reconnues historiquement comme fragiles ou ayant une compétence inférieure d'une façon significative.
Rapides (F) : (Fast) Troupes plus légèrement armées qui se déplacent plus vite et/ou plus agressivement que la plupart.
Exceptions (X) : Spécialistes dont les actions sont inhabituelles.

LANCIERS (La : Lanciers) qui représentent tous ces cavaliers d'Europe en armure de plates complète ou partielle, et armés de lourdes lances, qui chargent au galop avec l'intention de casser et de détruire l'ennemi simplement par leur poids et leur impétuosité. Ils sont certains de défaire toute autre cavalerie lourde, mais s'ils sont malchanceux ils peuvent être évités, séparés et absorbés par de la cavalerie légère. Des piques solides peuvent les arrêter sur un alignement dense de pointes d'armes, les forçant à se retirer pour charger à nouveau, ils peuvent être descendus à distance par des tireurs à couvert, mais les autres piétons seront vraisemblablement écrasés.

- Supérieurs (S) :** Hommes d'armes avec un moral et un entraînement exceptionnellement élevés en armure de plates complète chargeant "en haye" sur des chevaux lourds parfois également bardés d'une armure, comme les gendarmes français jusqu'en 1561 et les gentilshommes pensionnaires anglais jusqu'en 1560.
Ordinaires (O) : Hommes d'armes équipés et montés de même, mais moins fougueux et moins entraînés à la joute, comme les Condottiere des lances italiennes et tous les hommes en armure complète en formation de double profondeur dans le style germanique.
Inférieurs (I) : Lanciers en cotte de cuir ou avec une armure légère analogue montant des chevaux peu résistants, comme cette cavalerie régulière écossaise manquant d'armes à feu à partir de 1644.
Rapides (F) : Lanciers en armure trois-quarts de plates montant de bons chevaux non bardés et avec parfois un seul pistolet ou un arc, comme les archers et cheveu-légers français avant 1590, les demi-lances espagnols ou anglais, les Japonais après 1542 et les hussards polonais avant 1689.

PISTOLIERS (Pi : Pistols) qui représentent toute cette cavalerie européenne avec une armure partielle armée théoriquement en priorité d'une paire de pistolets, et soit les réservant pour les derniers moments de la charge, soit utilisant des formations de tir en cercle. Ils pouvaient créer un trou dans un bloc de piquiers par un tir en volée des rangs successifs, mais étaient vulnérables face aux Tireurs associés, et étaient souvent écrasés par une charge inattendue quand ils essayaient de faire la même chose à des Lanciers. Ils peuvent toujours être démontés et déployés en Lames (O) *si des fortifications sont placées devant l'armée ennemie car ils étaient souvent utilisés à la tête de troupes d'assaut.*

- Supérieurs (S) :** Cuirassiers en armure trois-quarts de plates qui chargent la cavalerie adverse au trot retenant leur feu jusqu'au point d'impact comme les gentilshommes huguenots après 1572, les hollandais de Maurice de Nassau, les cuirassiers impériaux ou livoniens de la guerre de Trente Ans, et les "Lobsters" (homards) de Hasierig de la guerre civile anglaise.
Ordinaires (O) : Pistoliers en corselet de plates ou moins qui charge la cavalerie adverse au trot retenant leur feu jusqu'à immédiatement avant le contact, comme les reîtres suédois de Gustave Adolphe après 1621, la cavalerie parlementaire de l'"Eastern Association" (Association des comtés de l'Est) et du "New Model" (Nouveau Modèle) pendant la guerre civile anglaise et les gendarmes et cheveu-légers français après 1590.
Inférieurs (I) : Pistoliers en trois-quarts de plates ou moins qui plutôt que de charger préféraient tirer en cercle ou à l'arrêt, comme les reîtres mercenaires allemands à partir de 1543, les arquebusiers de la fin de la guerre de Trente Ans, la majorité de la cavalerie de la guerre civile anglaise, et la majorité de la cavalerie écossaise avant 1650. Ainsi que toute la cavalerie du 15^{ème} siècle restante en armure de plate complète avec des armes à feu de poing.

Rapides (F) : Cavaliers, quelquefois n'ayant même pas une cote de cuir ou manquant de pistolets, qui chargent au galop l'épée à la main ou réservent leurs pistolets jusqu'au point de contact, tels que les "Hakkapelitta" finlandais de Gustave ou la cavalerie royaliste de la guerre civile anglaise.

SIPAHIS (Si), qui représentent tous les cavaliers asiatiques ou est-européens entièrement revêtus de maille prêts aussi bien à charger violemment qu'à harceler avec l'arc, le javelot, la lance, et plus tard le fusil à mèche ou la carabine. Ils étaient plus mobiles que les Lanciers ou les Pistoliers, mais avaient par suite moins de cohésion. Même les meilleurs ne pouvaient soutenir la charge initiale des hommes d'armes européens, mais ils pouvaient souvent absorber progressivement son impact dans leurs formations profondes. Ils étaient facilement effrayés par les volées d'armes à feu de piétons ou de montés avant le contact, mais leur charge furieuse convenait mieux pour casser les fantassins occidentaux que les calmes attaques des Pistoliers et ils étaient supérieurs à ces derniers en combat singulier si la formation se rompait ils peuvent toujours être démontés au déploiement en Lames (O) *si des fortifications sont placées devant l'armée ennemie*, ou si c'est spécifié par leur liste d'armée, tels que les Turcs ottomans qui sont des Archers (S) embarqués sur élément naval.

Supérieurs (S) : Cavaliers en cote de maille avec lance légère et arc, montés sur des chevaux bardés, comme les "qapukulu" ottomans, les Mamelouks avant 1517, les Lanciers persans et la cavalerie mongole "mansabdar".

Ordinaires (O) : Cavaliers en cote de maille qui pour la plupart ont la lance ou l'arc et le cheval non bardé, comme la majorité de la cavalerie perse, les "pancerni" polonais, les boyars russes, et les samurai montés avant 1542.

Inférieurs (I) : La plupart sans armure ou épée supplémentaire et dans le meilleur cas avec lance ou javelot comme Hausa yan kwarbai, ou un mélange d'armes obsolètes comme l'arc, les javelots, la lance ou le fusil à mèche, comme les sipahis provinciaux ottomans après 1595.

Rapides (F) : Ils sont pour la plupart sans armure, mais ont un moral élevé et en plus usent en expert du cimeterre avec des pistolets et souvent une carabine, comme les "qapukulu" ottomans après 1625.

CAVALERIE LÉGÈRE (LH : "Light Horse") qui représente tous les cavaliers plus légers qui éclairaient ou escarmouchaient en essais dispersés et évadaient devant les charges adverses. La plupart d'entre eux étaient plus utiles comme éclaireurs, pour faire des raids sur les bagages et poursuivre, que pour tenir au combat, mais ils pouvaient être utilisés pour retarder ou retenir des troupes plus fortes ou créer un écran ou protéger leurs flancs. Ils n'étaient pas facilement détruits, mais pouvaient être chassés trop loin pour pouvoir revenir dans la bataille.

Supérieurs (S) : Armés principalement de l'arc ou de l'arbalète légère, mais brûlant de prendre l'avantage sur un ennemi désorganisé en le chargeant, comme les archers à cheval tartares ou turkomans, ou les arbalétriers allemands montés ou avec pistolet et épée comme les Croates.

Ordinaires (O) : Armés principalement de javelots et/ou d'épieux légers, comme les "genitors", les "stradiots", la plupart des Maures, les cavaliers arabes, les cavaliers irlandais du 16^{ème} siècle, les Anglais ou Ecossais des "staves".

Inférieurs (I) : Armés principalement de l'arquebuse à roue ou à pierre, comme les argoulets français jusqu'à 1562, les carabiniers et arquebusiers français après 1562, les herguletiens espagnols, les "petronels" anglais de la période de l'Armada et les carabiniers hollandais.

Rapides (F) : Armés de l'arc ou de l'arbalète légère, et toujours réticents à charger, comme les archers à cheval hongrois, les akinjis turcs, les argoulets français armés de l'arbalète avant 1515 et les éclaireurs lapons ou suédois utilisant le renne ou le daim.

CHAMEAUX (Cm) qui représentent tous les hommes se déplaçant à dos de chameau et soit combattant montés, soit descendant de leurs chameaux pour se battre à pied, tout en les gardant à portée de main.

Supérieurs (S) : Chameliers exceptionnellement redoutés et fanatiques combattant exclusivement au corps-à-corps, comme les Touareg.

Ordinaires (O) : Autres chameliers combattant montés ou descendant pour combattre.

Rapides (F) : Eclaireurs exceptionnellement bien montés sur des chameaux de course, comme les éclaireurs bédouins.

DRAGONS (Dr) qui représentent tous les hommes se déplaçant montés sur des chevaux peu coûteux mais prévus principalement pour combattre à pied en utilisant des armes à feu d'infanterie. Les quelques piquiers et halberdiers dragons primitifs ne sont pas différenciés dans les règles. En plus des dragons connus sous ce nom, nous avons ajouté les arquebusiers à pied primitifs montés sur des bidets utilisés en premier par Strozzi en 1543, puis à large échelle par de Brissac et les généraux français suivants à partir de 1550. Tous ceux-ci étaient utilisés principalement pour se saisir des terrains dominants et pour appuyer ou harasser de la cavalerie par on tir une fois démontés, mais cependant pas coutumièrement comme de la cavalerie. Comme les quelques dragons russes tardifs, sont indiqués dans leur liste d'armée comme pouvant être échangés contre des figurines montées classées comme Pistoliers (I), au déploiement.

Supérieurs (S) : Dragons armés du mousquet à mèche.

Ordinaires (O) : Dragons ormes du mousquet à pierre.

Inférieurs (I) : Arquebusiers à cheval armés d'arquebuses à pierre, comme ceux de Strozzi ou l'infanterie montée turque ou tartare.

PIQUES (Pk), qui représentent toutes les formations d'infanterie en ordre serré combattant collectivement avec des piques tenues à deux mains. Ils sont initialement en formations très profondes, comme les Flamands, les Ecossais, les lansquenets mercenaires allemands, et avant tout les Suisses mais plus tard habituellement en formations moins profondes combinées avec des Tireurs dans la plupart des unités d'infanterie européennes. Ils portaient au début des demi ou trois-quarts d'armures de plates d'ordonnance peu coûteuses ou au moins une cotte de cuir, mais les unités de vétérans en campagne en vinrent à écarter l'armure pour obtenir une plus grande mobilité. Les longues piques pourraient maintenir à distance les Lanciers, mais les charges de ces derniers pourraient les maintenir dans le champ d'un feu d'artillerie ébrillant. Les Pistoliers essaieraient de creuser des trous par leur tir dans leurs rangs. En formation profonde, ils pourraient écraser la plupart des piétons, à l'exception des Tireurs massés en défense derrière des ouvrages, ou s'ils étaient en désordre, des Lames comme les Espagnols avec épée et bouclier ("sword-and-buckler") ou les "billmen" anglais. La hampe des longues piques rend difficile de maintenir une formation partout sauf en bon terrain et ralentit le mouvement même sur route.

Supérieurs (S) : Suisses ou Cornouaillais de la guerre civile anglaise.

Ordinaires (O) : Lansquenets, Espagnols tardifs, Hollandais, Suédois primitifs et la plupart des Anglais.

Inférieurs (I) : Ils sont armés de piques plus courtes ou d'épieux, comme les Espagnols de Gonzalve ou les Ecossais avant 1512; ou bien ils manquent d'assurance, comme les Français, les Italiens ou les Russes.

Rapides (F) : Unités de vétérans qui ont abandonné l'armure et parfois illégalement raccourci leurs piques (ce qu'un expert contemporain décrivait comme "une damnée chose à supporter") pour plus de mobilité, ou dont les Tireurs manquaient habituellement de munitions abondantes.

TIREURS (Sh : Shot), qui représentent tous les piétons qui tirent en formation avec des armes à feu épaulées. Les mousquets d'une part dépassaient en portée les arquebuses et les couleuvrines, d'autre part avaient une plus grande pénétration dans les armures, et les remplacèrent donc régulièrement. Les fusils à pierre étaient moins chers en garnison à cause de l'économie sur la mèche et étaient plus pratiques, mais encore un peu plus rapides au tir et moins résistants à l'usage que les fusils à mèche, et furent donc d'abord réservés à de petites unités d'élite, à la garde de l'artillerie, et aux sentinelles des garnisons. Les Tireurs étaient vulnérables aux charges de cavalerie, sauf s'ils étaient protégés par des Piques voisines ou un terrain fermé, et vulnérables aux Piques en formation profonde sauf s'ils tenaient un retranchement.

Supérieurs (S) : Tous armés du mousquet à pierre et plus tard d'une baïonnette enfichée ou à douille, comme les fusiliers ou les Hollandais de Guillaume, les gardes anglais et les Danois du 17^{ème} siècle tardif; ou armés à la fois du fusil à mèche et d'une hache "berdische" utilisée pour appuyer le mousquet et comme arme mortelle en combat rapproché, comme les tireurs polonais après 1670 et les "strelfay" russes.

Ordinaires (O) : Tous armés du mousquet à pierre et plus tard d'un mélange de fusils à mèche et à pierre, ou avec le fusil à mèche japonais, mais combattant au corps-à-corps avec la crosse ou une épée peu coûteuse.

Inférieurs (I) : Entièrement ou principalement armés de l'arquebuse à mèche ou de la couleuvrine ou d'armes à feu plus primitives, ou bien recrutés peu entraînés armées de mousquets.

Rapides (F) : Armés du mousquet à mèche ou à pierre, mais qui tirent par salve à courte portée et chargent immédiatement au lieu de tirer continuellement par rangs circulaires, comme les Suédois de Gustave, les janissaires turcs et les Ecossais manquant de munitions suffisantes.

LAMES (Bd : Blades), qui représentent tous les fantassins combattant de près individuellement avec l'épée et le bouclier ou des armes plus lourdes de taille ou d'estoc et de taille. Ils étaient moins à l'abri des troupes montées que les Piques, mais pouvaient vaincre les Piques désorganisées.

Supérieurs (S) : Hommes d'armes démontés en armure de plates complète ou quasi complète.

Ordinaires (O) : Hommes entraînés avec de bonnes armes dans de moins bonnes armures de garnison, ou en jaques ou en mailles, comme les hallebardiers ou les "billmen" les "galloglauch" irlandais et les samurai japonais avec le "naginata" ou le "yari", ou les Pistoliers ou Sipahis démontés avant la bataille pour emporter une fortification.

Inférieurs (I) : Hommes avec des armes inférieures, manquant d'armure métallique, comme les "porteurs de costume" aztèques, les levées paysannes autrichiennes avec hallebarde ou "morgenstern" et les porteurs de faux de Monmouth.

Rapides (F) : Hommes avec de bonnes armes et une armure légère ou pas d'armure, qui chargent en courant et sont capables de se déplacer facilement en tous terrains, comme les porteurs d'épée et bouclier espagnols, les "aslugaru" japonais avec "naginata" ou "yari", et les porteurs d'épée hindous de l'Inde.

ARCHERS (Bw : Bows), qui représentent tous les piétons qui combattaient en groupes constitués avec l'arc, l'arc long ou l'arbalète, qui comptent sur la densité de leur tir et sur leurs armes de corps-à-corps pour survivre en combat rapproché, au lieu d'escarmoucher ou d'évader. Ils tiraient de plus loin que les Tirailleurs, souvent par volée sur ordre. Certains proclament qu'ils étaient particulièrement efficaces contre la cavalerie, mais qu'ils étaient vulnérables psychologiquement au bruit et à la fumée des Tireurs.

Supérieurs (S) : Armés de l'arc long ou de l'arc composite, mais souhaitant se battre en combat rapproché avec l'épée et le bouclier, comme les archers à l'arc long anglais ou les janissaires turcs.

Ordinaires (O) : Armés de l'arbalète, comme les Français, les Italiens, les Espagnols ou les Chinois, ou de l'arc composite, ou avec l'arc et un pavois ou la protection d'un porteur de bouclier.

Inférieurs (I) : Armés d'arcs inférieurs ou peu entraînés, comme les Tlaxcalans, les Indiens ou les Japonais.

TIRAILLEURS (Sk : Skirmishers), qui représentent tous les piétons en ordre dispersé tirant individuellement et qui évitaient le combat au corps-à-corps. Ceux qui avaient des armes à feu combattaient le plus souvent comme des tireurs d'élite à grande distance produisant une irritation constante et un saupoudrage de pertes, mais à l'occasion pouvaient prendre l'avantage sur un ennemi manquant de prudence ou sur des bagages non-protégés pour tirer à la volée et charger à bout portant, saisir le butin et disparaître en riant. Les autres combattaient nombreux en un essaim dispersé voltigeant près de l'ennemi pour le tourmenter avec des armes de jet, s'enfuyant quand on les chargeait. Tous étaient incapables de causer des pertes sérieuses à des troupes en ordre et vigilantes, mais étaient utiles pour ralentir et gêner les mouvements de l'ennemi, protéger les flancs, pour occuper ou contester les terrains difficiles, ou pour agir en embuscade ou en reconnaissance dans les terrains montagneux ou marécageux. Ils couraient un grand danger en terrain ouvert face à de la cavalerie, spécialement face à de la bonne cavalerie légère.

Supérieurs (S) : Tireurs d'élite armés d'une arme à feu d'épaule efficace, comme les "grenze" autrichiens, les "arnauts" turcs et les "jezzailachis" indiens.

