

Visibilité et embuscades

Terrains : 2.k

- Description des terrains (p 64)
- Tableau des terrains (p 65)
- Embuscades (p 70)

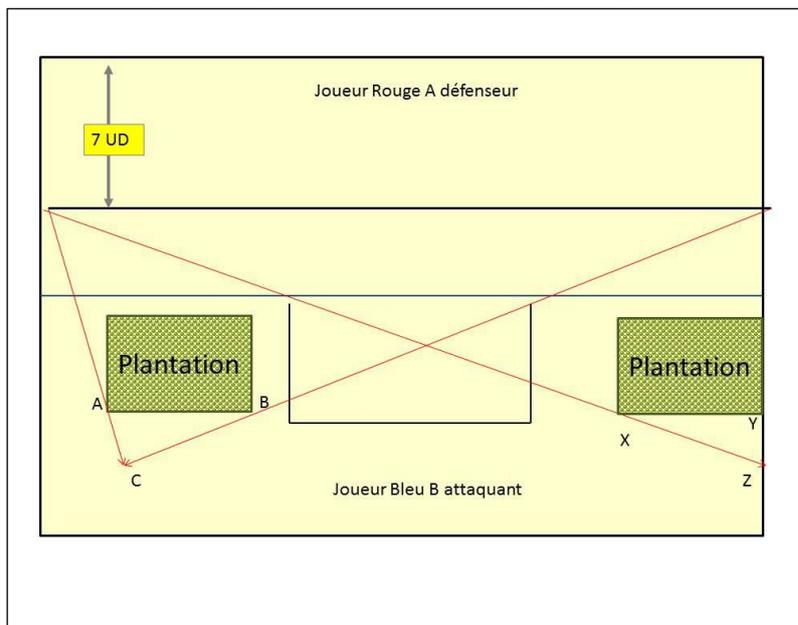
1. Problématique :

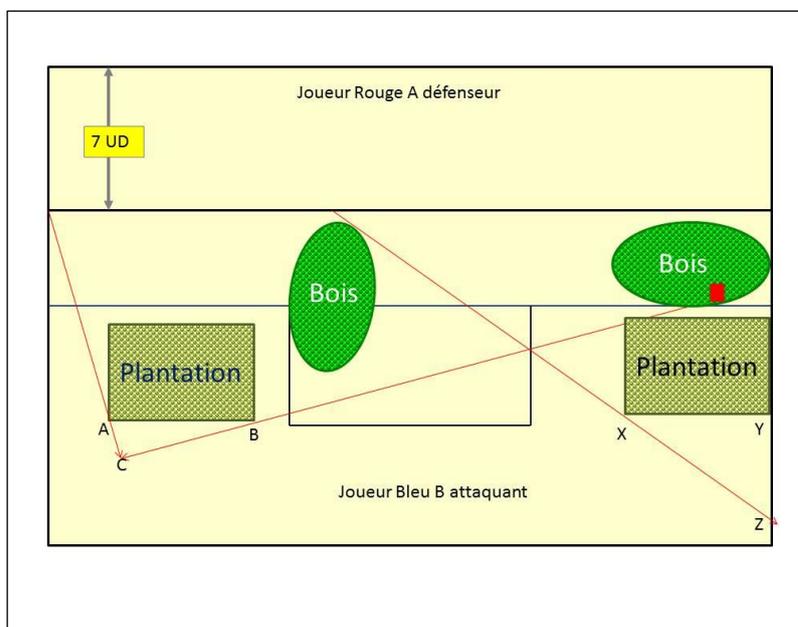
- La règle stipule qu'une unité peut être placée en embuscade dans ou derrière un terrain qui bloque la visibilité (page 63). Par commodité de langage, ce type de terrain sera défini comme un **masque** dans le reste du texte de cette fiche.
- Le tableau des terrains (page 65) définit précisément les possibilités d'embuscade selon les masques. Toutefois, concernant la visibilité de ces embuscades :
 - la règle est précise pour les situations où les unités sont embusquées **dans** le masque,
 - mais les situations où les unités embusquées seraient **derrière** le masque demandent à être précisées.
- Il est donc nécessaire d'apporter une réponse uniforme à la question des lignes de visibilité vis-à-vis des possibilités d'embuscades. Cette question appelle un développement spécifique pour la problématique des lignes de crête sur les collines.

