

SOMMAIRE

1	LES PRINCIPES.....	74
1.1	L'ESPACE DE DÉPLOIEMENT.....	74
1.2	L'ENTRÉE EN MÊLÉE.....	74
1.3	L'ATTAQUE DE FLANC OU DE DOS.....	75
1.4	A PARTIR DU 2ÈME TOUR DE MÊLÉE.....	75
1.5	L'ATTAQUE D'UN CARRÉ.....	76
2	LA PROCÉDURE DE MÊLÉE.....	76
2.1	LES MALUS LIÉS AUX PERTES DES FEUX PRÉALABLES.....	76
2.2	LES FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE.....	77
3	LE RÉSULTAT DE LA MÊLÉE.....	77
3.1	CAS DES MÊLÉES MULTIPLES.....	78
3.2	CAS PARTICULIERS.....	78
	<i>Cas de l'infanterie et de la cavalerie.....</i>	<i>78</i>
	<i>Cas de l'artillerie en batterie.....</i>	<i>79</i>
	<i>Cas de l'artillerie attelée.....</i>	<i>79</i>
	<i>Présence d'un Général ou d'un aide de camp dans une mêlée.....</i>	<i>79</i>

1 LES PRINCIPES

On parle de mêlée dès que deux unités adverses entrent en contact de socles.

Le combat oppose, lors du premier contact :

- toutes les figurines en contact de base,

En fonction du type de figurine au contact, le nombre peut varier, s'il s'agit de cavalerie ou d'infanterie.

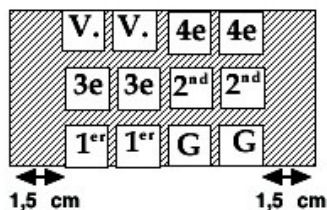
- une de plus de chaque côté pour le camp qui a le front le plus large (Voir le tableau d'aide au combat).

L'unité qui a le front le plus large compte donc une figurine supplémentaire par côté débordant. Il existe deux exceptions à ce principe : les obstacles linéaires (voir chapitre obstacle) et les côtés d'un carré qui ne peuvent pas déborder l'adversaire sous peine de rompre le carré. Il est admis, afin d'éviter les comportements tendancieux, que l'unité qui a le front le plus large aura toujours le débordement. Il est donc inutile d'aller charger l'extrémité d'une ligne pour espérer obtenir un débordement avec une colonne.

1.1 L'ESPACE DE DÉPLOIEMENT

A partir du second tour de mêlée, les unités au contact combattent avec toutes leurs figurines s'il y a un espace de déploiement minimum de 1,5 cm pour l'infanterie et 2,5 cm pour la cavalerie de chaque côté de l'unité.

L'espace de déploiement s'entend sur les deux côtés de l'unité, et s'applique sur toute la profondeur. Il est donc indispensable de conserver des intervalles de bataillons.



Une unité privée de cet espace par un obstacle, une unité ennemie ou amie, ne peut se déployer. Il n'est pas nécessaire que l'unité amie ou ennemie soit en mêlée pour pénaliser l'unité engagée.

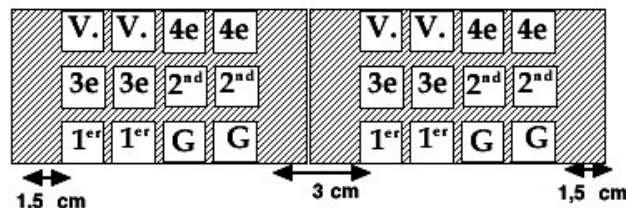
Exemple : une unité d'infanterie entre en mêlée en colonne de compagnie, si une unité amie vient en soutien, et qu'elle se place sur le flanc de l'unité engagée, à moins de 15 pas, elle prive l'unité engagée de l'espace de déploiement minimal.

Si les unités ne peuvent pas se déployer, elles combattront à partir du second tour de mêlée avec toutes les figurines mais avec le malus *sans formation*.