Ordinaires (O) : Armés d'autres armes à feu, comme les Italiens et les Allemands; ou de l'arbalète, comme les Français. **Inférieurs (I)** : Armés d'arcs, de frondes ou de javelots, comme les Amérindiens ou les "kerns" irlandais.

Exceptions (X) : Jetant des grenades explosives ou incendiaires ou des nids de frelons, utilisant des lances à feu ou des bolas, ou tirant des fléchettes empoisonnées avec des sarbacanes.

GUERRIERS (Warbands "Wb" : Bandes guerrières), qui comprennent tous les piétons irréguliers dont la tactique la plus efficace réside dans une ruée sauvage massive précipitée pour arriver au contact avec de la chance et un bon minutage, leur charge pouvait balayer les Tireurs conventionnels sans support de Piques, mais ils étaient nerveux face à l'Artillerie et à la Cavalerie.

Supérieurs (S) : Fanatiques religieux ne pensant qu'à charger, comme les "iaylars" turcs, ainsi que les chiens de guerre des Conquistadores.

Ordinaires (O) : Hommes des tribus indisciplinés dont le premier rang était composé de guerriers bouillants et bien armés, impatientes de charger bien qu'ils aient aussi souvent porté une arme à feu ou un arc; ceci même si ceux qui les suivaient ne portaient rien de mieux qu'un long couteau, comme les hommes des clans des "Highlands" écossais, ou les Afghans des collines, également comme marins.

Inférieurs (I) : Guerriers légèrement armés qui préféraient avec bon sens les embuscades, le combat sur les barricades, et bondissant dans les collines et les marécages, hurlant et jetant des javelots ou frondant des pierres sur des ennemis formidables qui chargeaient, comme les "bonnachts" irlandais ou les guerriers incas.

HORDES (Hd), qui représentent toutes ces troupes avec un armement, un entraînement et un courage désespérément inférieur dont la seule vertu militaire notable est le nombre et la densité.

Supérieurs (S) : Fanatiques religieux mal armés et sans expérience et/ou cohue de maraudeurs avides de butin, comme les guerriers des clans aztèques ou les "azabs" turcs autres que les archers.

Ordinaires (O) : Paysans avec des armes improvisées, comme les "clubmen" de la guerre civile anglaise, et piétons et serviteurs des camps asiatiques, comme la masse des armées indiennes.

Rapides (F) : Cohue enthousiaste et désordonnée équipée d'armes improvisées comptant sur des embuscades en terrain difficile comme les paysans des montagnes au pied léger combattant pour la liberté.

ARTILLERIE (Art), qui représente toutes les armes à poudre servies par une équipe. Les plus grosses pièces tiraient à des portées considérées comme excessives pendant les périodes suivantes, quoique habituellement sur des cibles plus denses, mais parvenaient à une cadence de 10 coups à l'heure au lieu de la cadence soutenue de 2 coups à la minute ultérieure. C'était probablement dû principalement à leur petite équipe de 2 ou 3 hommes, dont un seulement était pleinement qualifié, et à l'absence d'entraînement formel. Elles dépensaient pour se déplacer de conducteurs civils requis et d'animaux, et ceux-ci pouvaient désertir au premier signe de danger. Leur plus grande valeur technique était due à ce qu'elles étaient un moyen d'obliger un ennemi hésitant à avancer ou à se retirer. Leur faible mobilité et leur incapacité à tirer par dessus les têtes "ce qui ne faisait pas grand mal", rendait souvent nécessaire de les déployer sur le front de l'armée. Des pièces plus petites étaient utilisées à plus courte portée pour compléter la puissance de feu de l'infanterie "pour exécuter soudainement les chevaux qui voudraient les assaillir".

Supérieure (S) : Grosses pièces sur affûts modernes à roues capables de se déplacer tactiquement à travers le champ de bataille si elles disposent d'animaux de trait, comme les canons, les demi-canons et les coulevrines; et aussi les grosses bombardes lourdes immobiles, comme celles des Turcs.

Ordinaires (O) : Grosses pièces de terrain mobiles, comme les demi-coulevrines, les "sakers", mignons et faucons.

Inférieurs (I) : Petites pièces tirant des projectiles emballés ou d'autres projectiles multiples à courte portée, comme les canons-orgues à bouches multiples ou les "barricades", les canons en cuir, les canards, les canons de 3-4 livres régimentaires de Gustave, les "fframes" écossais et les roquettes à main chinoises.

Rapides (F) : Canons très légers mais longs portés par des hommes ou des chameaux, comme les "jingals" chinois ou les "zamburak" indiens, et les fauconnettes "gallopers" à roues tirées par un seul cheval.

Exceptions (X) : Grosses roquettes, portées par des hommes ou des animaux de bât et tirées une à la fois avec plus de portée que d'efficacité, comme celles utilisées en Inde.

PONTONNIERS (Pon), avec le matériel sur des chariots ou des animaux de bât, qui lorsqu'ils sont sur le bord d'une rivière, peuvent construire ou démonter un pont de bateaux unique. Le pont est placé après le lancement, les Pontonniers le quittent quand il est terminé. Le début du démontage est décrit, par le retour des Pontonniers, sa fin par le retrait du pont. Tous les Pontonniers sont Ordinaires (O).

CHARIOTS DE GUERRE (WWg : War Wagons), qui comprennent tous les véhicules lents à roues prévus pour que l'on combatte à partir d'eux et pour se déplacer sur le champ de bataille, mais pas les chariots et charrettes de transport ordinaires qui servent à protéger les campements.

Ordinaires (O) : Chariots à mantelets remplis d'hommes tirant de derrière le couvert en bois avec des arcs, des arbalètes ou des armes à feu, comme ceux des Allemands, des Hongrois, des Polonais, ou des Turcs ottomans, mais pas les barricades à roues des "gulai gorod" russes.

Inférieurs (I) : Chariots à étendard, litières de commandement ou reliquaires portatifs gardés par des piétons sélectionnés.

ÉLÉPHANTS (El), qui représentent à la fois eux-mêmes et leur escorte rapprochée d'infanterie. Ils étaient utilisés pendant cette période par les Indiens et les armées d'Asie du sud-est pour renforcer l'infanterie, pour prendre les fortifications d'assaut, et comme la monture de commandement de rigueur, mais étaient inquiets face aux armes à feu en masse, et vulnérables à l'artillerie.

Supérieure (S) : *Eléphants portant des hommes armés de fusils à mèche ou des lanceurs de roquettes, pour détourner une attaque et accessoirement les habituer au bruit.*

Ordinaires (O) : Éléphants bardés avec un "howdah" et un grand équipage combattant et/ou une escorte d'infanterie sans armes à feu.

Inférieur (I) : Éléphants non-protégés avec un petit "howdah" ou sans, et un petit équipage sans armes à feu.

NAVIRES (Shp :Ships), qui représentent tous les grands vaisseaux à voiles comptant sur des canons de bordée et sur l'abordage.

- Supérieurs (S) :** Hauts navires de guerre avec un mélange de canons sur un affût de campagne, et transportant un grand nombre de soldats pour l'abordage, comme les carraques espagnoles.
- Ordinaires (O) :** Navires de guerre bâtis pour la course après 1550 avec des canons lourds sur plate-forme et relativement peu de troupes d'abordage, comme les galions anglais à partir de 1565.
- Rapides (F) :** Vaisseaux rapides et maniables utiles pour la reconnaissance et/ou les manœuvres près de la côte ou la piraterie, comme les caravelles portugaises, les "cromsters" hollandais, les frégates anglaises et les "chebecks" algériens.
- Inférieurs (I) :** Vaisseaux marchands faiblement armés, comme les "hulks", les "baghala" arabes ou les jonques chinoises.
- Exceptions (X) :** Petits groupes de navires explosifs ou incendiaires; dirigés au début par un équipage squelettique, puis abandonnés au vent et aux éléments, comme les "Hellburners" hollandais.

GALÈRES (Gal), qui représentent tous les gros vaisseaux de guerre en premier lieu. Leurs béliers avaient été remplacés alors par des éperons d'abordage et une batterie mélangée d'avant comprenant quelques canons très lourds.

- Supérieurs (S) :** Grandes galères lentes avec des batteries de flancs légères, comme les galéasses, les "maonas" turques et les navires-tortues coréens.
- Ordinaires (O) :** Galères avec une batterie lourde mais à courte portée en proue et un équipage de combat nombreux qui comprend beaucoup d'hommes lourdement protégés, comme celles de Saint Jean, d'Espagne, de Gênes ou des Turcs ottomans.
- Rapides (F) :** Galères rapides avec des canonnières habitués au tir à longue portée et un équipage de combat moyen dont peu d'hommes portent l'armure, comme les galères vénitienne et les galères et galiotes nord-africaines.
- Inférieurs (I) :** N'ayant que quelques canons légers, mais pleines de troupes, comme les galères japonaises.

BATEAUX (Bts), qui représentent les flottilles de petits vaisseaux de guerre mus à la rame ou à la pagaie par des hommes libres armés.

- Supérieurs (S) :** Partiellement pontés, avec quelques canons légers, comme les pinasses anglaises, les brigantines espagnoles ou nord-africaines, et les "prahu" malais.
- Ordinaires (O) :** Bateaux à rames ouverts ou grands canoës montés par des hommes armés dans l'intention de prendre à l'abordage, ainsi que les barges remplies de troupes.
- Rapides (F) :** Bateaux rapides de reconnaissance avec un équipage minimal comme les bateaux dragons ou les "outriggers".
- Inférieurs (I) :** Petits canoës monoxyles ou barques.
- Exceptions (X) :** Comme les Navires (X), mais pour être utilisés sur les rivières, habituellement pour attaquer les ponts.

BAGAGES (Bg), qui représentent les soutiens logistiques de l'armée et qui n'ont qu'une capacité limitée pour leur propre défense. Leur importance dans le jeu est de nécessiter une protection. Les bagages peuvent être mobiles, y compris les chariots, les animaux de trait ou de bât, les troupeaux, les conducteurs et les gardes, ou immobiles. Ils sont classés (O), s'ils sont protégés par des défenses artificielles, (I) sinon. Les éléments très gros peuvent être traités comme des éléments sur double-socle.

En plus des tentes, les bagages immobiles européens peuvent comprendre les cantiniers, les femmes des soldats, les prostituées, les souillons et/ou les femmes faciles, et même le prêcheur dévot occasionnel. Une armée turque peut comprendre un minaret portatif et son muezzin, des marchands d'esclaves achetant les captifs, un bazar, un sérail de voyage à la clôture fragile, on même le zoo transportable que le Grand Vizir amena au siège de Vienne en 1683.

Les bagages ne peuvent inclure des constructions fixes ni des monuments, qui ont leur place dans les zones bâties (Built Up Areas - BUA).

ATTELAGE DE TRAIN D'ARTILLERIE

Si l'Artillerie (S) ou (O) a à se déplacer autrement qu'en pivotant jusqu'à 45° sur un coin frontal, elle doit avoir des animaux de trait et des conducteurs. Ceux-ci sont traités comme un second socle contigu du même élément. Celui-ci fait face à la même direction que le socle du canon quand il n'est pas dételé et prêt à tirer et à la direction opposée quand il est attelé prêt à se déplacer dans la direction à laquelle l'attelage fait face. Atteler ou deteler se fait soit en tournant le socle de l'attelage de 180°, soit en tournant le socle du canon de 180° tout en échangeant les positions des socles de l'attelage et du canon sans que les coins extérieurs de l'ensemble ne bougent. Le socle de l'attelage est définitivement retiré si ses conducteurs désertent sous le feu, ou s'il est contacté n'importe où par l'ennemi, *si des amis en fuite ou en déroute le traversent*, ou si l'élément d'Artillerie est détruit *ou est attaqué dételé*. Les bombardes ne peuvent avoir d'animaux de trait. Les animaux de bât associés à l'Artillerie (F) et (X) sont la propriété des canonnières, ne désertent pas, et sont donc fixés sur le socle d'Artillerie.

DÉBARQUEMENT DES FORCES NAVALES

Sauf pour les bateaux (F), *qui n'ont pas une capacité suffisante, et pour les bateaux (X) et les navires (X) qui sont remplis de combustible ou de poudre à canon*, chaque élément naval peut et doit transporter un élément terrestre. Il doit être d'un type approprié pour cette nation, comme spécifié dans les listes d'armée. Son coût s'ajoute à celui de l'élément naval.

Les galères et bateaux dont la proue touche le bord et les vaisseaux à moins de 150 pas du bord peuvent débarquer ou embarquer des troupes sur une plage ou sur l'avant-plage (foreshore) d'une zone bâtie.

Un élément de Bateau en contact *par la proue ou le flanc* peut débarquer ou embarquer des troupes sur une plage. Les Galères ou Bateaux sans leurs troupes de débarquement sont censés être échoués et peuvent être contactés par des éléments terrestres ennemis. Les Navires sans leurs troupes sont censés être ancrés loin du rivage, ayant été déchargés par leur propre petit équipage. Ils ne peuvent donc pas être contactés par des éléments terrestres ennemis, mais à la différence des vaisseaux échoués peuvent être poussés à terre et détruits par le mauvais temps. Tout élément naval peut embarquer ou débarquer des troupes s'il est amarré *le flanc* à un appontement ou à une jetée. Ils peuvent alors être contactés par un élément terrestre et sont à l'abri du mauvais temps. Les éléments navals sans leurs troupes ne peuvent se déplacer ni reculer. Leur capacité de combat est grandement réduite par le manque d'hommes.

DEFENSES ARTIFICIELLES

Chaque section de défense a la même largeur qu'un élément, mais ce n'est pas un élément. *Une section* peut être :

Un obstacle portable, pour accompagner un élément de Tireurs ou d'Archers et le protéger en corps-à-corps contre la cavalerie, comme les "swinesfeathers" suédois de 1624-1626, Russian gulyai-gorod marchant derrière mantelets ou les chevaux de frise.

Un obstacle fixe, pour protéger les piétons, l'Artillerie ou les Bagages en corps-à-corps, comme des chariots en cercle autour d'un camp, les chariots protégeant un flanc-garde de Tireurs à Gravelines en 1568, une palissade, un abattis d'arbres coupés, une barricade de rue, une épaisse masse ("borna") d'épineux, ou une rangée de bois entrelacés ("plashed wood edge") irlandais. Une fortification, pour protéger un élément de piétons ou d'Artillerie qui l'occupe contre les tirs à distance et en corps-à-corps. Elle peut être linéaire comme un mur de pierres crénelé d'une ville, ou un fossé obstrué et un rempart de terre en pente revêtu, de pierre ou de gazon, ou une redoute séparée de terre ouverte sur l'arrière, à trois ou quatre côtés, pour un élément lequel peut alors combattre sur son flanc ou son arrière s'il ne combat pas sur son front. *Seul le défenseur peut fortifier une zone bâtie, et seulement si elle est à plus de 600 pas du bord du champ de bataille de l'attaquant.*

Les grandes forteresses conçues avec des bastions, tout comme les fortins rectangulaires improvisés plus petits, sont censés être composés de sections linéaires de plusieurs éléments de long. La face d'un bastion ou d'une raveline, ou une section de courtines, peuvent accueillir deux éléments de Tireurs, l'épaule ou la gorge d'un bastion un. Ces règles ne couvrent pas le lent déroulement des sièges, comme la sape, l'ouverture de brèches par l'artillerie, ou les mines.

Sauf s'ils sont mis en place par le défenseur comme faisant partie *du périmètre ou de la citadelle* d'une zone bâtie ("built-up area" : BUA), ou s'il s'agit d'une rangée de bois entrelacés placée dans une embuscade, une fortification ou un obstacle fixe doivent être placés uniquement dans la zone de déploiement de son côté. Ceux qui coupent un bord de table sont censés faire partie d'un circuit fermé, dont la partie hors-table n'a pas à être payée. Un circuit fermé doit comprendre un portail au moins sur la table, qui fait partie de l'obstacle ou de la fortification. S'il s'agit de l'enceinte d'une BUA, il est connecté à la fois au centre et au portail, voisin par des routes. Les portails doivent être au moins à 3 largeurs d'élément de distance. *Tout espace vide entre des sections de fortification ou d'obstacles fixes doit être un multiple exact de la largeur de base d'un élément.*

Les troupes immédiatement derrière un obstacle fixe ou une fortification, prêtes à combattre l'ennemi à l'extérieur, sont censées l'occuper. Les troupes ne peuvent traverser des obstacles fixes ou des fortifications que par un portail, sans opposition, ou par un assaut. Un élément attaquant qui est en contact avec un obstacle ou une fortification est traité comme s'il était en contact avec l'élément qui l'occupe. Les secteurs de coin qui n'ont pas de face interne n'ont pas à être payés. Ils ne peuvent être pris d'assaut, sauf s'il s'agit de la pointe d'un bastion ou d'une raveline.

Un obstacle portable est définitivement retiré si l'élément protégé avance pour commencer le corps-à-corps avec l'ennemi. Tout obstacle est définitivement retiré si l'élément protégé est détruit par l'Artillerie ou un élément naval, ou est détruit, reculé ou fuit pendant un corps-à-corps. *Un obstacle non défendu est considéré comme zone difficile jusqu'à ce que le premier élément finisse de le franchir. Il est alors retiré.*

ORGANISATION D'UNE ARMÉE

SOCLAGE DES ÉLÉMENTS

Toutes les figurines doivent être combinées en éléments de plusieurs figurines montées d'une façon permanente sur un socle rectangulaire de carton ou d'un matériau similaire. La taille des socles n'est pas critique pourvu que tous aient la même largeur frontale et que les deux armées utilisent les mêmes conventions. Toutefois, comme les ensembles de règles existant pour cette période ne se rejoignent pas en fait dans ces contraintes, nous recommandons les tailles suivantes en tant que compromis. La plupart sont communes avec les règles de DBM, permettant aux troupes transitoires d'être utilisées.