2. Principe général.

Un point X du terrain est caché aux vues d'un joueur A s'il est impossible de tracer une ligne de visibilité qui ne rencontre aucun masque entre un point de la zone de déploiement de A et ce point X. Pour tirer cette ligne de visibilité on prend comme base la limite de déploiement des troupes A à partir de laquelle elles peuvent voir l'adversaire (voir croquis ci-dessous). C'est-à-dire :

- La ligne de 7 UD à partir du grand bord si A possède des troupes légères,
- La limite d'un masque dans lequel A peut avoir des troupes en embuscade (au mieux ce peut être le centre de la table si A est défenseur est qu'il a placé un marqueur d'embuscade dans le masque considéré)
- Dans les autres cas la ligne de déploiement des 5 UD depuis le grand bord de table.





Dans les 2 exemples ci-dessus, les triangles ABC et XYZ matérialisent les zones masquées de A dans lesquelles B peut placer des embuscades. Le deuxième croquis illustre en particulier une situation dans laquelle la ligne extrême de visibilité correspond à la possibilité de A (défenseur), de se déployer en embuscade jusque dans le bois du secteur droit.

3. Cas particulier des collines.

a. Considérations générales

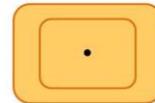
- Sans rentrer dans un cours complexe de topographie il faut rappeler que toute colline comprend un sommet et plusieurs lignes de crêtes. Une ligne de crête est une ondulation du terrain dont la convexité est tournée vers le ciel et correspondant à la ligne de séparation des eaux. Toute ligne de crête rejoint soit une autre ligne de crête (dans ce cas c'est une ligne secondaire) soit le sommet (c'est alors la ligne principale). Entre les lignes de crête on trouve les lignes de thalwegs (chemin de la vallée) qui correspondent aux lignes de rassemblement des eaux. Ces mouvements de terrain présentent une concavité tournée vers le ciel. Tous les thalwegs rejoignent un autre thalweg ; in fine le réseau de thalweg rejoint un cours d'eau.
- Pour les besoins du jeu on ne peut rentrer dans une représentation aussi complexe du nivellement du terrain et on se borne à une modélisation schématique des lignes de crête permettant de traiter les questions de visibilité.
- Par ailleurs, notons que :
 - la règle (page 64) aborde la question de la modélisation des collines d'un point de vue esthétique mais, contrairement à ce que la rédaction pourrait laisser supposer, la représentation des lignes de crête n'est nullement dissociable de la représentation du sommet,
 - si les courbes de niveau offrent un intérêt esthétique pour représenter les collines, elles sont inutiles :
 - pour la définition du bonus de hauteur (car c'est la position des unités par rapport au sommet qui permet de trancher),
 - pour définir la visibilité (car ce sont les lignes de crête qui conditionnent ce facteur).

- il faut donc préciser des règles génériques simples permettant dans toutes les situations d’appréhender sans ambiguïté le sommet d’une colline et ses lignes de crêtes.

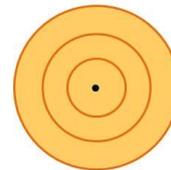
b. Typologie des collines

Conformément à la page 63 (taille des terrains), les collines doivent être de forme arrondie. Pour les besoins du jeu on définira 5 types génériques auxquels sont censés se rapporter toutes les collines.

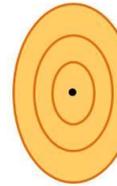
- Type A : le rectangle arrondi aux angles



- Type B : Le cercle



- Type C : L’ovale maximale (6 x 4 UD)



- Type D : le grain de riz
(largeur 2 à 3 moindre que longueur)



- Type E : L’ovale minimale
(contient le rectangle minimal de 2 x 3 UD)

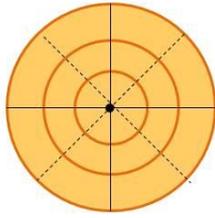


La représentation des crêtes et des sommets pour chacun de ces types doit être conforme aux modèles suivants :

- Type A



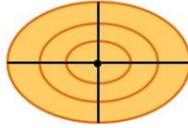
- Type B



Nota :

Dans le type B, si la colline est de taille maximale, on peut admettre jusqu'à 4 lignes de crête

- Type C



- Type D



Nota :

Dans les types D et E une seule ligne de crête centrale suffit car la taille ou l'étroitesse des modèles permet cette simplification par rapport aux questions de visibilité.