Une unité prise de flanc ne dispose plus de l'espace nécessaire pour se déployer, elle sera donc sans formation à partir de la période qui suit cette prise de flanc.

Une unité en ligne est toujours considérée déployée.

Avertissement : si deux unités d'infanterie en colonne engagent une ligne ennemie du même côté, pour que les colonnes puissent se déployer, ils devront avoir un espace de déploiement de 1,5 cm par unité, soit un espace de 3 cm entre les deux unités en colonne.



1.2 L'ENTRÉE EN MÊLÉE

Une unité entre en mêlée suite à une charge ou un simple mouvement. Entrer dans une mêlée et combattre au corps à corps n'implique pas qu'il soit nécessaire de charger.

Une unité qui entre en mêlée suite à une charge ou à un mouvement au cours du premier demi mouvement compte toutes les pertes du résultat du combat. Si elle entre en mêlée au cours du deuxième demi mouvement, elle n'inflige que la moitié des pertes du résultat combat.

Quand il y a des unités de statut combat différent, procéder comme pour le tir, dans les mêmes conditions de quart d'effectif.

L'unité qui charge utilise son facteur de combat augmenté de son bonus de charge combat.

L'unité qui ne charge pas utilise son facteur de combat seul.

Il est interdit de soutenir une unité amie en mêlée en arrivant par l'arrière. Pour pouvoir entrer et combattre dans la mêlée, l'unité devra amener obligatoirement son 1^{er} rang au contact des figurines adverses.

Toute unité qui entre dans une mêlée est sans formation si elle entre dans une mêlée avec ou contenant de la cavalerie (amie ou ennemie).

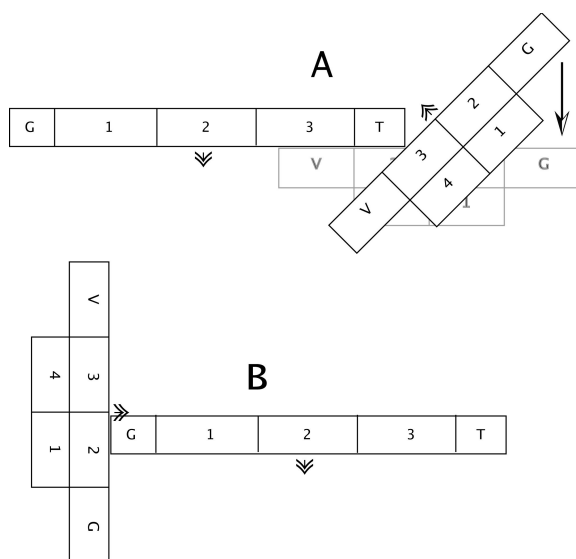
Si elle entre avec une unité de cavalerie à la charge (amie ou ennemie), elle sera en désordre. Une unité de cavalerie est considérée à la charge jusqu'à la fin de la période lors de laquelle a eu lieu la charge.

Ces dégradations de formation ne sont pas applicables si les unités attaquent une unité par des côtés opposés d'une colonne ou d'une ligne ou par des côtés différents d'un carré. Dans ce cas, l'unité reste formée.

Une unité sans formation ou en désordre, ainsi qu'une unité formée en carré, ne peut entrer volontairement dans une mêlée.

1.3 L'ATTAQUE DE FLANC OU DE DOS

Pour bénéficier du bonus *attaque de flanc ou de dos*, l'attaquant ne doit avoir aucune de ses figurines même partiellement dans le couloir formé par le front de l'unité attaquée. L'attaque doit donc être franche et à minima à angle droit ou sur l'arrière du défendeur.



A : l'attaque de flanc n'est pas effective
 B : l'attaque de flanc est effective, 3 fig. combattront une fig.

Une unité d'infanterie en ligne touchée de flanc par une unité d'infanterie combattra à une figurine contre trois. Une attaque de flanc empêche l'unité qui en est la cible de se déployer, avec l'incidence que cela implique lors de la mêlée.