Si l'échelle des figurines est	25mm	15mm	10mm	6mm	2mm
L'échelle navale maximale recommandée est	1/600	1/1200	1/1200	1/1200	1/2000
La largeur de l'élément est	60mm	40mm	40mm	40mm	30mm

La profondeur est :

Cavalerie ou Hordes	40mm	30mm	30mm	20mm	15mm	
Piétons sauf Dragons	30mm	20mm	20mm	10mm	10mm	
Dragons, Artillerie ou Bagages	60mm	40mm	40mm	40mm	30mm	
Eléphants		80mm	40mm	40mm	40mm	30mm
Pontonnières, Chariots de Guerre, Attelage d'Artillerie ou élément naval	120mm	80mm	80mm	80mm	60mm	
Alternative : Piques, Lames sauf (F), Guerriers (S)	20mm	15mm	15mm	5mm	-	
Bagages		80mm	40mm	40mm	40mm	30mm

Le nombre de figurines ou de blocs de 2mm par élément est :

Cavalerie légère, Chameaux (F), Tirailleurs	1	2	2	4	1	
Lanciers, Pistoliers (F), Sipahis, Chameaux (S), (O)	2	3	4	6	c3,i2	
Pistoliers (S), (O), (I)	3	4	6	8	c4,i2	
Dragons, Lames (F), Guerriers, Archers (I)	3	3	4	6	2	
Tireurs, Lames (S), (O), (I). Archers (S), (O)		3	4	6	8	c6,i2
Piques		4	4	6	8 - 12	2
Hordes		5 - 8	5 - 8	7 - 14	10 - 16	2 - 4

Le nombre de modèles par éléments est de :

Artillerie (I), (F), (X)	1 - 2	1 - 2	1 - 2	2 - 5	2 - 3	
Artillerie (S), (O), Eléphants		1	1	1	2	2
Chariots de Guerre		1	1	1	3	5
Navires, Galères, Bateaux (S), (F)		1	1	1	1	2
Bateaux (O), (I)		2 - 4	3 - 4	3 - 4	3 - 4	3 - 6

Les Dragons sont socles en une ligne de figurines qui tirent avec lui groupe de chevaux à la bride et un seul palefrenier, ou, si c'est impossible, des figurines montées à l'arrière sur le même socle. Seuls les tireurs sont comptés ci-dessus. Les Pistoliers, les Sipahis, la Cavalerie Légère, les Chameaux, les Lames (F), les Archers (I), les Tirailleurs, les Guerriers et les Hordes sont socles au hasard. Tous les autres sauf les blocs de 2mm sont socles en une seule ligne de figurines ou de modèles sur l'arrière du socle. Les Eléphants peuvent ajouter 2 figurines ou plus d'escorte et l'Artillerie un équipage de 2 figurines ou plus par modèle. Deux éléments du même type et de la même classe peuvent être montés ensemble sur un socle d'une double profondeur qui se déplace et réagit au contact comme s'il était un élément. Un élément de général doit être reconnaissable par sa figurine, son étendard, son cheval d'armes blanc conventionnel, ou son éléphant particulièrement magnifique. Il est habituel de dissimuler les socles avec du flochage ou un matériau similaire, au lieu de les peindre simplement de la couleur du sol.

Le changement de profondeur du socle pour certains piétons par comparaison avec DBM et le montage à l'arrière sont faits pour que les socles opposés puissent s'aligner au contact sans anomalie visuelle. Les socles alternatifs plus étroits pour certains types de troupes sont faits pour permettre aux types de figurines de DBM d'être utilisés, mais ils doivent **reculer, suivre et détruire les amis situés derrière** comme s'ils étaient de profondeur standard. Les socles plus étroits ne confèrent aucun avantage tactique *et sont traités à tout point de vue comme s'ils avaient la profondeur standard.*

De même, si la profondeur d'un socle est supérieure à sa largeur (comme pour les éléphants en 25 mm par exemple), sa largeur est prise en compte à la place de sa profondeur dans ces circonstances.

Les chiffres donnés pour le 6mm et le 2mm correspondent aux figurines individuelles ou aux blocs de tous les fabricants. Certains blocs en 6mm ont une largeur qui varie en fonction de la densité des troupes. Ceux-ci doivent être coupés et combinés pour donner une apparence réaliste, parfois avec des petits groupes au hasard dispersés sur le socle. En utilisant des figurines au 6mm à l'échelle condensée, augmenter la profondeur des socles des piétons sauf des Tirailleurs en utilisant des éléments doubles comme s'ils étaient des éléments simples. Les blocs en 2mm ne conviennent que pour l'échelle condensée, c = Conflict Miniatures, i = Irregular Miniatures. Pour i, utiliser des blocs de 2 figurines de profondeur pour les Pistoliers (O) etc., des blocs H&M ("Horse & Musket") de 3 figurines de profondeur pour les Tireurs etc. Colorer l'arrière des socles au 2mm pour indiquer l'orientation et l'armée.

TAILLE DE L'ARMÉE

Sauf si la bataille est une partie dans le cadre d'un jeu de campagne ou d'un scénario, chaque camp dispose d'éléments de troupes limités à un total accepté de points d'année ("army points" : AP) compris entre 100 et 500 AP. Dans les parties avec moins de 250 AP, toute l'armée est un seul corps sous les ordres d'un général. Dans des parties plus grosses, elle est divisée en 1-4 corps d'armée, chacun avec son propre général, l'un d'entre eux étant le commandant en chef. Les généraux subordonnés ou alliés peuvent être contrôlés ou non par d'autres joueurs. Chaque armée peut comprendre de **zéro à 2 éléments de bagages par corps d'armée. Ils doivent tous être déployés comme faisant partie du corps d'armée avec les divers éléments à pied, mais les bagages des alliés doivent par contre être inclus dans le corps d'armée allié.** Tous les éléments et les généraux doivent être affectés aux corps d'armée avant que la procédure de mise en place de la page 12 ne commence.

Nos livres annexes de listes d'armée spécifient le type des éléments et leur nombre pour la grande majorité des armées historiques de la période couverte par les règles et aussi toutes les défenses artificielles qui peuvent être utilisées en plus de celles entourant une BUA située sur la table.

Les points prévus pour des défenses artificielles limitées au défenseur sont perdus si le terrain ne comporte pas de BUA, ou si l'armée est désignée comme étant l'attaquant. **Les points prévus pour des éléments navals sont perdus si la liste d'armée du défenseur n'inclue pas de caractéristiques aquatiques ou si les rivières sont toutes écartées lors des jets de dés de terrain (terrain dicing). Leurs troupes de débarquement doivent toutefois être déployées, étant censées avoir débarqué et rejoint l'armée avant la bataille, et le 'ME' des vaisseaux est toujours pris en compte. Un corps d'armée leur étant opposé doit perdre pour être battu, et l'armée doit perdre pour être défaite.**

COÛT DES ÉLÉMENTS

Coût de base d'un élément pour :

	(S)	(O)	(I)	(F)	(X)	
Lanciers		15	12	10	11	-
Pistoliers		12	10	8	11	-
Sipahis		10	8	5	8	-
Cavalerie légère		7	5	4	4	-
Chameaux	9	6	-	6	-	-
Dragons		8	7	6	-	-
Piques		5	4	3	4	-
Tireurs		7	6	4	6	-
Lames		9	7	4	5	-
Archers		7	5	3	-	-
Tirailleurs	4	3	2	-	-	-
Guerriers		5	4	3	-	-
Hordes		2	1	-	1	-
Artillerie		25*	20*	5	10	10
Pontoniers		-	5	-	-	-
Chariots de guerre		-	10	3	-	-
Eléphants		24	20	16	-	-
Navires		6	5	3	4	4
Galères		5	4	2	3	-
Bateaux		3	2	1	2	3

Ajustement pour l'artillerie marquée * si dépourvue d'équipes d'attelage

Ajustement pour toutes les classes pour l'élément du C-in-C ou d'un sous-général

Ajustement pour toutes les classes pour l'élément d'un général allié

- 5

+20

+10

Obstacle portable pour protéger le front d'un élément

1

Obstacle fixe pour protéger le front d'un élément

2

Fortification pour protéger le front d'un élément

4

Supplément pour chaque flanc ou l'arrière d'une redoute à trois ou quatre faces

+1

Supplément pour un portail

+2

Les types de troupes de DBR coûtent habituellement la même chose que leurs équivalents exacts à DBM, quoiqu'ils n'aient pas toujours le même type ou la même classe.

PRÉSENTATION DE L'ARMÉE

Les organisateurs des compétitions demanderont à l'avance la liste de votre armée par corps d'armée indiquant le nombre, le type et le coût de tous les éléments, de même que le nombre d'éléments que chaque corps d'année doit perdre pour être battu. Vous n'avez pas à présenter la composition de votre armée à un adversaire, ni à lui dire des choses qu'il devrait être capable de déduire de vos figurines. **Il a le droit de demander le nom et l'année de votre armée et de tout corps régional ou supplétif concerné.**

PRÉPARATION DE LA BATAILLE

JETS DE DÉS DE MISE EN PLACE

Sauf dans le cas d'une bataille sur scénario ou dans le cadre d'une campagne, le C-in-C de chaque camp choisit une saison de l'année. *Les deux partis se placent sur les longs côtés opposés du champ de bataille* et jettent les dés, chacun ajoutant le facteur d'agressivité de son armée (un nombre de 0 à 4 donné dans la liste d'armée) à son résultat brut. Si les résultats ajustés sont égaux, recommencer jusqu'à obtenir des résultats différant lors d'un jet de dés. Le camp avec le plus fort résultat ajusté est l'attaquant, l'autre étant le défenseur. La saison est celle qu'avait choisie l'attaquant, en passant à la saison suivante chaque fois que les résultats ajustés sont égaux. Le défenseur désigne le côté de la table orienté au nord, met en place l'essentiel du terrain *et se déploie devant l'attaquant.*

Faire à ce moment le total des résultats bruts de tous les jets de dés qui viennent d'avoir lieu. Ce total donne l'heure après minuit à laquelle la bataille commencera.

A ce moment, déduire la valeur du plus faible dé de la valeur du plus fort obtenues lors du tout dernier jet. La différence est le résultat indiquant les conditions atmosphériques, lequel, avec la zone climatique et la saison, définit l'état des conditions atmosphériques.

CHOIX DU TERRAIN

Comme l'art du commandement se définit comme la capacité des généraux à adapter les mouvements de leurs troupes à ceux de l'ennemi et au terrain, la disponibilité de terrains variés et réalistes est essentielle pour des batailles intéressantes. La méthode *habituelle* est que le défenseur place des éléments de terrain individualisés *sur le dessus d'une nappe unie ou d'un grand tableau peint, le "champ de bataille". Ils doivent être de types permis ou requis par la liste d'armée du défenseur; toutefois le type "champ ouvert" peut aussi être utilisé si les zones bâties sont autorisées mais pas les champs clos.*

Les éléments de terrain peuvent être des structures linéaires, telles que étendues d'eau (waterway - WW), rivières (Rv) ou routes (Rd), ou des éléments de zones (area features) modelés de façon réaliste. Un élément de zone doit tenir dans un rectangle de 600 pas par 450 pas. Il ne peut pas faire moins de 100 pas dans n'importe quelle direction. S'il ne dépasse jamais 300 pas, il compte pour un demi équivalent-élément (feature equivalent - FE). S'il dépasse 450 pas dans n'importe quelle direction il vaut 1,5 FE à moins d'être entièrement en bon terrain. La première route placée par chaque joueur vaut zéro FE, la suivante 1/2 FE, les autres éléments linéaires 2 FE.

Les éléments de zone peuvent être :

Du terrain difficile [Difficult going - Dgo] qui peut comprendre des pentes escarpées, boisées, plantées de vignes ou en terrasse, des bois [Woods - Wd], des vergers, oliveraies ou palmeraies [Orchards - O], des petits champs enclos de murs, haies, canaux d'irrigation ou paddy bunds [E], des vignes [V], des marais ou des zone volontairement inondées à hauteur de cuisse [M], des dunes de sable [D], ou une zone bâtie ["built-up area", BUA] sauf pour les piétons en garnison dans les fortifications de son périmètre. Une côte rocheuse est aussi du terrain difficile.

Du terrain inégal (rough going - Rgo] qui comprend les terrains modérément marécageux ou rocheux, les broussailles basses, et les fosses ou tranchées encaissées.

Du bon terrain [Good going - Ggo] qui comprend les faibles pentes dénudées, les champs ouverts, les plages, les éléments aquatiques, marais ou marécages gelés. L'espace entre les éléments est aussi du bon terrain et peut représenter des pâtures naturelles, de la steppe ou du désert non sablonneux.

Un élément comportant plusieurs qualités de terrain se voit appliquer la qualité qui ralentirait le plus la cavalerie. Pour les chameaux de tous types sauf bagages, considérer les dunes de sable et les broussailles comme du bon terrain et les autres terrains inégaux comme terrain difficile.

Le défenseur place 1 à 2 FE de chaque type obligatoire et 2 à 3 FE de chaque type autorisé (3 à 4 si échelle condensée sur la largeur totale du champ de bataille). L'attaquant place 0 à 2 FE de tout type autorisé sauf zone bâtie. Chaque joueur déclare ses éléments avant que quiconque en mette en place. Aucun joueur ne peut choisir plus d'une rivière ou plus de deux éléments de zone non obligatoires du même type, ou plus de trois FE. Toute étendue d'eau doit être placée en premier, puis les rivières, puis les collines dénudées peu pentues, puis les autres collines, les routes, les zones bâties (y compris celles combinées avec une colline), les champs, les autres types d'éléments dans l'ordre choisi par l'attaquant. Si les deux partis déclarent le même type, le défenseur place d'abord tous ses éléments de ce type.

Les bords du champ de bataille sont numérotés de 1 à 4 dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant à gauche du défenseur. Un de ces côtés est ensuite numéroté 5 par le défenseur, puis l'un d'entre eux (ce peut être le même côté) numéroté 6 par l'attaquant. Tout élément qui doit être placé, sauf une étendue d'eau, fait l'objet d'un lancé de dés - deux dés lancés successivement. Si un élément ne peut être placé sans faire bouger un élément précédent, il doit être écarté, même s'il est de type obligatoire.

Un élément de zone doit être placé de telle façon qu'une de ses parties soit plus proche du côté dont le numéro correspond au résultat du premier jet de dé que de tout autre côté. Le résultat du second dé donne la distance maximum en largeur de socle entre le premier élément de zone placé et ce côté, et la distance minimum entre tout autre élément de zone et tous les éléments de zone placés avant lui.

Les éléments linéaires autres que les étendues d'eau doivent commencer sur le côté correspondant au premier jet de dé et se diriger vers le côté correspondant au second dé; si le résultat donne le même côté, l'étendue d'eau se dirige vers le côté suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une colline est un élément unique, que certaines de ses pentes soient escarpées, inégales, cultivées ou boisées, ou que toutes soient douées et dégagées. Toutes les collines descendent d'un point ou d'une ligne haute vers leur bordure. Les pentes douces ["gentle slopes", H(G)] ne sont pas un terrain inégal ou difficile sauf si elles sont combinées avec un élément de terrain qui l'est. Un élément est plus haut qu'un ennemi si au moins une partie de sa face avant est plus haute que l'ensemble de l'élément ennemi, ou si l'élément ennemi est dans un fossé.

Des zones bâties (BUA) ne peuvent être choisies que par le défenseur. Cela peut être un hameau ou village, une construction conséquente comme un manoir et ses dépendances, une église et son cimetière ou une partie d'une ville plus grande hors-table. Le

placement est déterminé par jet de dés comme pour les autres éléments mais elles doivent de plus être situées sur une route ou contiguës au champ de bataille ou au rivage d'une étendue d'eau correspondant au premier jet de dés.

Les routes n'étaient habituellement pas pavées, aussi elles peuvent être dépeintes comme des pistes de terre brun pâle d'une largeur inférieure à celle d'un élément. Comme les éléments se déplacent de part et d'autre des routes, le terrain sur la largeur d'un demi-élément de part et d'autre de la ligne centrale de la route doit être identique. *Une route peut aboutir à un côté du champ de bataille, à une étendue d'eau ou à une autre route. Si une route rejoint deux côtés déjà reliés par une route précédemment placée, elle doit croiser ou rejoindre cette route. Une route peut traverser ou contourner tout élément de terrain placé précédemment ou ultérieurement, sauf une étendue d'eau.* Les routes qui coupent des rivières les traversent par des gués ou des ponts permanents.

Les éléments aquatiques peuvent être soit des *étendues d'eau* ["waterways", WW] non guéables, navigables pour les vaisseaux de mer, comme la mer, les grands lacs ou les fleuves géants comme le Rhin, le Danube, l'Euphrate, le Tigre, le bas Nil ou le Yang Tse, soit d'autres fleuves ou rivières ordinaires ["rivers", Rv]. Les inondations délibérées sont décrites comme de l'eau, mais traitées comme des marais. Comme il n'y a pas d'élément de terrain dans l'eau, le déplacement est fonction des conditions atmosphériques et du courant. Le mouvement naval est en terrain difficile pour les Galères par vent fort, pour les Bateaux sur une rivière négligeable (*paltry river*) ou remontant une rivière dangereuse, ou pour les Navires s'il n'y a pas de vent ou s'ils remontent le vent à moins de 45°. En zone froide, les étendues d'eau, rivières, inondations, marais et terrains marécageux des nations dont la liste d'armée comporte le terrain supplémentaire de type glace ["ice", I] peuvent geler par temps très froid, devenant un *bon terrain* pour les troupes terrestres, et infranchissable par les éléments navals.