- Type E

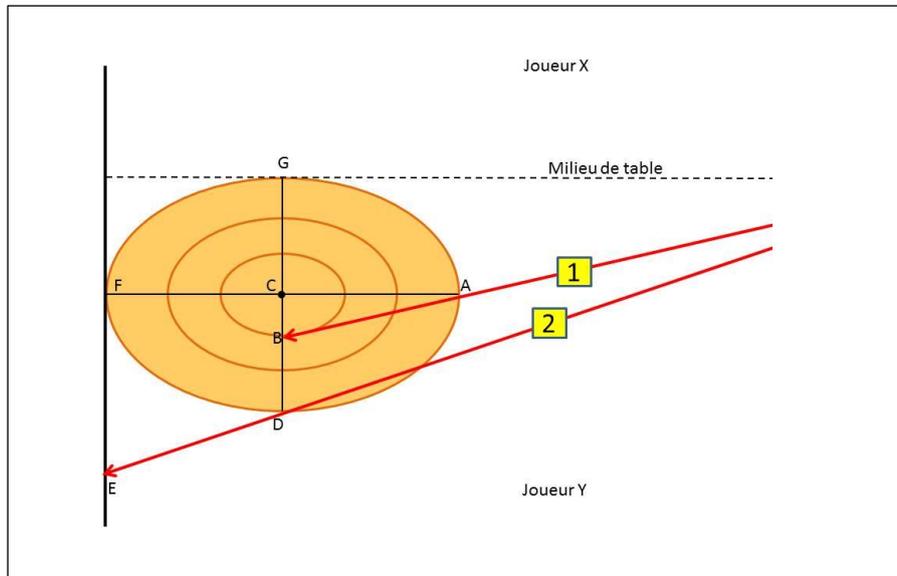


c. Règle de modélisation :

- Toutes les collines utilisées pour le jeu doivent s'apparenter à un des types définis au 3.b ci-dessus.
- De façon idéale les sommets et les lignes de crêtes doivent être représentés (même de façon très discrète) selon les modèles présentés au 3.b ci-dessus.
- Si le joueur vient avec un modèle de colline « non renseigné » on reconstitue virtuellement les crêtes et sommets selon les types de référence en prenant les critères suivants:
 - le sommet est toujours strictement au barycentre du modèle,
 - les lignes de crête passent toujours par le sommet,
 - dans le type A, les 2 lignes de crête empruntent les grandes diagonales et se croisent au sommet,
 - dans le type B
 - les lignes sont orthogonales entre elles par le sommet,
 - les lignes de crêtes sont respectivement parallèles aux grands bords et aux petits bords de la table,
 - dans le type C la grande ligne de crête emprunte la plus grande longueur, la plus petite est orthogonale à la grande par le sommet,
 - dans les types D et E la ligne de crête centrale emprunte la plus grande longueur.

d. Règle de visibilité

- Une fois les crêtes modélisées, le problème de visibilité pour les embuscades se ramène au principe général exposé au paragraphe 2 :
 - on trace les lignes de visibilité entre la zone de déploiement du joueur et les lignes de crête,
 - tout ce qui se trouve de l'autre côté de la crête par rapport à l'intersection entre ligne de visibilité et ligne de crête est masqué.



- Dans l'exemple ci-dessus :
 - les lignes 1 et 2 sont supposées être les lignes de visibilité tirées depuis le point extrême de la zone de déploiement du joueur X,
 - le triangle A,B,C et le trapèze C,D,E,F représentent les zones masquées depuis la zone de déploiement de X, dans lesquelles Y peut placer des embuscades.