Exemple : une unité d'infanterie autrichienne engage un bataillon français, le bataillon français perd lors du 1^{er} tour de mêlée. Il combat donc au 2^{ème} tour avec l'ensemble de ses figurines contre l'ensemble des figurines du bataillon autrichien. Les deux unités sont désorganisées. Avant que le 2^{ème} combat se résolve, un bataillon français vient prendre de flanc le bataillon autrichien. Du fait de cette prise de flanc, le bataillon autrichien ne peut plus se déployer, il est sans formation. Le bataillon combattra donc avec une partie de ses figurines sans formation contre le bataillon qui vient de contacter son flanc, puis avec

le reste de ses figurines sans formation avec suivi d'un adversaire reculant contre le bataillon avec lequel il était en mêlée.

Une unité prise de dos (cas d'une esquive trop courte par exemple) ne combat pas, lors du tour de mêlée qui suit cette prise de dos. Au 2^{ème} tour, elle combat sans formation.

Une unité qui attaque de flanc ou de dos une unité adverse déjà en mêlée bénéficie du bonus attaque de flanc ou de dos 2^{ème} tour, bien qu'elle livre son premier tour de mêlée. A partir du second tour, elle ne bénéficie plus d'aucun bonus.

1.4 A PARTIR DU 2ÈME TOUR DE MÊLÉE

- Les unités sont :
- désorganisées à partir de la seconde période de mêlée consécutive,
 - sans formation à compter de la 3^{ème} période de mêlée consécutive,
 - en désordre à compter de la 4^{ème} période de mêlée consécutive et pour les tours suivants.

L'unité devra se reformer dès qu'elle ne sera plus en mêlée sauf si elle est seulement désorganisée.

La dégradation de la formation de l'unité en mêlée s'entend par périodes de mêlées consécutives, et non par rapport au nombre total des mêlées livrées par l'unité concernée.

Exemple : une unité est engagée par deux adversaires différents, elle livre donc deux mêlées, mais ne subit que la dégradation inhérente aux périodes consécutives de mêlée et cela quelque soit le nombre de ses adversaires.



Il est évident qu'une unité qui commence une mêlée sans formation, tombera en désordre dès la 2^{ème} période de mêlée consécutive.

1.5 L'ATTAQUE D'UN CARRÉ

Le carré creux ou plein est une formation particulière qui doit être assimilée à une ligne fermée, donc un carré ne peut jamais être débordé, et à l'inverse il ne peut jamais bénéficier du débordement au risque de rompre sa formation.

Exemple : une colonne de six figurines de front, attaque un carré qui ne présente que 3 figurines de front sur le côté attaqué, le combat oppose alors simplement les figurines en contact de socles, c'est-à-dire 3.

Quand de la cavalerie attaque un carré, le nombre de fantassins engagés est encore une fois subordonné au nombre de figurines de cavaliers au contact.

Ie	2	4	5	7	9	10	12	14	15	17	19	20
c												
C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Iec : infanterie en carré ; C : cavalerie

Exemple : un carré de 11 figurines ne pourra pas être engagé par plus de 6 cavaliers.

2 LA PROCÉDURE DE MÊLÉE

- Rechercher le facteur de combat (voir tableau de caractéristiques nationales) plus, éventuellement, bonus de charge,
- ajouter ou retrancher les facteurs tactiques de mêlée,
- jeter un dé 6 pour le facteur aléatoire, avec pour résultat :
 - 1 ou 2 = 0 (l'unité n'est pas motivée par le combat),
 - 3 ou 4 = +1 (l'unité est moyennement motivée),
 - 5 ou 6 = +2 (l'unité est très motivée),
- lire les pertes sur la même table que pour le tir, retirer une figurine toutes les 40 pertes.