Une seule *étendue d'eau* [WW] peut être utilisée, *et seulement si elle est obligatoire ou si elle est placée par une armée utilisant des éléments navals.* Elle s'étend de 300p à 600p à partir d'un des *petits côtés de la table et seule une moitié peut s'étendre à plus de 400 pas. Elle doit être bordée par toute combinaison de rivage rocheux jusqu'à 600 pas de long et 50 pas de large, de plages de 50 à 100 pas de large, de marais ou de dunes* ou par le quai ou les défenses d'une BUA. *Une colline placée comme promontoire ou comme île est bordée par une plage au pied de pentes douces dénudées, broussailleuses ou boisées, ou sinon par un rivage rocheux.*

L'étendue d'eau entre une île et le rivage est considérée comme une rivière.

Une rivière [Rv] doit couler *en grands méandres alternés depuis un côté jusqu'à une étendue d'eau, un autre côté ou une rivière placée précédemment. Puisqu'une rivière ne coule pas à contre-pente, une rivière commençant à une étendue d'eau est interdite. Une rivière commençant sur le même côté qu'une rivière précédemment placée doit la rejoindre. Une rivière joignant deux côtés séparés par un seul coin ne doit pas commencer ni finir à moins de 600 pas de ce coin. La longueur totale d'une rivière ne doit pas dépasser 1 fois et demi la distance entre ses deux extrémités. La largeur d'une rivière ne doit pas dépasser 125 pas.* Les mouvements sur elle ne sont *accessibles* qu'aux Bateaux. Les Bateaux peuvent passer sous un pont permanent, mais non sous un pont de bateaux. La nature d'une rivière est constante tout au long de son cours et elle est déterminée par un jet de dé lorsque *le premier élément la traverse hors-route, en ajoutant 2 au résultat si la rivière est en crue et 1 si elle se jette dans une étendue d'eau, en déduisant 1 si elle s'arrête sur un petit côté du champ de bataille et en déduisant 2 si on est en été ou en automne d'un climat sec ou en été d'un climat chaud ou froid.* Pour un résultat de :

- 1 - 2 Négligeable. Peu profonde et avec le fond visible. Peut être franchie n'importe où dans n'importe quelle formation sans délais, mais fournit de l'eau potable et ses berges aident les défenseurs. *Terrain difficile pour les bateaux.*
- 3 - 4 Facile. Plus profonde, mais avec un courant faible, avec un fond non-connu. Peut être franchie n'importe où avec un faible délai sur un front d'un élément Navigable pour les Bateaux.
- 5 - 6 Douteuse. Encore plus profonde et rapide. Franchissable presque partout avec un léger délai.
- 6> Dangereuse. Flots avec un fort courant. Points de traversée difficiles à trouver et qui peuvent se détériorer pendant le passage à gué à cause de l'érosion ou d'ondes imprévisibles. Terrain difficile pour des Bateaux allant vers l'amont.

PONTS

Les ponts peuvent être des structures permanentes placées par le défenseur à l'intersection d'une rivière et d'une route, ou des ponts de bateaux construits par un élément de pontonniers. Tous peuvent être détruits ainsi que les troupes qui traversent comme s'il s'agissait d'une cible de train, par un tir d'Artillerie ou d'un élément naval, ou *en combat rapproché avec des Bateaux (X)*. Un pont de bateaux est mis en place quand un élément de pontonniers sur le bord de la rivière dépense des PIP pour le lancer. Lorsque des PIP sont dépensés pour terminer, l'élément s'en va en laissant le pont en place. Le début du démontage est simulé par le retour des pontonniers, sa fin par la dépense de PIP et le retrait du pont. *Il peut ultérieurement être utilisé de nouveau ailleurs. Un pont permanent et un pont de bateaux peuvent aussi être démantelés par tout troupe à pied mais sont alors détruits du même coup.*

RÉGIONS CLIMATIQUES

Nous définissons quatre régions climatiques, que nous appelons Froide, Chaude, Sèche et Tropicale. Le climat d'origine de chaque armée est indiqué dans sa liste d'armée. Les batailles se déroulent dans le climat d'origine du défenseur.

La zone froide s'étend au nord des Pyrénées, des Alpes, du Caucase et du désert central d'Asie, au bassin du Danube, à la Mongolie, au Tibet, à La Corée, à la Chine au nord du fleuve Fei, au Japon et aux hautes terres du Pérou, et à toutes les grandes zones de montagne. La zone chaude comprend l'Europe du sud, l'Afrique au nord de l'Atlas, la Turquie et la Syrie/Palestine. La zone sèche comprend le Sahara, la Libye, l'Égypte, les Soudans de l'Ouest et de l'Est, l'Arabie, la Perse, la Mésopotamie, la frontière indo-persane, *le grand désert indien* et le désert central d'Asie. La zone tropicale comprend l'Afrique au sud des Soudans, l'Inde, l'Asie du sud-est, la Chine au sud du fleuve Fei, et l'Amérique centrale et du sud.

CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Le risque de mauvais temps peut être minimisé par un choix avisé de la saison de campagne. Ses effets sur terre sont habituellement minimes et transitoires et peuvent être tempérés ou exploités par un bon commandement. Son effet sur mer est une part importante de l'art de la guerre navale.

Si le résultat des conditions atmosphériques est :

- 0-1 Temps parfaitement clair et sec avec une couverture nuageuse minimale. Vent léger comme pour le résultat de 5, sauf pendant les phases où le résultat de PIP moyen est 2 ou moins, durant lesquelles il n'y a pas de vent.
- 2 Brouillard en zone froide en hiver, brume dans les autres zones ou saisons, depuis une heure avant l'aube jusqu'à une phase où le résultat de PIP moyen est 5 ou plus. Si le déploiement est terminé plus d'une heure après l'aube, le brouillard ou la brume sont censés s'être déjà dissipés. Pas de vent.
- 3 Vent fort soufflant du sud-ouest en zone froide ou tropicale, du sud en zone chaude ou sèche. Risque de pluie en zone tropicale au printemps et en été. Risque de tempête de sable en zone séché. Risque de naufrage.
- 4 Ciel couvert. Vent léger soufflant du nord-ouest en zone froide ou chaude, du sud-ouest en zone sèche ou tropicale. Risque de pluie en zone tropicale au printemps ou en été, ou en zone froide sauf en été. Rivières en crue en zone chaude au printemps.
- 5 Ciel couvert au printemps, en automne ou en hiver. Vent léger soufflant du nord-est en zone froide en hiver, du sud-ouest en zone froide au printemps, en été ou en automne, du nord-ouest en zone chaude, du sud-ouest en zone sèche ou tropicale. Risque de neige et que tes plans d'eau, les rivières et les marais du défenseur soient considérés comme gelés pour ce qui est du terrain en zone froide en hiver. Risque de pluie en zone froide au printemps ou en automne, en zone chaude au printemps, en automne ou en hiver, en zone sèche en hiver, en zone tropicale au printemps. Rivières en crue et boue en zone froide au printemps ou en automne, en zone chaude ou sèche en hiver, en zone tropicale au printemps. Eblouissement en été. Sécheresse en zone chaude en été, en zone sèche au printemps, en été et en automne.

Risque de neige, de pluie ou de tempête de sable : Un tel temps commence ou cesse quand le résultat moyen de PIP d'une phase quelconque est de 5 ou plus. Une fois terminé, il ne peut se produire à nouveau.

Neige, brouillard, brume :	Réduction, de la visibilité et restrictions au mouvement
Pluie :	Désavantage au combat pour cavalerie légère, archers, tirailleurs et tireurs .
Tempête de sable :	Réduction de la visibilité. Désavantage au combat, sauf si l'on est à 45° directement sous le vent
Crue :	Accroissement de la difficulté de la traversée des rivières.
Eblouissement :	Désavantage au combat si l'on fait face à moins de 45° du plein est dans les 2 heures après le lever du soleil, ou si l'on fait face à moins de 45° du plein ouest dans les 2 heures avant le coucher du soleil.
Vents forts :	Désavantage au combat pour les Archers tirant, sauf à 45° directement sous le vent. Les éléments navals avec la berge d'un plan d'eau directement sous le vent à une distance inférieure à la largeur d'un élément font naufrage et sont détruits, sauf s'ils sont déplacés, ou s'ils sont déjà en contact avec un quai, ou échoués. Terrain difficile ainsi que désavantage au combat pour les Galères.
Pas de vent :	Terrain difficile pour les Navires.
Boue:	Réduit le mouvement sur route à la distance du terrain inégal. Désavantage au combat si on vient au corps-à-corps en montant durant cette phase.
Sécheresse :	Désavantage au combat après midi (12:00), sauf si le camp a une rivière ou une BUA amie plus près de son côté de table que ne l'est l'arrière de l'élément le plus avancé.
Ciel nuageux :	Réduction de la visibilité de nuit.

HEURE DU JOUR OU DE LA NUIT

Le total brut aux jets de dés de la mise en place donne le nombre d'heures après minuit où le déploiement est terminé.

Une heure passe chaque fois que le défenseur a joué 6 phases. Du lever au coucher du soleil l'intervalle est le suivant :

de 04:00 à 22:00 en zone froide en été.

de 05:00 à 19:00 en zone froide au printemps ou en automne, ou en zone froide ou sèche en été.

de 08:00 à 16:00 en zones froide, chaude ou sèche en hiver.

de 06:00 à 18:00 dans les autres zones ou saisons.

L'aurore *est* l'heure qui précède le lever du soleil. Le crépuscule *est* l'heure qui suit son coucher. Il y aura clair de lune si le dernier jet de dé de mise en place de l'attaquant est impair, et si le temps n'est pas couvert, s'il n'y a pas de brume, de pluie ou de tempête de sable.

Si le déploiement se termine entre le crépuscule et l'aurore, l'attaquant peut choisir de commencer le combat immédiatement si on est en été ou une heure avant l'aube si on est au printemps ou en été. Si c'est le cas, le défenseur est censé bivouaquer et ne jette pas de dés de PIP jusqu'à ce que le soleil se lève ou qu'un de ses éléments soit averti de l'approche de l'ennemi. Sinon la bataille commence au lever du jour. Si le crépuscule arrive pendant la bataille, le combat continue jusqu'à ce qu'on ne voit plus aucun ennemi. Un élément ou un groupe qui ne peut plus voir d'ennemi ne peut plus avancer, et les troupes en déroute ne peuvent être ralliées. Une fois que le combat s'arrête, les deux camps notent leur décision de continuer la bataille à l'aube ou de se retirer, puis les révèlent simultanément. Le combat cesse sauf si les deux camps veulent le poursuivre.

VISIBILITÉ

Les troupes et les éléments de terrain sont visibles de jour et par temps clair pour tous les observateurs dont la ligne de vue directe n'est pas bloquée par l'interposition de *collines, dunes de sable, bois, vergers, oliveraies, palmeraies ou zones bâties*. Le crépuscule et l'aurore réduisent la distance de vision à 600p, le clair de lune, la brume ou la neige *de jour* à 300p, et une nuit sans lune, brumeuse ou au ciel couvert, du brouillard ou une tempête de sable à 100p. Les éléments de troupe *et les obstacles* ne bloquent pas la vue. *Les troupes à plus de 50 pas derrière des fortifications ne peuvent être vues que depuis une colline.*

Les troupes dans un bois ou à l'intérieur d'une BUA ne peuvent être vues à plus de 50p, celles dans un verger, une oliveraie, une palmeraie ou des dunes de sable à plus de 150p, sauf si elles découvrent leur présence en, tirant vers l'extérieur. Les troupes situées à une distance inférieure à l'intérieur voient à l'extérieur comme si elles étaient dehors. Les Tirailleurs dans les vignes, marais, zones rocheuses, ou broussailles ne peuvent être vus à plus de 150p sauf s'ils se *déplacent, tirent ou entrent en combat rapproché*. Une rangée de bois emmêlés ne peut être vue à plus de 50p.

Les troupes au moins à mi-pente d'une colline ne peuvent voir ni être vues depuis moins de 600p au-delà d'une colline plus basse, d'une BUA, d'un bois d'un verger, d'une oliveraie, d'une palmeraie ou de dunes de sable. Celles sur le plat ou plus bas sur la colline ne peuvent pas être vues du tout au-delà de ces obstacles. Les troupes sur une colline ne peuvent être vues à plus de 100p depuis la même colline. *A moins d'être par ailleurs cachées par le terrain, des troupes sur une colline peuvent voir et être vues de troupes non situées sur cette colline et jusqu'à 90 degrés depuis l'aval (straight downhill)*. On ne peut voir dans un fossé que depuis son bord. *Un élément* dans un fossé peut voir à l'extérieur, mais ne peut pas tirer *sans quitter entièrement le fossé*.

La connaissance de la présence de l'ennemi ou des événements fâcheux est censée se propager au sein d'un corps d'armée par des moyens informels, que le général le souhaite ou non, mais pas vers les autres corps d'armée. Les troupes sont censées se méfier de tout ennemi qui :

- (a) Est visible de ou qui a tiré sur un quelconque élément de leur corps d'armée.
- (b) A été aperçu dans, ou se déplaçant vers, un terrain où il peut se cacher, par un élément du corps d'armée et qui n'a pas été vu se déplaçant ensuite vers l'extérieur.
- (c) Est dans des défenses artificielles visibles.

DÉPLOIEMENT

Le défenseur est censé avoir une meilleure connaissance locale et un champ d'action plus large pour choisir le champ de bataille et préparer des positions défensives ou des embuscades. L'attaquant est censé avoir l'initiative et avoir parfois un certain choix dans l'axe de son avance. Si le défenseur a choisi le terrain, l'attaquant choisit alors lequel des côtés longs ou égaux sera son côté de base. Si le terrain a été choisi par une tierce personne, le défenseur choisit le côté de l'adversaire est l'opposé.

Sauf s'ils sont dans une BUA fortifiée, les défenseurs ne doivent pas être déployés au-delà du *milieu du champ de bataille*. *Les attaquants ne doivent pas être déployés à moins de 300p du milieu du champ de bataille ni à moins de 200 pas d'une fortification*. Aucun des deux ne peut déployer d'éléments terrestres ni d'obstacles à moins de *600p d'un petit côté* de la table, sauf en embuscade ou dans une BUA quelconque. *A moins d'être dans une BUA fortifiée, tous les éléments d'un corps d'armée (command) doivent se déployer à l'intérieur d'un rectangle qui ne doit pas intersecter les rectangles de déploiement des autres corps d'armée. Des éléments terrestres ne doivent pas être déployés hors-route dans une rivière. Les bagages inclus dans un corps d'armée doivent être déployés en un seul groupe sur du bon terrain ou dans une BUA, ou embarqués sur un groupe d'éléments navals. Le déploiement se fait dans l'ordre suivant :*

- (1) *Le défenseur puis l'attaquant placent tous les bagages qui ne sont ni embarqués sur des éléments navals ni dans une BUA.*
- (2) *Les deux partis enregistrent les positions relatives de leurs corps d'armée de gauche à droite et d'avant en arrière, ainsi que la position et l'orientation des troupes en embuscade et des éléments navals.*
- (3) *Le défenseur place les fortifications, ainsi que tous les éléments de troupes terrestres et les obstacles fixes qui ne sont ni en embuscade ni appartenant à un corps d'armée caché à la vue de la zone de déploiement de l'attaquant par des collines ou des bois.*
- (4) *L'attaquant place ses éléments de troupes terrestres, ses fortifications et ses obstacles.*
- (5) *L'attaquant puis le défenseur placent tous les éléments navals qui ne sont pas en embuscade.*
- (6) *Le défenseur place tous les corps d'armée cachés, sauf ceux en embuscade.*

EMBUSCADES

A cette époque (même en Irlande), il n'y avait pas plus d'une embuscade par bataille et elle se limitait à un corps de troupe substantiel faisant feu ou chargeant depuis une cachette. Des embuscades montées par l'attaquant étaient extrêmement rares - les seuls exemples que nous avons trouvés furent déjoués alors que les troupes prenaient position. En conséquence, le défenseur peut placer une embuscade, l'attaquant aucune.

Une embuscade est composée d'un groupe de 4 à 12 éléments du défenseur initialement déployés dans l'une des situations suivantes :

- (a) Cachés dans un bois, un verger, *une palmeraie*, une oliveraie, *l'intérieur d'une BUA* ou un fossé.
- (b) *Pour des Tirailleurs*, dissimulés de la même façon, ou *dans une vigne*, une zone rocheuse, un marais, ou des broussailles.
- (c) *Pour des éléments navals, derrière n'importe quel élément de terrain sauf une plage ou un marais.*

Son emplacement et sa direction sont notés *avant tout déploiement*, mais elle n'est pas placée sur la table *jusqu'à ce qu'elle soit révélée* par le premier mouvement ou le premier tir d'un de ses éléments ou lorsque un de ses éléments est vu par *l'ennemi*. *Une embuscade* ne peut inclure de bagage, de fortifications ni d'obstacle fixe sauf des rangées de bois emmêlés, *mais peut comprendre jusqu'à la moitié des troupes en garnison dans une BUA fortifiée*.

LE COMBAT PENDANT LA BATAILLE

SÉQUENCE DE JEU

Les deux camps jouent en phases alternées. L'attaquant joue la première phase. Pendant chaque phase de chaque camp :

- (1) Chacun de ses corps d'armée jette un dé pour déterminer les points d'initiative du joueur ("player initiative points", PIP), qui seront utilisés pour déplacer, raffermir ("steady") ou rallier certaines des troupes du corps d'armée. Les changements de conditions atmosphériques sont contrôlés.
- (2) **Pour chaque élément ou pour des groupes, il fait des mouvements tactiques ou de marche, rallie ceux qui déroutent ou poursuivent et s'ils viennent juste d'être battus ("beaten"), raffermir des éléments séparés ou des groupes.** Puis les deux camps font les mouvements de déroute puis de poursuite. Un mouvement légal ne peut être annulé une fois fait. Les ennemis contactés sur une face latérale ou arrière tournent alors pour faire face.
- (3) Tous les éléments de Pistoliers (I), de Cavalerie Légère (I), de Dragons, de Tireurs, d'Archers, de Tirailleurs (S) **ou (O)**, d'Artillerie, de Chariots de Guerre, de Navires (O) Galères ou Bateaux (S) des deux camps qui ont une cible légale **peuvent** tirer et exécuter ou **imposer** des mouvements **induits (outcome)**. **Si l'ordre d'exécution est discuté, c'est le joueur dont c'est la phase qui décide.**
- (4) Certains des éléments des deux camps qui sont en contact par leur face frontale avec l'ennemi combattent en corps-à-corps et exécutent ou imposent des mouvements en conséquence, dans l'ordre choisi par le camp dont c'est la phase.

JET DE DÉ DES POINTS D'INITIATIVE DU JOUEUR

Le commandant en chef (C-in-C) effectue simultanément le jet d'un dé de couleur identique pour le compte de chacun de ses corps d'armée et ceux de ses sous-généraux, puis alloue un de ces dés et son résultat de PIP à chacun de ces corps. **Toutefois, si le C-in-C est en combat rapproché, ou a été perdu, ou n'est pas à moins de 1 200 pas de son général, ou ne peut le voir, ou si son général a été perdu, le corps d'armée jette les dés séparément.** Le corps d'armée d'un général allié jette le dé séparément et utilise un dé d'une couleur distincte. Un corps continue à jeter le dé à chaque phase tant qu'un quelconque de ses éléments reste sur la table. Les PIP ne peuvent être transférés ni accumulés.

Pour une phase donnée, aucun PIP n'est dépensé pour le premier mouvement de marche d'un élément ou d'une colonne d'un élément de large si le mouvement se fait entièrement sur route.

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1 PIP est dépensé pour : | Déplacer, atteler/dételer, monter/démonter, embarquer/débarquer ou raffermir un élément isolé. Déplacer un groupe. |
| 2 PIP sont dépensés pour : | Raffermir un groupe . Rallier un élément isolé en déroute ou en poursuite. |
| 3 PIP sont dépensés pour : | Lancer, compléter ou achever un pont . |
| 1 PIP de moins est dépensé pour : | Déplacer ou raffermir (mais pas rallier) un élément ou un groupe qui comprend le général de son corps d'armée si celui-ci n'a pas encore bougé pendant cette phase. Ceci simule l'autorité supplémentaire qu'il exerce sur ceux qui sont proches de lui. |
| 1 PIP de plus est dépensé pour : | Déplacer, raffermir ou rallier tout élément ou groupe dont le général de corps d'armée est perdu, est à plus de 600p de distance, ou est à plus de 300p et ne peut le voir . Ces distances sont mesurées entre les points les plus proches des deux bases, mais en contournant les terrains infranchissables par l'élément du général et par l'ennemi .
Déplacer des obstacles mobiles ou déplacer des bagages hors-route.
Faire marcher un groupe qui a déjà marché deux fois pendant cette phase, sauf s'il est entièrement composé de cavalerie légère, de dragons ou s'il se déplace le long d'une route. |
| 2 PIP de plus sont dépensés pour : | Séparer un élément ou un groupe d'un groupe précédent et/ou faire pivoter un élément en contact par un coin avant (en débord ?) pour l'amener au contact du flanc de l'ennemi, sauf si :
(a) Le précédent groupe n'était composé que de Cavalerie légère, Tirailleurs ou Guerriers
(b) Un seul groupe se déplace en ligne droite, les autres restant immobiles.
(c) Un ou des groupe se déplacent pour entamer un combat rapproché, les autres restant immobiles.
(d) Un seul élément se déplace vers ou sur du terrain difficile
Se déplacer la nuit sauf le long d'une route au clair de lune. |

Déplacer un élément de Piques ou de Tireurs qui est en débord pour placer sa face frontale en contact avec le flanc de l'ennemi qu'il débordait.

MOUVEMENTS TACTIQUES, DE MARCHE, INDUITS ET HALTES

Les mouvements tactiques ou de marche sont des mouvements volontaires pendant la phase de son propre camp, et ils dépensent des PIP. Un élément peut prendre part soit à un mouvement tactique par phase soit à autant de mouvements de marche dans une phase quelconque s'il y a des PIP disponibles. Un mouvement de marche ne peut commencer ou aller plus près d'un élément ennemi que 300p, on ne peut être fait par des troupes d'un corps d'armée battu. Les mouvements en conséquence sont les mouvements obligatoires de Recul, Fuite, Suivi, Déroute et Poursuite dans les phases des deux camps, qui ne nécessitent pas de PIP. **Une halte exclut tout mouvement tactique ou de marche pendant la phase.**

MOUVEMENTS D'ÉLÉMENTS ISOLÉS

Le mouvement d'un élément isolé peut être fait dans n'importe quelle direction sous réserve qu'aucun coin du socle ne se déplace d'une distance supérieure à celle autorisée pour ce type de troupe par rapport au point où était ce coin de l'élément au début du mouvement. Le mouvement tactique d'un élément séparé peut donc être utilisé non seulement pour avancer, mais aussi *pour pivoter d'une position de débord à un contact frontal avec le flanc ennemi*, pour se retirer, *pour rejoindre un groupe* ou étendre le front d'un groupe *stationnaire*, ou pour débarquer de ou embarquer sur un élément naval. Un mouvement d'élément isolé ne peut être amorcé *si la face frontale de l'élément est en contact avec la face arrière d'un élément* ennemi ni si une face quelconque est en contact avec la face frontale d'un élément ennemi.

MOUVEMENTS DE PLUSIEURS ÉLÉMENTS EN GROUPE

Un groupe est défini comme un certain nombre d'éléments *du même corps d'armée* qui, sauf si c'est rendu nécessaire par le pivotement d'une colonne, regardent tous dans la même direction, et sont tous en contact à la fois par une face et un coin avec un autre des éléments du groupe. Un mouvement de groupe ne peut pas commencer avec un élément au contact de la face avant d'un élément ennemi- Sauf quand ils se déplacent pour se former en une colonne de la largeur d'un seul élément ou pour s'étendre à partir de cette colonne, les éléments qui se déplacent en groupe doivent chacun se déplacer parallèlement au premier d'entre eux qui se déplace, ou le suivre, et doivent se déplacer de la même distance, ou pivoter suivant le même angle. *Des éléments navals ne peuvent être regroupés avec des éléments terrestres.*

Un élément ou un groupe plus petit est réputé séparé de son groupe d'origine si à la fin de son mouvement il n'est plus en contact correct avec lui par une face et un coin. Il n'en est pas séparé s'il utilise le mouvement d'un élément isolé ou d'un groupe pour se situer ailleurs dans ce groupe.

Un mouvement de groupe doit se faire en colonne de largeur d'un élément s'il se fait à travers un portail ou le long d'une route, ou en suivant la berge d'une rivière, *ou s'il finit en terrain difficile sauf s'il est entièrement composé de Tirailleurs et/ou de Guerriers*, ou à travers une rivière sauf négligeable, ou par des Bateaux sur une rivière, ou en *marche* hors-route avec une visibilité réduite à 100p.

Le mouvement d'un groupe ne peut inclure de changement dans la largeur frontale ni la direction, sauf :

- Pour réduire la largeur frontale pour se former en une colonne d'un élément de large. L'élément qui doit prendre la tête de la colonne avance au plus de *la distance complète de mouvement tactique de l'élément le plus lent du groupe et il est le seul élément dont le mouvement est mesuré. Les autres éléments les plus proches prennent la suite derrière lui pour former la colonne et procèdent aux mouvements en avant ou de côté* nécessaires pour boucher les trous qui peuvent en résulter. Aucun élément ne peut terminer plus loin vers l'arrière que dans sa position précédente. Sauf si cela est rendu nécessaire par le pivotement *de la partie déjà formée* de la colonne, tous doivent terminer regardant dans la même direction et en contact par une face et un coin avec un autre élément du groupe d'origine. Aucun ne doit terminer en contact avec l'ennemi. Tous les éléments comptent comme se déplaçant sur route si la tête de la colonne le fait. Cela peut prendre plus d'un mouvement pour que tout le groupe se retrouve en colonne.
- Pour étaler une colonne large d'un seul élément en un groupe ayant jusqu'à 4 éléments de large. *L'élément de tête ne se déplace pas.* Tout autre élément se déplace comme pour un mouvement fait par un élément isolé *mais il peut dépasser de 50 pas son mouvement tactique normal d'élément isolé* sur ce terrain.
- Pour faire un ou plusieurs pivots successifs, chacun pivotant sur le coin intérieur avant du groupe et en mesurant la distance de mouvement à partir *du coin extérieur avant de chaque pivotement, en ligne droite.*
- Pour faire un ou deux demi-tours si le groupe est entièrement composé de Cavalerie Légère, ou entièrement de Tirailleurs, ou entièrement d'éléments navals, ou un seul demi-tour s'il est entièrement de Piques (S) raffermies, en mesurant dans chaque cas le mouvement complet de la position d'origine de la face frontale à la position finale de la face arrière. Aucun autre retrait de groupe n'est autorisé.
- Pour faire un mouvement latéral d'au maximum une demi-largeur de sodé de façon à s'aligner directement sur l'ennemi opposé. C'est le seul cas de mouvement latéral ou oblique autorisé pour un groupe.

DISTANCES DE MOUVEMENT TACTIQUE ET DE MOUVEMENT DE MARCHÉ

La distance maximale qu'un élément isolé ou un élément d'un groupe peut parcourir, permise dans ce terrain, est la suivante :

	Entièrement sur route.	Au moins en partie hors route sur terrain :		
		Bon.	Inégal.	Difficile.
Cavalerie Légère	600p	250p	200p	100p
Sipahis ou Dragons	300p	200p	150p	100p
Lanciers, Pistoliers, Chameaux ou Eléphants	200p	200p	150p	50p
Tireurs, Archers, Tirailleurs ou Guerriers	200p	150p	150p	100p
Piques, Lames, Horde, Pontonniers ou Bagages	150p	100p	50p	
Artillerie ou Chariots de Guerre	150p	100p	50p	0p
Éléments navals	-	200p	-	100p

Les éléments classés (F) ou (X) ajoutent 50p hors-route *s'ils terminent, ou font partie du groupe qui termine, au contact de l'ennemi, ou s'ils sont Cavalerie légère, Chameaux, Lames, Artillerie ou éléments navals.*

Les éléments classés (S) déduisent toujours 50p s'il s'agit de Lames ou d'Artillerie, *et s'ils ne se déplacent pas le long d'une route ou dans une zone bâtie (BUA), ou de Navires ou de Galères. Les Piques(S) ajoutent 50pas si elles se déplacent hors-route sur un bon terrain.*

Les mouvements terrestres maximaux hors-route et les mouvements sur étendue d'eau sont réduits à 100 pas si :

La visibilité est réduite à 100 pas par la nuit et/ou les conditions atmosphériques.

La face avant d'un élément isolé ou l'élément à la tête d'une colonne traverse une rivière facile

Toute partie d'un élément isolé ou d'une colonne traverse une rivière traîtresse (tricky) ou dangereuse.

PASSAGE À GUÉ D'UNE RIVIÈRE

Un élément isolé ou l'élément de tête d'une colonne passant une rivière douteuse doit jeter un dé sauf sur un gué routier et réussi au moins 3 pour traverser. Si la rivière est dangereuse, un élément isolé ou l'élément de tête d'une colonne doit réussir 6 et chaque autre élément de la colonne 3, ou 1 de moins à un gué routier. Dès qu'un élément échoue, il ne peut pas y avoir d'autre tentative à moins de 300p pendant cette phase, sauf en cas de fuite ou de déroute. **Les bateaux dont la face avant rencontre des passeurs à gué continuent et les détruisent. Ceux dont la face arrière rencontre des passeurs à gué continuent sans les détruire.**

DÉPLACEMENT À TRAVERS DES TROUPES AMIES OU DES OUVERTURES

Aucun élément ne peut passer à travers une ouverture d'une largeur inférieure à celle d'un élément, ou changer de direction pendant ou après avoir passé une ouverture de la largeur d'un élément entre deux éléments ennemis. **Ceci ne l'empêche pas de quitter une position étroite, par exemple à l'intérieur d'une colonne.** Sauf en cas de recul ou de fuite, un élément qui interpénètre doit avoir une distance de mouvement et une place suffisante à l'arrière pour sortir clairement. Les interpénétrations autorisées sont les suivantes :

- (a) Un élément terrestre peut passer au travers de Tirailleurs ou de Cavalerie Légère sauf pendant un recul. Les Tirailleurs passent à travers toute troupe terrestre. La Cavalerie Légère passe à travers la cavalerie, **les Tireurs passent à travers les Piques**, les Lames passent à travers **les Piques**, les Tireurs ou les Archers, ou les troupes navales passent à travers les troupes navales, à condition qu'elles regardent dans la même direction ou la direction opposée.
- (b) L'Artillerie, **ses équipages de trait**, les Pontonniers, les Chariots de Guerre et les Bagages peuvent être traversés dans toutes les directions par des troupes qui ne sont pas de ces types, sauf si les deux éléments sont sur route.

MOUVEMENT DEVANT LE FRONT D'UN ÉLÉMENT ENNEMI

Aucun élément ne peut traverser devant le front ni se retirer de devant le front d'un élément ennemi qui est à une distance inférieure **ou égale** à une largeur de socle d'élément et dont il n'est pas séparé au moins partiellement par un élément interposé, **une fortification, ou (sauf si c'est un élément naval) de l'eau**, sauf :

- (a) Pour avancer directement droit vers un tel élément dont au moins une partie est directement devant lui.
- (b) Pour avancer et s'aligner directement opposé au front d'un tel élément.
- (c) Pour avancer sa face frontale pour contacter seulement la face frontale ou le coin frontal de celui de ces éléments ennemis qui peut être contacté par le mouvement le plus court. Un élément cherchant à entrer en contact et qui a commencé opposé à la jonction de deux éléments ennemis doit néanmoins entrer en contact avec l'élément ennemi qu'il déborde le plus au départ.
- (d) **Pour suivre un élément contigu à sa face avant et effectuant les mouvements (a), (b) ou (c)**
- (e) Pour se retirer directement sur son propre arrière initial sans finir en contact par une face avec l'ennemi.
- (f) Dans le cas d'un mouvement en conséquence.

MOUVEMENT POUR VENIR EN CORPS-A-CORPS

Le corps-à-corps a lieu quand un élément est venu, ou est resté, au contact à la fois sur sa face avant et aligné coin à coin avec un élément ennemi. L'Artillerie, les Pontonniers, les Chariots de Guerre et les Bagages ne peuvent venir en contact bord à bord ou coin à coin avec un élément ennemi. **Les Tirailleurs, sauf (X), ne peuvent venir en contact frontal qu'avec d'autres Tirailleurs, du Train, des éléments navals, des troupes en terrain difficile ou la face arrière d'un ennemi.**

Quand un élément isolé, *un élément faisant parti d'une formation altérée (kinked)* ou un élément d'un groupe composé entièrement de Tirailleurs et/ou de Cavalerie Légère est contacté par la face frontale d'un élément d'un groupe ennemi, il doit immédiatement pivoter et/ou glisser latéralement pour se conformer à cet élément, sauf si soit il défend une fortification, un obstacle ou le bord d'un élément de terrain, soit son recul serait alors empêché par des amis. Si un groupe d'un joueur contacte aussi deux éléments ennemis ou plus, il décide de l'ordre dans lequel ils devront se conformer. Si les éléments contactés n'ont pas à se conformer, alors (a) ceux qui déclenchent le combat doivent venir en contact à la fois par leur face frontale et coin à coin sans excéder leur mouvement normal; (b) un élément qui vient au contact d'un élément ennemi doit terminer avec l'un de ses coins frontaux touchant un coin frontal de l'élément ennemi; (c) un élément ne peut pas venir en contact avec le flanc ou l'arrière d'un élément ennemi sauf s'il commence entièrement de ce côté d'une ligne imaginaire prolongeant cette face de l'élément ennemi.

S'il y a un vide entre des éléments ennemis, certains éléments d'un groupe venant au contact avec eux peuvent être en bord-à-bord mais pas coin-à-coin; en conséquence, ils ne combattront pas l'ennemi en face d'eux au cours de la phase courante.

RÉPONSE A UN CONTACT SUR LE FLANC OU L'ARRIERE

L'Artillerie, les Pontonniers, les Chariots de Guerre, les Bagages, **les Navires et Bateaux sur une rivière** et les éléments occupant des redoutes **ou passant une rivière à gué** ne se tournent pas pour faire face à une attaque sur le flanc ou l'arrière, mais utilisent la **première** face contactée comme face frontale si leur vraie face frontale n'est pas en contact. Tout autre élément qui est contacté sur le flanc et/ou l'arrière par la face avant d'un élément ennemi, et qui n'est ni en déroute, ni soit en contact sur sa face avant avec une face avant ennemi, soit fournissant un support arrière à un élément qui l'est, se tourne à la fin de la phase de mouvement pour faire face à celui qui l'attaque sur l'arrière ou sinon à celui qui l'a touché en premier. Tout contact ennemi sur l'arrière ou le côté d'un élément fournissant alors un support arrière est traité comme s'il était sur l'élément frontal.