Au premier tour de mêlée, les pertes sont toujours retirées sur le premier rang. Dans le cas où le premier rang est mixte, c'est-à-dire composé de figurines d'élites et de réguliers, on commence toujours par ôter les régulières. Au deuxième tour, les pertes sont retirées en proportion du nombre d'élites par rapport aux figurines régulières.

Exemple : un bataillon d'infanterie français ôtera deux figurines de réguliers, puis une élite puisque la proportion d'élite dans un bataillon français est de 1

pour 3. Les Russes retirant une élite pour 4, les Anglais une élite pour 5, etc...

Les pertes essuyées au feu doivent bien entendu être enlevées avant que la mêlée ne s'engage. En outre, il faut se souvenir que les pertes au feu essuyées préalablement à la mêlée et dans la même période peuvent diminuer le facteur tactique de mêlée. Dans le cas où une unité se compose de figurines ayant des facteurs de combat différents, procéder comme pour le feu. Pour bénéficier d'une majoration de 10% des pertes infligées, il faut donc que l'élite représente le quart de l'effectif combattant.

Exemple : un bataillon anglais de 20 figurines, ne bénéficie pas des 10%. En effet, il ne dispose que de 4 élites pour 16 réguliers, soit 1/5ème de l'unité. Toutefois, le bataillon anglais pourra bénéficier des 10% dès qu'il aura perdu 4 figurines de réguliers, puisque son effectif étant de 16 pour 4 élites.

Il faut donc être vigilant à l'effectif et à la proportion de l'élite, car en fonction des tours de mêlée et de la fluctuation des effectifs de l'unité, elle remplira ou non les conditions de majoration des pertes.

2.1 LES MALUS LIÉS AUX PERTES DES FEUX PRÉALABLES

Bien entendu, c'est l'ensemble des pertes reçues par l'unité assaillante dans le ¼ ou la ½ période qui précède le contact qui est additionné pour savoir quel malus est à prendre en compte.

Exemple : une unité en colonne de six figurines de front charge une ligne, elle arrive au contact en ½ période en utilisant 2 cm de son bonus de charge. La colonne est prise pour cible par une batterie⁽¹⁾ qui lui inflige 20 pertes, elle est prise pour cible par une unité de tirailleurs⁽²⁾ qui lui inflige 10 pertes, elle subit ensuite un feu à bout portant de la ligne livré par huit figurines⁽³⁾ qui lui inflige 40 pertes. Elle subit donc un total de 70 pertes.

On divise le total des pertes reçues par 15 soit $70 : 15 = 4,66$ soit moins 4. En effet, dans 70 il y a quatre fois quinze pertes pour un total de 60, malgré un reliquat important l'unité attaquante n'aura pas -5, car pour cela l'unité devrait avoir subi 75 pertes.

⁽¹⁾ Le feu ne peut être d'un quart de période, résultat divisé par deux, puisque l'unité visée est au contact dans le 2ème quart.

⁽²⁾ Idem

(3) Le tir à bout portant est entier ; en effet, 1/2 période de déplacement +2 cm de bonus de charge est supérieur à la 1/2 période. Nous constatons que c'est le bonus de charge qui permet à l'unité qui charge de toucher dans la 1/2 période. En effet, le bonus n'est pas pris en compte pour savoir si l'unité chargée a le temps de tirer ou non.

Si une unité est prise pour cible par plusieurs unités lors d'une 1/2 période, et que cette même unité charge et touche une unité ennemie en un quart de période avec tout ou une partie de son bonus, l'unité chargée doit tirer. Les malus seront ceux du dernier feu subi, et non ceux du feu reçus lors de la 1/2 période précédente. Les pratiques visant à ne pas tirer afin de conserver les malus accumulés lors de la 1/2 période précédente, pour garder intact les malus éventuels infligés est interdite. Si une unité est capable de livrer un feu, elle doit le faire.