Si un élément contacte ainsi le flanc de deux éléments ennemis ou plus, tous se tournent, le second et les suivants se plaçant derrière le premier. Toutefois, si l'un de ces éléments est en contact frontal avec la face avant d'un ennemi, aucun ne tourne. Si des éléments contactés de flanc n'ont pas la place suffisante pour tourner. L'élément ennemi doit céder la place en reculant. Si ce n'est pas possible, son mouvement est annulé. Si le fait de se tourner pour faire face à un attaquant sur le flanc ou l'arrière rompt le contact avec un autre, celui-ci doit immédiatement se déplacer pour rétablir le contact s'il y a la place.

TYPES DE COMBAT

Le combat est soit un tir à distance, soit un corps-à-corps. Le tir à distance est limité à ces types de troupes qui tiraient historiquement à longue distance. Le corps-à-corps comprend non seulement le combat au contact utilisant les armes d'estoc ou de taille, mais aussi tous les tirs par des archers montés, des javeliniers ou d'autres troupes qui tiraient uniquement à courte distance, par des armes à feu à portée décisive, ou sur un ennemi qui charge.

TIR À DISTANCE

Les éléments d'un type et d'une classe qui permettent de le faire et qui ne sont pas en corps-à-corps, sauf en tant que support latéral, qui n'ont pas marché ce tour *pendant cette phase et ne sont ni en train de passer un gué ni en déroute, peuvent* tirer sur un élément ennemi qui est une cible légale, *en tant que tireur principal ou qu'assistant-tireur, et doivent le faire à moins qu'ils fassent partie d'une embuscade non encore révélée.* Nous appelons la face du socle qui tire b "face tirant". Ce peut être le front ou le flanc pour des piétons occupant une redoute, pour des Chariots de Guerre, des Navires ou des Galères (S), sinon seulement le front. *L'Artillerie (S), (O) et (X) ne peut tirer ou rendre un tir que pendant la phase de l'ennemi et seulement si elle est dés-attelée et si elle n'a pas fait de mouvement ou des-attelée ce tour.*

Un élément cible *doit* tirer en retour s'il le peut. Les autres *peuvent seulement* tirer sur la cible légale la plus proche qui n'a pas été déjà prise pour cible par 3 éléments, si ce n'est que l'Artillerie peut choisir d'ignorer des Tirailleurs ou de la Cavalerie légère et de tirer *au-delà d'eux, s'ils sont à plus de 200pas, sur une autre cible valide, et un élément naval peut choisir d'ignorer tout élément terrestre pour tirer sur un autre élément naval ou de l'Artillerie.* Un élément est une cible légale s'il est visible et à portée, qu'une partie quelconque est de part et d'autre à moins d'une largeur de socle d'élément de distance droit devant d'une partie de la face tirant, s'il n'est pas en contact frontal avec l'ennemi et si (sauf dans le cas d'un tir depuis une colline ou une fortification par de l'artillerie autre que (X)) aucune partie *d'un autre élément ami ou ennemi visible* n'est située entre les lignes imaginaires connectant un coin de la face tirant de l'élément à un coin quelconque de l'élément cible, et l'autre à un coin adjacent, sans croisement *et sans passer à travers aucun élément sauf la cible.*

Si plus d'un élément tire sur un élément ennemi isolé, les éléments additionnels aident le tireur principal et leur tir n'est pas résolu séparément. Le tireur principal est celui qui essuie le feu en retour de l'élément cible, ou si elle ne réplique pas celui qui en est le plus proche. Si plus de trois éléments tirent sur la même cible, il n'y a pas d'effet additionnel. *On ne peut tirer sur la même cible deux fois au cours de la même phase. Les éléments qui avancent au cours d'une phase ne peuvent pas tirer.* En utilisant l'échelle normale, les éléments de *Tireurs*, d'Archers et de Pistoliens (I) peuvent tirer de derrière un rang totalement contigu du même type et classe sur la cible de l'élément frontal. En utilisant l'échelle condensée, ils ne peuvent tirer de l'arrière. Le tir de l'arrière n'est pas possible en terrain difficile *sauf dans une BUA*, ou de derrière des amis occupant une fortification *quelconque*. Il est possible si ces amis ne font qu'occuper un obstacle.

Les portées sont mesurées du point le plus proche de chaque rang frontal tirant au point le plus proche de l'élément cible.

Les Tireurs et les Dragons peuvent tirer à 100p s'ils sont (I) ou (F), à 200p s'ils sont (S) ou (O).

Les Pistoliens et la Cavalerie Légère peuvent tirer à 100p s'ils sont (I).

Les Tirailleurs peuvent tirer à 100 pas si (O), 200 pas si (S)

Les Archers, les Tirailleurs (S), les Chariots de Guerre(O) et les Bateaux (S) peuvent tirer à 200p.

L'Artillerie peut tirer à 300p si elle est (I) 600p si (F) ou (X), à 1 200p si elle est (O), à 1 800p si elle est (S).

Les Navires peuvent tirer à 300p s'ils sont (S), (O) ou (F), à 200p s'ils sont (I).

Les Galères peuvent tirer à 200p si elles sont (S) ou (O), à 500p si elles sont (F) *et il n'y a que de l'eau, une plage, des marais ou de la glace entre le tireur et les côtés de la cible.*

CORPS-A-CORPS

Le corps-à-corps a lieu quand un élément frontal est en contact à la fois face contre face et coin à coin aligné avec un élément ennemi.

Un élément en corps-à-corps avec le flanc ou l'arrière d'un élément ennemi qui est aussi engagé frontalement ou qui le déborde, appuie l'élément en combat frontal avec le front de l'élément ennemi plutôt que de combattre lui-même.

Un élément compte comme étant en débord contre un élément ennemi si l'un des cas suivants s'applique :

- (a) **Contact sur les deux faces latérales et de coin avant à coin avant avec l'élément ami combattant la face avant de l'élément ennemi**, et au moins la partie la plus proche de la face avant de l'élément en débord est libre de contact avec un élément ennemi.
- (b) **Contact au moins partiel face latérale à face latérale avec l'élément ennemi.** Chacun d'eux déborde mutuellement l'autre.

Un élément peut être en débord sur chacun de ses flancs, même si les éléments ennemis ont été exposés par le fait que ses propres adversaires frontaux ont reculé, foi, ou été détruits dans cette phase. Un élément ne peut être débordé qu'une fois sur chaque flanc, et ne peut être à la fois débordé et contacté frontalement sur le même flanc. Un élément de Chariots de Guerre, de Pontonniers ou de Navires attaqué sur le même flanc par deux éléments ennemis les combat successivement pendant cette phase. Si seule la moitié de ce flanc est en fait en contact, l'attaquant est débordé.

RÉSOLUTION DES TIRS A DISTANCE ET DES CORPS-A-CORPS

Chaque joueur jette le dé pour chacun de ses éléments, que celui-ci soit au contact, qu'il tire ou qu'il soit pris pour cible et incapable de répondre, et ajoute les facteurs de combat ("combat factors" CF), de support arrière, de support de flanc et tactiques à son résultat. Les CF alternatifs entre parenthèses remplacent quand l'échelle condensée est utilisée.

Facteurs de combat contre :	Cavalerie	Piétons	Train ou Naval
Eléphants ou Chariots de Guerre -----	+5	+4	+2
Chariots de guerre , Navires ou pont permanent-----	+4	+4	+4
Pistoliers -----	+4	+3 (+4)	+2
Piques -----	+4 (+5)	+3	+2
Chameaux ou Archers -----	+4	+2	+2
Lames -----	+3	+3 à distance	+3
-----		/ 5 au corps à corps	
Lanciers, Sipahis, Artillerie ou Galères -----	+3	+3	+3
Tireurs -----	+2	+4	+3
Dragons ou Guerriers -----	+2	+3	+3
Cavalerie Légère, Hordes ou Bateaux -----	+2	+2	+2
Tirailleurs, Pontonniers ou pont de bateaux -----	+2	+2	+3
Bagages, élément naval inoccupé ou Artillerie ou élément naval capturé -----	+1	+1	+2

Facteurs de support arrière en corps-à-corps :

Certains types de troupes augmentent leur facteur normal de combat en corps-à-corps, ou impose une déduction à leur adversaire, lorsqu'ils sont appuyés sur leur arrière par des éléments amis contigus. Ceux-ci doivent appartenir au même corps d'armée et être du même type et sauf spécifier autrement dans leur armée liste, comme les piques Ecossaises de même classe. Chacun doit être en contact complet par sa face frontale avec la face arrière de celui de devant et aucun ne doit être en terrain difficile, sauf en suivant une route. Le support arrière n'est pas permis quand on occupe une fortification. Les Lanciers ne bénéficient du support arrière que si cela est indiqué dans leur liste d'armée.

En utilisant l'échelle normale :

Les Piques ajoutent 1 pour le premier élément de support-

Les troupes à pied ou du train qui combattent des Piques déduisent 1 pour chacun des 2^{ème} et 3^{ème} rangs de support.

Les Pistoliers sauf (F) et guerriers (s) ou(o), ajoutent 1 pour 1 élément de support s'ils combattent contre des Tireurs.

Les tireurs sauf (F) ajoutent 1 pour un élément de support s'ils combattent contre des Tireurs.

Les Lanciers sauf (S), **les Tireurs** les Lames sauf (F) et les **Sipahis** ajoutent 1 pour un élément de support en cas de combat contre de la cavalerie pendant une phase ennemie.

En utilisant l'échelle condensée :

Les troupes à pied combattant des Piques déduisent pour un élément de support ennemi.

Facteurs de support latéral en corps-à-corps :

Certains types de troupes ajoutent à leur facteur de combat normal en corps-à-corps frontal s'ils sont soutenus sur l'un ou les deux flancs par un élément ami contigu, ou déduisent de ce facteur si leur adversaire est ainsi soutenu. L'élément de soutien doit être du même corps d'armée, faisant face du même côté, et en contact par le côté et un coin avant ou arrière. L'élément en soutien peut être lui-même en combat frontal.

+2 pour des Tireurs combattant de la cavalerie ou des Guerriers et soutenus par des Pistoliers sauf (I) ou des Piques.

+1 pour des Tireurs ou de l'Artillerie soutenus par de l'Artillerie (I).

-1 pour de la cavalerie combattant des **Lanciers**, des Pistoliers ou des Piques s'ils sont soutenus par des Tireurs ou des **Dragons**.

Facteurs tactiques :

Un élément en combat rapproché (close combat) frontal ou qui est tireur principal ou la cible d'un tireur principal ajoute ou déduit en fonction des facteurs tactiques suivants :

+2 pour des piétons ou de l'Artillerie protégés par des fortifications, s'ils sont en corps-à-corps, autre que contre tirailleurs(X) ou pris pour cible par quiconque sauf l'Artillerie (S) à moins de 600p et les Archers.

+1 pour des piétons, de l'Artillerie ou des Bagages protégés en corps-à-corps contre cavalerie par un obstacle.

+1 pour un élément en corps-à-corps et soit plus haut soit défendant une berge de rivière ailleurs qu'à un gué ou à un pont.

+1 pour des piétons complètement à l'intérieur d'une BUA, sauf s'ils sont la cible de l'Artillerie ou s'ils sont sur une route.

+1 pour un élément cible d'un **tireur principal constitué d'Artillerie tirant depuis une colline, de la face latérale d'un chariot de guerre ou d'un navire.**

+1 pour un élément de général, qui est soit en corps-à-corps, soit pris pour cible.

+1 **pour un élément d'Artillerie (S), (O) ou (I) dont la face avant est en combat rapproché pendant une phase ennemie, ou qui tire sur un ennemi distant de moins de 100pas.**

-1 pour un élément appartenant à un corps d'armée battu.

-1 pour un élément désavantagé par les conditions atmosphériques.

-1 pour chaque flanc débordé, et/ou chaque ennemi en contact par sa face avant avec le flanc ou l'arrière, ou pour chaque 2^{ème} ou 3^{ème} élément soutenant un tir ennemi à distance.

-2 pour de la cavalerie, des Piques ou du train qui sont en corps-à-corps soit qu'ils attaquent à travers une fortification, ou un obstacle fixe, ou qu'ils soient dedans, ou qu'ils combattent des troupes qui sont dans, un terrain inégal ou difficile, sauf s'ils suivent une route.

Facteurs de classe

Comparer le total de votre élément avant les modifications dues à la comparaison des classes à celui de votre adversaire, puis ajuster ainsi :

- +2 pour des troupes Exceptionnelles (X) dont le résultat total contre de la cavalerie, des Piques, des Eléphants ou des Chariots de Guerre, est un nombre *pair*.
- +1 pour des troupes Supérieures (S) dont le résultat total est inférieur à celui de leur adversaire si elles sont en corps-à-corps contre quiconque sauf de *l'Artillerie* ou des Eléphants, ou pris pour cible par des Archers, ou plus que l'adversaire s'il est constitué *d'Archers ou d'Artillerie qui tirent, ou de Tireurs en combat rapproché*.
- 1 pour des troupes Inférieures (I) dont le résultat total est égal ou inférieur à celui de leur adversaire si elles sont en corps-à-corps, ou soit inférieur à celui de leur adversaire s'il tire ou s'il est un élément terrestre qui est la cible d'Archers.
- 1 pour des troupes Rapides (F) dont le résultat total est inférieur à celui de leur adversaire en corps-à-corps pendant une phase ennemie, ou résultat total plus que l'adversaire s'ils tirent.
- 2 pour des troupes Exceptionnelles (X) dont le résultat total est un nombre pair.

CONSÉQUENCES DU COMBAT

Un élément qui a un total final inférieur à celui de son adversaire doit habituellement faire un mouvement en conséquence, qui dépend de son propre type, et de celui de l'élément ennemi qui tire sur lui ou qui est en corps-à-corps frontal avec lui. Les éléments qui tirent sans être pris pour cible en retour, ou qui sont en contact frontal avec le bord latéral ou arrière d'Artillerie ennemie ou d'ennemis en déroute, ou qui sont en contact frontal avec n'importe quel bord d'élément d'Artillerie pendant une phase ennemie, ou qui tentent de détruire un pont, ignorent tous un quelconque résultat défavorable. Sinon, un élément en contact avec le flanc ou l'arrière d'un élément ennemi doit reculer si ses amis qui combattent cet élément reculent fuient ou sont détruits. Le résultat s'applique en bon terrain **et** ne s'applique pas aux troupes tenant des fortifications.

Si le total d'un élément est inférieur à celui de son adversaire, mais supérieur à sa moitié :

- Lanciers.** Destruction en corps-à-corps par des Archers (S) *avec lesquels ils sont venus en contact frontal pendant cette phase* ou par des Eléphants. Sinon recul.
- Pistoliers.** Destruction dans une phase ennemie par des Pistoliers (S) ou (O) *si le résultat final est pair, ou par des Lanciers ou des Pistoliers (F)*, ou dans sa propre phase par des Sipahis. Sinon recul.
- Sipahis.** Destruction par Lanciers dans une phase ennemie. Fuite suite à un tir de Pistoliers ou de Tireurs. Sinon recul.
- Cavalerie légère.** Recul devant cavalerie légère ou tirailleurs, sinon fuite.
- Chameaux.** Destruction par Eléphants si Chameaux (S). Sinon fuite.
- Dragons ou Archers.** Destruction par cavalerie en corps-à-corps en bon terrain. Sinon recul.
- Piques.** Destruction en corps-à-corps par des Pistoliers dans sa propre phase, ou par des Lanciers, des chameaux(S) ou des Lames (F) dans la phase ennemie. Sinon recul.
- Tireurs.** Destruction par des Lanciers, des Sipahis, des *Pistoliers (F)*, *d'autres Tireurs avec un résultat final pair, des Chameaux (S)*, *des Tireurs (F)*, *des Lames ou des Guerriers en combat rapproché pendant une phase ennemie*. Sinon recul.
- Lames.** Destruction par des *Lanciers, des Sipahis ou des Chameaux (S) dans une phase ennemie, ou par des Tireurs en combat rapproché pendant sa propre phase*. Sinon recul.
- Guerriers ou Horde.** Destruction par des *Lanciers ou des Chameaux (S) en terrain qu'ils considèrent comme bon*. Fuite suite à un tir d'artillerie ou d'élément naval. Sinon recul.
- Tirailleurs.** Dans le cas d'un corps-à-corps en bon terrain, destruction par de la *Cavalerie ou des Dragons*, fuite face à des Guerriers, recul face aux autres. Sinon recul.
- Artillerie.** Destruction en corps-à-corps ou par *l'Artillerie (S)*. Sinon, désertion des équipes d'attelage (S) ou (O) si le total final de leur élément est pair, empêchant tout mouvement futur autre qu'un pivotement jusqu'à 45° sur un coin frontal, fuite de l'Artillerie (F) ou (X), recul de l'Artillerie (I).
- Pontonnières.** Destruction en corps-à-corps. Sinon, recul.
- Chariots de Guerre.** Destruction par Eléphants, Tirailleurs(X) ou par de l'Artillerie.
- Eléphants.** Fuite suite à un tir de Pistoliers ou de Tireurs. Sinon recul.
- Bagages.** Destruction en corps-à-corps. Sinon fuite s'il s'agit d'un élément mobile.
- Troupe navale ou pont.** Destruction en corps-à-corps ou par un élément naval (X). Sinon, un élément naval avec ses troupes embarquées recule.

Si le total d'un élément est égal ou inférieur à la moitié de celui de son adversaire :

- Cavalerie légère et tirailleurs.** Fuite face à des Piques, des Lames sauf (F) ou suite à un tir. Sinon destruction.
- Autres Cavalleries** Fuite face à des Piques en bon terrain à l'exception des Lanciers et des *Chameaux (S)*. Sinon destruction.
- Dragons** *Détruits si combat rapproché contre la cavalerie sur bon terrain. Sinon, fuite.*
- Artillerie.** Capture en corps-à-corps. Sinon destruction.
- Autre troupe terrestre.** Destruction.
- Troupe navale ou pont.** *Destruction si combat rapproché. Destruction par de l'Artillerie ou des tirs d'éléments navals.* Sinon fuite pour les troupes navales .

ÉLÉMENTS CAPTURÉS

Un élément *naval* ou d'Artillerie capturé devient la propriété de son ravisseur, qui peut dès lors le déplacer, tirer et combattre avec lui comme si c'était le sien. Son CF est réduit, même s'il est repris. *Les ennemis se trouvant sur un élément naval ou sur un pont capturés sont détruits.*

ÉLÉMENTS DÉTRUITS

Un élément détruit est retiré. Ceci représente le fait que les survivants d'un élément terrestre rompent, se dispersent sans pouvoir se reformer ou s'ils appartiennent à un corps d'année battu, se rendent pour qu'on leur fasse quartier ou qu'on les massacre. Les bagages détruits sont censés avoir été pillés et/ou brûlés et leur personnel a fui ou été massacré. Quand un élément naval est détruit, cela représente le fait que ses vaisseaux ont fait naufrage, coulé, brûlé, été capturés ou se sont éloignés en boitillant, estropiés. Les troupes alors embarquées sont détruites.

Si la face frontale d'un élément détruit est en contact avec l'ennemi (**y compris ceux qui poursuivent un recul en cours**), tous les éléments amis qui ont une partie quelconque directement sur l'arrière et à une distance inférieure à une profondeur de socle d'élément de son bord arrière, sont aussi détruits, sauf si l'une des conditions suivantes s'applique :

- (a) L'élément frontal est de Tirailleurs ou de Cavalerie légère et l'élément le plus proche derrière ne l'est pas.
- (b) L'élément frontal ou celui de derrière est de l'Artillerie, des Chariots de Guerre, des Bagages ou un élément naval.
- (c) L'élément derrière occupe une fortification.
- (d) *Le jeu est en échelle condensée et l'élément situé derrière fait face dans la même direction et n'a aucun ennemi dont la face frontale soit au contact de son flanc ou de ses arrières.*

Un élément qui est en contact par un bord avec le bord arrière d'un élément ami détruit par des tirs doit reculer.

RECU

Ceci représente un petit bronchement involontaire sans perte de formation. L'élément qui recule se déplace immédiatement directement sur son arrière d'une distance égale à la profondeur du socle; l'exception est que si le recul est dû à un tir à distance uniquement par un ennemi situé entièrement derrière une ligne imaginaire tracée le long de sa face arrière, il exécute à la place un demi-tour. S'il rencontre des amis qui font face à la même direction, il les traverse vers le premier espace libre sur leur arrière s'il est autorisé à les interpénétrer, sinon il repousse la Cavalerie et, **à moins d'être lui-même Cavalerie légère**, les piétons. La cavalerie ou les piétons repoussés par des Eléphants qui reculent fuient plutôt. Tous Tirailleurs ou Cavalerie Légère amis rencontrés alors qu'ils ne font pas face à la même direction sont repoussés sauf si leur face frontale est en contact avec l'ennemi. Les autres troupes ne faisant pas face à la même direction ne peuvent être traversées en recul ou repoussées.

Un élément qui recule est détruit dans l'un des cas suivants:

- (a) Il commence avec la face avant d'un élément ennemi en contact avec son flanc ou son arrière.
- (b) C'est de la cavalerie qui commence en terrain difficile.
- (c) Il rencontre un ennemi, un terrain qu'il ne peut traverser, ou des amis qu'il ne peut interpénétrer ou qu'il ne peut repousser suffisamment pour terminer son mouvement de recul. *A moins que l'élément en recul soit de la Cavalerie légère ou des Tirailleurs, tout ennemi contacté sur sa face arrière par leur face arrière ou un coin arrière, ou sur sa face latérale par leur coin arrière, ou sur son coin arrière par leur face arrière, est également détruit.*

FUITE

Ceci représente un mouvement désordonné et précipité vers l'arrière pour échapper au danger, mais cela ne veut pas dire que l'élément a perdu sa vigueur et n'est pas prêt à se battre encore.

Un élément en fuite recule jusqu'à ce qu'il ait reculé de la profondeur d'un socle, fait demi-tour puis se déplace de la distance d'un mouvement tactique sur ce terrain. Cette distance est mesurée depuis la position de sa face arrière après le recul mais avant le demi-tour, en suivant sa route réelle, jusqu'à la position finale de cette face arrière.

Un élément en fuite est traité exactement comme s'il reculait jusqu'à ce qu'il se soit déplacé vers l'arrière de la profondeur d'un socle, puis il fait un demi-tour pour se déplacer directement sur son arrière.

Après le recul initial, il peut et doit changer de direction *seulement lorsqu'il est devenu possible*, du minimum nécessaire jusqu'à 90°, *de passer à travers les éléments amis en contact, ou d'éviter les amis qu'il ne peut traverser, l'ennemi, du terrain difficile, du terrain infranchissable ou un côté du champ de bataille autre que celui de sa base*, pourvu qu'aucune de ces obstructions ne soit visible dans la nouvelle direction à moins de 200p, ou pour passer à travers les amis qu'il contacte. Il est détruit par un terrain infranchissable *qu'il ne peut éviter* et doit combattre un ennemi qu'il ne peut éviter comme s'il le poursuivait. *Les amis que son recul a fait reculer ou qu'il ne peut éviter ni traverser fuient devant lui jusqu'à la fin du mouvement.*

POURSUITE (PRESSING FORWARD) OU SUIVI (FOLLOWING-UP)

Un élément vaincu de cavalerie, de troupes à pied n'occupant pas un obstacle ni une fortification, sauf Dragons, Tirailleurs ou Hordes, qui a un résultat supérieur (scores more) alors que sa face frontale, son coin avant ou ses faces frontale et latérale sont pris pour cible en combat distant pendant sa propre phase peuvent choisir de POURSUIVRE immédiatement. Les amis groupés directement sur ses arrières suivent sur la même distance.

Un élément *vaincu* de Lanciers, de Pistoliers (F), de Chameaux (S), de Guerriers, de Horde (S) ou de Navires (X) dont la face frontale est en contact avec le front d'un élément qui recule, fuit ou est détruit, doit **immédiatement** SUIVRE. Les autres éléments vaincus de Cavalerie, de Piques, de Lames et de Tirailleurs dans cette situation peuvent choisir de le faire ou non. Les éléments qui *fournissaient* un support arrière poursuivent aussi. Si les opposants terrestres d'un élément naval reculent, fuient ou sont détruits, ses troupes embarquées peuvent choisir de poursuivre.

Un élément qui poursuit ou suit se déplace en ligne droite d'une distance égale à autant de profondeurs de sa propre base que son total final dépasse celui de son adversaire (en échelle condensée, la moitié arrondie de la différence), sauf s'il rencontre auparavant un élément ami ou ennemi (sauf si le contact se fait face latérale à face latérale ou coin à coin), un terrain difficile ou infranchissable ou un bord de table. Si sa face avant entre en contact avec un élément ennemi, l'un d'eux doit aussitôt se conformer aux règles normales applicables quand deux éléments viennent au contact, à ceci près que le mouvement de poursuite peut être prolongé jusqu'à une largeur de base après le contact si la conformité l'exige. Les éléments amis qui suivent s'y conforment également. Le combat résultant de la poursuite est résolu pendant l'épisode de combat rapproché de la phase courante, celui résultant du mouvement de suivi pendant la phase suivante.

PRISE D'ASSAUT DES FORTIFICATIONS

Un élément assaillant des fortifications et qui détruit l'élément qui les défend, ou le force à reculer ou à fuir doit poursuivre immédiatement d'une profondeur de socle mesurée à partir du bord intérieur de la fortification. Un élément qui en suit un autre à travers des fortifications ailleurs qu'à un portail, ou qui assaille une section de fortification non-défendue, le fait comme s'il combattait **un élément de Train** sauf que la

défense a un CF de 0, et n'ajoute donc à son résultat de dé que le facteur tactique +2 *s'il est applicable*. Il suit si son résultat est supérieur et ignore tout résultat défavorable.

Si par la suite un élément recule ou fuit ou dérouté à travers une fortification ou par un portail, le mouvement est mesuré à partir du bord extérieur de la fortification.

ÉLÉMENTS PERDUS ET/OU RETIRÉS

Les éléments détruits sont perdus *et retirés*. *Les éléments navals et d'Artillerie capturés sont perdus jusqu'à ce qu'ils soient repris par un corps d'armée quelconque de leur bord*. Un élément est *aussi* retiré de la table si une partie de sa base franchit le bord de la table, que ce soit volontairement ou en reculant, fuyant, déroutant ou poursuivant. *A moins d'avoir été en poursuite*, un tel élément est également perdu, mais peut réapparaître dans la bataille suivante de la campagne.

EQUIVALENCES DE MORAL

Chaque élément de Navires (X) ou Bateaux (X) vaut 0 équivalent moral (ME)

Chaque élément de Cavalerie légère, Dragons, Tirailleurs, Hordes ou autres Bateaux vaut 1/2 ME

Chaque élément incluant un général ou composé de Lanciers (S), Pistoliers (S), Chameaux (S), Lames (S), Artillerie (S) ou (O), Eléphants, Chariots de guerre, Navires (S) ou galères (S) vaut 2 ME

Un élément de Bagages vaut 3 ME

Tout autre élément vaut 1 ME.

CORPS D'ARMÉE BATTU

Un corps d'armée est battu quand la perte cumulée *d'équivalents moral (ME)* au début de l'une quelconque de ses phases dépasse *le tiers de sa valeur initiale*.

Tous les éléments terrestres ou navals avec troupes embarquées déroutent sauf s'ils sont immédiatement raffermissés ou s'ils sont dans une BUA fortifiée dans laquelle l'ennemi n'est pas encore entré. Le corps d'armée reste battu même si tous ses éléments ont été raffermissés ou ralliés.

RAFFERMIR LES TROUPES D'UN CORPS D'ARMÉE BATTU

Les éléments ou groupes d'un corps d'armée battu peuvent être définitivement raffermissés, mais uniquement dans la phase dans laquelle il est devenu battu. Ce raffermissés nécessite des PIP. Ceux qui sont raffermissés peuvent en plus utiliser des PIP pour un mouvement tactique. Les éléments non raffermissés sont détruits s'il s'agit de Piques en corps-à-corps et de leur support arrière, ou sinon déroutent. Les éléments en dérouté sont automatiquement raffermissés quand ils sont ralliés.

MOUVEMENT DE DÉROUTE

Un mouvement de dérouté diffère d'un mouvement de fuite uniquement en ce que l'élément en dérouté :

- Ne commence que le premier mouvement de dérouté par un recul et un demi-tour.*
- Doit dérouté à nouveau pendant les phases des deux camps jusqu'à ce qu'il soit rallié ou perdu.
- Doit quand c'est possible changer de direction pour se diriger vers le point le plus proche de son propre bord de table, sauf s'il s'agit de troupes navales débarquées, auquel cas, il se déplace plutôt en direction de l'élément naval ami non occupé le plus proche capable de l'embarquer, s'il en existe un.
- Ne peut dévier pour éviter de traverser une rivière non gelée, sauf pour faire un mouvement complet en direction ou à travers un pont ou un gué routier situé à moins de 300p, ou pour éviter une rivière gelée, un plan d'eau gelé ou un marais gelé. Un élément passant à gué une rivière non-gelée jette le dé normalement pour le faire. Un élément passant sur la glace ou sur un pont doit aussi jeter un dé et réussir plus que 1 pour réussir. Les éléments qui y échouent sont détruits.

POURSUITE DES ÉLÉMENTS EN DÉROUTE

Tout élément de cavalerie de Guerriers ou de Hordes qui n'est pas déjà en corps-à-corps, n'a pas rallié après une poursuite et n'a pas d'ennemi raffermissé ou non-battu dans les 100p, doit poursuivre *directement* l'élément ennemi en dérouté *le plus proche* ayant débuté la phase, dans la limite de *200p si les poursuivants sont des Pistoliers (O) ou (I), ou de 300pas dans le cas contraire*, et qui est en bon terrain ou en terrain inégal, d'un mouvement tactique complet pendant les phases des deux camps, *sans changer de cible*, dans le but de le contacter ou d'apporter un support à un élément ami qui l'a déjà contacté. Ceci ne coûte pas de PIP. Le corps-à-corps a lieu normalement si ce n'est que les éléments en dérouté ne se tournent pas pour faire face, et sont donc détruits s'ils reculent ou fuient.

Si une partie quelconque d'un élément en poursuite franchit le côté de la table, il est retiré. Il ne peut revenir mais n'est pas perdu.

RALLIEMENT DES ÉLÉMENTS EN DÉROUTE OU EN POURSUITE

Un élément qui rallie à la suite d'une dérouté doit, et un élément qui rallie après poursuite peut, faire immédiatement demi-tour. Il ne peut faire de mouvement tactique ou de marche pendant cette phase. *S'il est rallié après une poursuite*, il se déplace ensuite normalement pendant la phase ultérieures, *et il ne poursuivra pas. S'il est rallié après une dérouté, il peut faire des mouvements tactiques comme s'il avait été raffermissé avec succès, mais il ne peut plus faire de mouvements de marche*. Un élément en dérouté ne peut rallier s'il y a un élément ennemi dans les 300p.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Quand à la fin d'une phase quelconque de l'un des joueurs, **la somme cumulée des équivalents moral (ME) de tous les éléments de l'armée perdus, battus ou ayant quitté le champ de bataille en poursuite, dépasse la somme de la moitié de sa valeur initiale plus les ME des éléments navals ou d'Artillerie capturés par les leurs et non repris par l'ennemi**, l'armée a été totalement défaite et l'autre camp a gagné. Bien que la défaite termine une partie de compétition, pour un scénario ou pour des parties amicales informelles les joueurs peuvent choisir de continuer pour voir quelle part de ses forces le perdant peut évacuer en sûreté.

Dans une compétition chaque armée a une valeur de 5 points de victoire ("victory points", VP). 1 VP est assigné au corps d'année de chaque général subordonné ou allié. Le reste est assigné au corps d'armée du C-in-C. Par exemple si une armée a un C-in-C, un sous-général et un général allié, le corps d'armée du C-in-C vaut 3 VP, les autres corps 1 VP chacun. A la fin de la bataille le résultat de chaque joueur est la somme des VP des corps d'année ennemis qui ont été battus (tous en cas de défaite totale) à laquelle s'ajoutent les VP de ses propres corps d'année qui ne l'ont pas été. Cela donne une échelle de valeurs de 0 à 10.

Dans une grande compétition avec classement suivant le "système suisse", une égalité peut se présenter. Si tel est le cas, la victoire devrait être attribuée au joueur qui, lors de la dernière phase, aura perdu le plus petit pourcentage de son total original en éléments.

CONSEILS TACTIQUES

Le déploiement conventionnel et en général le plus utile était et est un centre d'infanterie ou "Corps de Bataille" et deux grosses ailes de cavalerie. Les armées qui se fondent sur la cavalerie se dispensent quelquefois du corps central au profit de deux ailes indépendantes, chacune avec de l'infanterie intégrée, souvent en seconde ligne. Une seconde ligne, même plus faible que la première, ajoute grandement à la puissance du déploiement. Les lignes multiples deviennent presque obligatoires dans les armées des despotes asiatiques avec un seul général, qui trouvera plus facile de commander à chaque instant une partie de l'armée.

A l'exception de tels despotes, les généraux combattaient habituellement à la tête de leurs hommes plutôt que de rester à un poste de commandement avec une vue dominante, et vous ferez bien de les imiter. Quoique la perte d'un général puisse être paralysante, ils sont difficiles à tuer, et leur puissance de combat supérieure les rend inestimables pour parachever une percée qui peut être exploitée par leurs suivants.

Les Lanciers et les Guerriers ne sont mortels que s'ils attaquent. Les formations épaisses de Pistoliers caracolant peuvent au bon moment user des Piques et peuvent avancer pour tuer des Lanciers, mais sont vulnérables si les Lanciers chargent en premier. **La Cavalerie légère doit éviter d'être prise entre les deux lignes de bataille.** Quelques éléments peuvent éclairer, menacer les flancs ou faire un raid sur des bagages mal gardés. Une grosse quantité peut donner des enveloppements mortels. Les Dragons peuvent prendre et tenir des éléments de terrain, nettoyer des Tirailleurs ou soutenir la cavalerie par des tirs de flanc. **Les surprises nocturnes peuvent être évitées en plaçant une rangée de piquets bien en avant.**

Les Piques demandent à être en quatre éléments de profondeur à l'échelle normale ou en deux à l'échelle condensée uniquement si elles doivent être utilisées offensivement pour bousculer les piétons ennemis à la façon des Suisses. Une profondeur deux fois moindre est correcte pour battre la cavalerie et protéger les Tireurs qui les flanquent contre elle. Les Tireurs sont le type le plus puissant contre les piétons et peuvent être utilisés séparément en laissant les Piques sur leur arrière, comme cela a été souvent fait pendant la guerre civile anglaise. Des éléments individuels de Tireurs peuvent aussi être utilisés pour soutenir des Piques surclassées en nombre, mais peuvent être distancés lors d'une avance et courent un risque mortel si leurs amis perdent. Les Tirailleurs sont utiles pour contester le terrain difficile, **ralentir des formations hostiles en harassant leurs flancs**, ou pour attaquer ou défendre les bagages. Les Lames deviennent obsolètes et ont perdu leur précédente invulnérabilité face au tir.