2.2 LES FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

- Troupe fraîche (infanterie, cavalerie) ⁽¹⁾	+1
- Infanterie en carré creux contre cavalerie	+2
- Infanterie en carré plein contre cavalerie	+1
- Infanterie en ligne contre cavalerie	-1
- Infanterie en tirailleurs	-2
- Unité désorganisée	-1
- Unité sans formation	-3
- Unité en désordre	-5
- Artillerie en batterie combat corps à corps	-1
- Artillerie attelée combat corps à corps	-4
- Adversaire en abri léger (cavalerie -4)	-2
- Adversaire en abri dur	-3
- Adversaire dans maison ou redoute	-5
- Troupe placée au-dessus dans une pente	+1
- Adversaire muni d'une cuirasse	-1
- Attaque de flanc ou de dos (2 ^{ème} tour de mêlée +1)(2)	+2
- Unité entrant par le côté d'un élément de maison non défendu(3)	+1
- Attaque de flanc, ou de dos dans une mêlée(3)	+1
- Suivi en mêlée d'un adversaire reculant	+2
- Rangs de profondeur lors du 1er contact; dans la limite de 3 (infanterie en formation seulement)(4)	+1
- Par tranche de 15 pertes, du fait des derniers tirs, dans la période et préalablement à la mêlée(5)	-1
- Second tour de mêlée et suivante avec un carré non rompu :	
• Cavalerie lourde ou lanciers	-1
• Cavalerie légère	-2

(1) Unité n'ayant effectué aucun combat au corps à corps ou n'ayant subi aucune perte de figurine au feu, première période de corps à corps seulement.

(2) La prise de flanc n'est valable que pour les deux premiers tours de mêlée.

(3) Valable qu'une seule fois.

(4) Pour chaque rang de derrière, valable que si l'unité et en charge et qu'elle a parcouru le 1/4 de période avant le contact en ligne droite, et dont l'effectif en figurines de chaque rang est au moins égal au premier rang ; une unité en colonne de division dont les élites sont placées sur les flancs ne compte que les rangs de profondeur des fusiliers.

(5) Seuls les tirs du 1/4 ou de la 1/2 période précédant le contact sont pris en compte.

Résultat du jet de dé*	Valeur à ajouter
1	0
2	0
3	+ 1
4	+ 1
5	+ 2
6	+ 2

* Sauf si Général avec l'unité

3 LE RÉSULTAT DE LA MÊLÉE

L'unité qui subit les pertes les plus fortes avec une différence supérieure à 10% (par rapport aux pertes reçues) et une perte par figurine au moins, recule de 3 cm (sauf si elle est en carré) et fait un test moral. Pour déterminer quelle unité a subi le plus de pertes, sont pris en compte les 10% de pertes supplémentaires si des élites participent à la mêlée, avant application de l'arrondi.

Pour gagner une mêlée il faut que les deux conditions (différence de perte supérieure à 10% et une perte par figurine) soient remplies simultanément. Dans le cas contraire, il s'agit un match nul.

Exemple : un bataillon français entre en mêlée et inflige 20 pertes, le défenseur, qui ne comporte aucune élite, inflige également 20 pertes. Il y a donc match nul. Néanmoins, le nombre de pertes infligées par le bataillon français, partiellement constitué d'élites, est de 22 (20 + 10%). Il gagne donc la mêlée bien que son adversaire ne porte que le chiffre de 20 pertes sur sa feuille de pertes (application de l'arrondi). Le bataillon français aura donc le suivi en mêlée au prochain tour.

Exemple : une unité comprenant 18 figurines subit dans un corps à corps 15 pertes et en inflige 12 ; elle ne recule pas car, bien qu'ayant plus de pertes que l'adversaire, elle n'en a pas une par figurine. De

même, cette unité, si elle subit 22 pertes tout en en infligeant 24 par exemple, ne recule pas ; elle a une perte par figurine, mais elle n'a pas une différence supérieure de 10% par rapport à son adversaire.

Une unité qui recule suite au premier tour de mêlée, reste en formation, sauf cas particulier, mais est désorganisée.

Une unité qui vient de faire reculer un adversaire peut suivre dans le recul, suivant les ordres qu'elle a reçus.

L'unité qui recule doit faire un test de moral. Elle continue le combat si celui-ci est d'obéir aux ordres ou arrêt sur place. Si celui-ci est retraite, dérouté ou fuite, elle sort de la mêlée.

Quand le résultat du test de moral qui suit la mêlée est dérouté ou fuite, les pertes que vient de subir l'unité au corps à corps sont doublées. Le terme pertes doublées signifie que l'on reporte une autre fois les pertes du corps à corps. Ainsi, corps à corps 40 pertes, unité en dérouté, 40 pertes en plus et non 80.

Elle peut être poursuivie, dans son mouvement de retraite, dérouté ou fuite. L'unité poursuivante fera le mouvement de poursuite en appliquant la vitesse inhérente à sa formation et sa nationalité.

3.1 CAS DES MÊLÉES MULTIPLES

Une unité engagée par plusieurs adversaires réagit mêlée par mêlée pour le 1^{er} tour, et devra répartir équitablement son effectif proportionnellement à la taille et au nombre d'assaillants lors du 2^{ème} tour. Attention, la répartition doit être proportionnelle aux effectifs engagés, les joueurs ne peuvent pas choisir de limiter volontairement le nombre de figurines engagées contre un adversaire pour se concentrer sur l'autre adversaire.



Pour pouvoir suivre un ennemi reculant, l'unité ne doit plus être en mêlée avec une autre unité ennemie. Sinon elle est bloquée dans son mouvement et doit continuer le combat tant que l'unité ennemie reste au contact.

Si une unité, au cours de la même période, gagne une mêlée face à une unité ennemie et en perd une face à une autre unité ennemie, l'unité ne pourra pas suivre l'ennemi reculant, cependant elle ne recule pas, une mêlée gagnée et une mêlée perdue s'annulant. Elle reste donc sur place, et ne subit que la dégradation de formation en fonction du nombre de périodes de mêlée.

Si elle perd deux mêlées et qu'elle n'en gagne qu'une, elle recule face à l'unité ennemie qui a infligé le plus de pertes.

Si une unité en mêlée avec plusieurs adversaires perd toutes ses mêlées, elle recule face à l'unité ennemie qui a infligé le plus de pertes. L'adversaire pourra suivre qu'avec une seule des unités ayant participé à la mêlée.

Attention : une unité qui est engagée contre trois adversaires, et qui perd les trois mêlées subit immédiatement le malus moral de trois mêlées perdues, contrairement à la dégradation de formation, qui s'entend par période consécutive de mêlée.

Si une unité est en mêlée avec plusieurs adversaires et que cette unité gagne contre tout ses adversaires, elle ne pourra en suivre qu'un au choix du joueur.



Pour bénéficier du suivi en mêlée il faut que l'unité suivant ait effectivement gagné la mêlée.

3.2 CAS PARTICULIERS

Cas de l'infanterie et de la cavalerie

- 1) Une unité poursuivie par l'unité avec laquelle elle était en mêlée, suite à une retraite, déroute etc... combat avec l'ensemble de son effectif. Son adversaire a le +2 du suivi en mêlée, et combat également avec l'ensemble de son effectif.
- 2) Si une colonne d'infanterie fait le double de perte à une ligne d'infanterie, cette dernière combat sans formation la période suivante.
- 3) Une unité de cavalerie qui fait reculer une ligne ou une colonne d'infanterie la met en désordre.
- 4) Une unité qui ne peut pas reculer (adossée à un obstacle ...) est sans formation.
- 5) Si la mêlée n'oppose que des unités de cavalerie, et si l'une des unités inflige 50% des pertes de plus que l'autre et 3 pertes au moins par figurine, l'unité perdante combat sans formation la période suivante.
- 6) Si une unité de cavalerie fait à un carré creux des pertes au corps à corps deux fois plus fortes que celles subies, et au moins une perte par figurine, le carré est en désordre à la période suivante (il est rompu).