L'Artillerie peut sembler trop immobile pour être utile, mais forcera un ennemi méfiant à avancer ou à souffrir alors des pertes élevées. Elle est souvent placée au mieux sur le front du reste de l'armée, de façon à utiliser toute sa portée.

Les armées ayant un meilleur soutien logistique surmonteront davantage de punitions tant que leur bagage est intact.

C'est en général fatal que de rester toujours en défensive, laissant l'initiative à l'adversaire. La bonne et la mauvaise fortune arrivent aux deux camps, mais seul un joueur actif sera prêt à exploiter ce qui peut n'être qu'une opportunité fugitive pour remporter une brillante victoire. On dit souvent que de tels commandants fabriquent eux-mêmes leur propre chance. Souvenez-vous des mots de Montrose :

"Ou il avait trop peur de son destin,
Ou ses mérites étaient petits,
Qui ne se risque pas laisse de côté,
Gagner ou tout perdre."

CRÉATION DU TERRAIN

PLANCHE DE BASE ET SYSTÈME DE CARACTÉRISATION

La méthode normale de création du terrain pour les parties dans un club, ou pour les compétitions avec un grand nombre de joueurs venant de très loin, est pour le club qui accueille de fournir des planches de jeu plates peintes en vert et pour les joueurs d'apporter des éléments de terrain pour placer dessus. Une variation mineure est d'utiliser des tables ordinaires avec un tissu vert disposé dessus. C'est la méthode prise en compte dans la section CHOIX DU TERRAIN de la page 12.

Deux avantages de ce système sont qu'il enlève un fardeau difficile aux organisateurs, tout en encourageant les joueurs à préparer des éléments de terrain décoratifs appropriés à leur armée pour ajouter au plaisir du jeu. Par exemple, une paire d'adversaires opposés récemment utilisant une armée chinoise avaient non seulement des rizières réalistes, mais aussi un temple chinois complètement démontable, avec l'idole, les prêtres et les bâtons d'encens, tandis qu'en Amérique une armée aztèque transporte sa propre pyramide sacrificielle à gradins. Les zones urbaines faites avec des modèles d'immeubles du commerce deviennent communs à DBM, et il vaut la peine de noter que des gammes de beaux bâtiments du 15^{ème} au 17^{ème} siècle sont disponibles.

Le principal inconvénient est qu'il n'y a pas un standard minimal pour les terrains établi automatiquement, ce qui fait qu'alors que le meilleur est très bon, le pire peut être une collection disgracieuse de pièces de tissu rectangulaires, de blocs de collines rectangulaires, ou même de morceaux de papier. Les organisateurs pourraient envisager d'imposer une pénalité pour un terrain qui ne correspond pas au standard minimum en déduisant des points de victoire. La pression des pairs peut aussi être efficace, pas forcément par des remarques grossières et des exclamations telles que "Yuck !", mais en fournissant des exemples à imiter, en continuant les allusions sur les constructions, ou par des astuces occasionnelles telles que d'approcher un bloc de colline à l'un de ses angles, de façon que les défenseurs continuent à tomber.

Une excuse pour ne pas apporter d'éléments de terrain à trois dimensions est la difficulté de transport, mais ceci ne doit pas être un problème. **Les miens traversent régulièrement l'Atlantique en avion.** Le transport n'est évidemment pas un problème sérieux si l'on se déplace en voiture.

SYSTÈMES DE PLAQUES HEXAGONALES

Un système idéal mais coûteux peut être construit à partir des systèmes de plaques hexagonales comme celui de Geo-Hex. Les terrains utilisant les plus petites tailles de plaques nécessitent un temps plus long pour être assemblés et sont plus à même d'être traités comme des terrains préétablis. Les systèmes avec des plaques de très grande taille peuvent être utilisés un peu dans le même sens que les plaques de terrain carrées, avec le défenseur les disposant et l'attaquant échangeant ensuite jusqu'au quart des plaques avec d'autres déjà sur la table, ou encore inutilisées. Tout élément s'étendant d'une plaque à l'autre doit être maintenu. Tous les éléments doivent être décrits verbalement avant que les troupes ne soient déployées.

SYSTEMES DE PLAQUES DE TERRAIN CARRÉES

Les terrains peuvent aussi être assemblés à partir de plaques de terrain carrées de 600 mm sur 300 mm (24 pouces sur 12 pouces) du commerce, ou fabriquées artisanalement, avec des éléments de terrain asymétriques permanents. Elles sont encombrantes, aussi il est possible qu'elles soient plus adaptées pour des mises en place à la maison. Un autre inconvénient est qu'elles tendent à se déplacer par rapport aux autres pendant la partie, sauf si une sorte de système de fixation est trouvé. Le défenseur place les plaques, s'assurant que les éléments tels que routes et rivières s'ajustent à ceux des plaques déjà installées. Au moins deux tiers des plaques placées par le défenseur doivent inclure des éléments autres que des routes. L'attaquant échange alors jusqu'au tiers d'entre elles avec d'autres déjà sur la table ou encore inutilisées, tout en maintenant tout élément qui continue à travers un bord de plaque.

SYSTEMES DE TISSUS PEINTS ET D'ÉLÉMENTS

C'est le système le plus portable de tous, et il est à la fois peu coûteux et réaliste. Tout d'abord, prenez un drap de lit *en coton (polycoton)* de la couleur de fond appropriée. Utilisez ensuite des peintures textiles ou des peintures émail pour maquettes pour peindre par-dessus les routes de couleur poussière mate et *les rivières peintes en bleu pâle au centre avec une touche d'argent ajoutée pour plus de reflets et des ombres vertes sur les rives*, le tout recouvert de vernis brillant. Les ensembles de champs, les bases de BUA et de bois peuvent aussi être peintes dessus et la végétation simulée par des "bouffées" de peintures textiles. Les formes des collines et des crêtes sont découpées dans du plastique mousse mou, jetées sur la table, et le tissu posé dessus. Toute colline sous un élément d'eau est repoussée sur le côté et des bâtiments et des arbres placés pour compléter les BUA et bois peints. Si le tissu est coupé à une taille supérieure à celle de votre table, et placé pour pendre davantage d'un côté que de l'autre, ceci, combiné avec des variations dans le nombre et la position des collines, fournira d'excellentes variations. Ne repliez jamais le tissu nettement mais au lieu de cela faites le bouffer. Les faux plis au hasard qui en résultent sont beaucoup plus réalistes.

PLACEMENT NEUTRE DU TERRAIN

Certains organisateurs de compétitions aiment fournir un terrain fixe pour toutes les parties. Cela leur permet d'avoir un type différent de paysage sur chaque table et de faire circuler les joueurs autour de ces tables. Ceci permet d'avoir des parties qui démarrent plus vite, et fournit un standard minimum pour les terrains. En dehors du supplément de travail pour les organisateurs, l'inconvénient principal du terrain fixé est qu'il n'est pas adapté aux types de terrains autorisés du défenseur. Certaines armées ont besoin d'un terrain dense pour bien fonctionner et d'autres seront chez elles dans une plaine plane sans éléments, aussi les organisateurs doivent prendre soin d'installer la plupart des tables comme une sorte de moyenne passe-partout. Chaque table devrait poser des problèmes uniques pour tester les aptitudes du joueur. Dans l'idéal, les paires de joueurs devraient se voir attribuer des tables où le terrain serait compatible avec les terrains permis et obligatoires de l'armée avec le facteur d'agressivité le plus bas. Des éléments de rechange peuvent aussi être tenus en réserve de façon que les organisateurs puissent remplacer un élément interdit ou ajouter un élément obligatoire. Un joueur dont l'armée a un type de terrain obligatoire ou qui souhaite employer un autre type particulier doit être autorisé à apporter son propre élément, que les organisateurs utiliseront s'il est suffisamment bon.

FABRICATION D'ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Il y a une grande variété d'éléments du commerce, mais ils ne sont pas nécessairement meilleurs que ce qui peut être fait à la maison. Nous avons trouvé que les façons suivantes de faire des éléments marchent bien.

Les collines devraient être formées avec un point ou une crête au centre, et des pentes continues sur lesquelles un élément puisse tenir. Elles peuvent être sculptées dans des feuilles de mousse de plastique rigide, en vérifiant régulièrement que les éléments ne se renversent pas. Il est important que les bords soient minces et cela peut être obtenu en les recouvrant de "Basetex" ou d'un produit analogue. Si vos figurines ont un socle magnétique pour le transport dans une caisse à outil métallique, vous pourrez être rassurés si vous recouvrez les pentes douteuses d'une feuille métallique. Pour finir, recouvrez entièrement la colline de papier essuie-tout imbibé de "Colle Scolaire" PVA diluée mélangée avec de la peinture verte ou brune, et saupoudrez de flochage de modélisme. Les collines difficiles ou inégales peuvent être décorées avec de la broussaille ou des rochers, comme indiqué ci-dessous pour le terrain inégal.

Les bois sont faits au mieux en coupant un morceau de carton vaguement en forme de feuilles de trèfle, et en peignant ses deux faces en vert marbré. Coupez des cure-dents et poussez leur bout pointu trempé dans de la colle PVA au travers du centre de chaque lobe du carton, composant un triangle de troncs d'arbres. Renforcez les joints et habillez les troncs de "Basetex". Couvrez ensuite le sommet et les bords du carton avec des bouquets de feuillage de "Woodland Scenics" de couleurs légèrement différentes imbibés de PVA. Lorsque c'est sec, remplissez les vides avec des morceaux plus petits. Cela vous donnera un groupe d'arbres qui ne tomberont pas et laisseront de la place pour les figurines. Un ou plusieurs de ces groupes d'arbres peuvent maintenant être placés dispersés sur un socle de bois en carton peint et floqué décoré pour ressembler à un sous-bois tacheté de soleil avec des souches, des pistes d'animaux et même des jacinthes.

Le terrain inégal devrait être fait avec des morceaux irréguliers de carton peints en vert, floqués, et avec des pièces de morceaux de graviers faits en "Basetex" et/ou un entrelacs de feuillage de "Woodland Scenics" enduits de colle PVA. Le feuillage sombre effleuré de jaune donne d'excellents ajoncs, un réseau de feuillage clair de la bonne fougère. Des petits morceaux coupés dans des bouquets de feuillage donne une bonne broussaille épineuse, avec des fleurs blanches au printemps. Les terrains marécageux ou les marais devraient être décrits avec des endroits floqués comme des roseaux, une peinture vert claire brillante pour les mousses, et des étangs sombre taisants pour les eaux libres. De minuscules taches occasionnelles de blanc pour le coton des fondrières et de jaune pour les asphodèles ajoutent la touche finale.

Les rivières sont plus belles si elles sont faites de plastique transparent, peint sur le dessous avec des ombres vert sombre sur les bords se fondant rapidement dans un centre tourbillonnant bleu clair *avec un tout petit peu d'argent pour plus de reflets*. Le sommet et les côtés des bordures du plastique devraient être améliorés au "Basetex" et/ou floqués. Les rivières doivent s'écouler en une répétition de courbes inversées.

Les étendues d'eau qui représentent la mer devraient être striées par en dessous parallèlement au rivage avec des tons de bleu légèrement différents pour représenter les creux des vagues, *plus clairs près de la plage. On peut maintenant acheter aux USA des feuilles spéciales de plastic semi-transparent en forme de vagues*. La cassure des crêtes des vagues peut être figurée avec des touches inégales de blanc sur le sommet du plastique. Les plages de sable devraient être peintes au sommet du rivage avec un ton légèrement plus sombre pour le sable mouillé près de l'eau et des herbes à la marque de marée haute.

PSYCHOLOGIE DU CHOIX DU TERRAIN

Dans la mesure où l'attaquant peut modifier une partie du terrain que le défenseur a placé, ce n'est pas payant pour le défenseur de mettre exactement ce qu'il préfère lui-même. C'est souvent une meilleure tactique de mettre en place une large variété de terrains, puis d'évaluer les intentions de l'attaquant d'après les terrains qu'il retire, quoique, s'il est vraiment astucieux, sa question pourra être de le laisser sans changement ! Des terrains variés tendent à aider le meilleur joueur, il n'y a aucune armée qui tire avantage d'une plaine complètement plate, ou d'une jungle universelle. Les attaquants hésitent souvent à retirer des éléments de terrain particulièrement beaux, et quelquefois se contentent de les déplacer.

ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS ET INTERPRÉTATION DES RÈGLES

Quand on utilise un arbitre, sa fonction est de décider si les actions ou les prévisions d'un joueur, dans le cas précis où l'on fait appel à lui, sont en accord avec la lettre et l'esprit des règles telles que l'arbitre les comprend, et pour modifier du minimum nécessaire une action illégale pour la rendre légale. Chaque décision doit être prise en fonction des circonstances particulières, et non pour constituer un précédent. Les joueurs ont droit à un arbitre honnête, mais pas à un arbitre infailible ni tolérant face aux astuces vicieuses des joueurs professionnels. "Les ensembles d'interprétations" par des organisateurs de compétition causent souvent davantage de problèmes qu'ils n'en résolvent, à cause d'une mauvaise compréhension, d'une réécriture faite sans soins, ou relayant des amendements mal pensés. Une relecture soignée des règles devrait résoudre la plupart des questions, mais vous êtes les bienvenus si vous téléphonez à Phil Barker au (19 44) 0121-472-6207, si possible la semaine entre 09:00 et 17:00.

JEUX DE CAMPAGNE OU SCENARIO

Tout autant que pour des jeux de rencontre accidentelle ou de compétition à égalité de points, ces règles sont également adaptées aussi bien pour les jeux sur scénario mettant en scène des forces inégales, des conditions de victoire particulières, ou des informations incomplètes ou erronées, que pour des batailles dont les circonstances et les forces sont définies par les événements d'une campagne qui inclut la logistique, et les facteurs économiques politiques.

Dans un jeu de campagne, le joueur qui reste en possession du champ de bataille récupère tous les éléments non-détruits et non-capturés qui ont été battus ou qui ont quitté la table. Le joueur perdant doit jeter un dé pour chaque élément qui est sur ou hors-table, non-détruit ou non-capturé, au moment où son armée est défaite; en déduisant l du résultat du dé si l'élément est en contact avec la face frontale d'un ennemi. Les deux camps comptent tout d'abord et compare le nombre de leurs éléments de cavalerie et de dragons qui sont encore sur la table.

Rapport des troupes montées du vainqueur au perdant :	L'élément du perdant en réchappe s'il fait au moins :		
	Si Hordes ou train.	Si cavalerie ou dragons.	Autres.
La moitié ou moins	4	1	2
Plus que la moitié mais moins que le double	5	2	3
Le double ou plus	6	3	5

Les éléments de train qui *sont immobiles ou* ne s'échappent pas sont capturés. Les éléments de Navires ou de Galères qui sont perdus par chacun, des camps pendant la partie en corps-à-corps avec d'autres que des éléments (X) sont aussi capturés.

ADRESSES UTILES

Pour des renseignements sur d'autres règles de jeux d'histoire avec figurines de WRG, sur des livres de listes d'années ou de référence, adresser une enveloppe timbrée ou un coupon réponse international à :

W.R.G., The Keep, Le Merchant Barracks, London Rd, Devizes, SN10 2ER- Tel : 01380-724558

PBM UMPIRE est un système sur ordinateur (compatible IBM PC) pour modérer et générer automatiquement des compte-rendus de joueurs pour des campagnes comprenant jusqu'à 30 joueurs. Une version d'essai, qui comprend un scénario médiéval pleinement opérationnel pour 20 joueurs, est disponible gratuitement par messagerie sur <Bodleyscott@aol.com>. Moyennant un enregistrement, qui coûte 25 £, un éditeur de scénario sera fourni. Il permet de créer et de modifier des scénarii, et de jouer des batailles soit automatiquement soit en utilisant DBA, DBM, DBR ou d'autres ensembles de règles sur table.

THE PIKE AND SHOT SOCIETY est une société mondiale établie de longue date pour tous ceux qui s'intéressent à l'art de la guerre des 17^{ème} et 18^{ème} siècles. Son journal bimensuel ARQUEBUSIER équilibre une recherche de très haut niveau et des articles plus spécialement consacrés au jeu de guerre.

Contact : Neil Rennoldson, 16 Cobbetts Way, Farnham, Surrey GU9 8TL

WARGAME DEVELOPMENTS est une association de joueurs innovateurs centrée sur une conférence annuelle sur le thème "essayer sur le tas", à ne pas manquer.

Contact : Le Trésorier, 84 Eglinton Hill, Shooters Hill, London SE18 3DY.

TÉMOIGNAGES DE RECONNAISSANCE

Pour finir, nous offrons nos remerciements à notre groupe de testeurs par Email de la version 2.0, *et plus spécialement à Simon Babbs, Bob Beattie, Robin Bradshaw, Kevin Brewin, Steve Burt, Mike Butler, Mike Campbell, Miguel Pocovi Cardell, David Clarke, Peter Dalby, Ian Gray, Michael Guth, Dan Hazelwood, Mike Kroon, Bill McGillivray, Bob Nedwich, Nick Overland, Jon Reinersten, Mark Robins, John Rohde, Steve Roper, Michael Tittensor, Adrian Webb.*