Exemple : une unité d'infanterie en carré inflige 30 pertes, l'unité de cavalerie 45. Bien que les pertes infligées par la cavalerie représentent 50% de plus que celles infligées par le carré, le carré n'est pas rompu. Il faut le double, pour casser le carré l'unité de cavalerie devrait infliger 60 pertes.

7) Un carré plein ou creux attaqué par une colonne d'infanterie combat sans formation les périodes suivantes s'il est vaincu dans les conditions normales.

Cas de l'artillerie en batterie

Une unité d'artillerie en batterie battue en mêlée ne recule pas, l'adversaire ne bénéficiera donc pas du suivi en mêlée et sera sans formation dès le 2^{ème} tour de mêlée, il tombera en désordre au troisième tour etc. En effet, la batterie en position étant assimilée à un abri léger, on considère que l'unité ne peut pas déployer l'ensemble de son bataillon.

Les artilleurs en batterie battus dans une mêlée font un test moral. Si le résultat est arrêt sur place, ou mieux, ils ne reculent pas et continuent à se battre. Les artilleurs ne peuvent abandonner volontairement leurs pièces que suite à un test de moral. Une unité de cavalerie ou d'infanterie peut rendre inutilisables les canons, soit en renversant les pièces (il faut ½ période) soit en les enclouant (voir génie). Les figurines d'artilleurs sont alors retirées du jeu. La batterie est laissée sur place sur sa base, et retournée pour marquer qu'elle est inefficace, elle constitue alors un obstacle léger.

Une batterie prise de flanc combat néanmoins avec tout ses artilleurs (mais prise de flanc). Une batterie prise de dos ne combat pas, les artilleurs se mettent en déroute immédiatement après cette prise de dos.

En cas de retraite, déroute ou fuite, ils peuvent interpénétrer d'autres unités en ordre serré.

Si la retraite ou déroute est rattrapée par un Général, les artilleurs ne peuvent réintégrer leurs pièces que si elles sont intactes. Dans tous les cas ils devront se reformer avant de pouvoir faire feu.

Cas de l'artillerie attelée

Les artilleurs battus (dans les conditions normales, c'est-à-dire, plus de pertes subies que de pertes infligées et une perte par figurine au moins) abandonnent leur pièce et se mettent en déroute, à l'exception des artilleurs d'élite : ceux-ci sont dispensés du recul et restent sur place, mais avec des pertes augmentées de 50%.

Présence d'un Général ou d'un aide de camp dans une mêlée

Une figurines de général ou d'aide de camp en contact de base avec une unité peut lui donner un bonus de combat supplémentaire pour les 1^{er} et 2nd tours de mêlée seulement. Le résultat du jet de dé devient le suivant :

Valeur du général	Jet de dé 1 ou 2	Jet de dé 3 ou 4	Jet de dé 5 ou 6
20 ou 40*	+1	+1	+2
60 ou 80*	+1	+2	+2
100*	+2	+2	+3

* en budget

Quand un général ou aide de camp se trouve au combat avec une unité, on fait après chaque résultat de mêlée, qu'il soit favorable ou non, un test pour connaître le sort du général.

On multiplie alors le nombre de pertes par figurine (sans tenir compte des pertes au feu préalable), par le résultat d'un jet de dé.

Si le produit est un nombre compris entre 12 et 18, le général est blessé, il est retiré du jeu mais il ne sera pas pris en compte dans le calcul final des pertes.

Si le résultat est supérieur à 18, le général est tué, il est retiré du jeu et sa valeur budget sera comptabilisée avec les pertes.

Cette procédure est également applicable si le général est en contact de socle avec une unité qui subit un feu.

La perte du général implique immédiatement de tester le moral de l'unité qui était en contact (voir section *MORAL*).