

Terme anglais	Traduction	Sens (NDT : les termes en bleu et en italique ne sont pas présents dans le glossaire original. Ils sont rajoutés puisqu'utilisés dans la traduction de la règle ou des Aides de Jeu)
<=	Inférieur ou égal	
>=	Supérieur ou égal	
Active player	Joueur En Phase	le joueur ayant le jeu de cartes en mains. Il bénéficie du choix de décider par quel combat commencer, et quelle file engager en premier en combat. Il a choix de la première activation, dans chacune des Sous-phases.
Affected (by terrain)	Pénalisé par le terrain	Les troupes dont les compétences de combat sont diminuées parce qu'elles sont dans un terrain. La pénalité s'applique si une partie de la base est dans ce terrain. S'il s'agit du rang arrière, celui-ci n'apporte de support que si le rang avant n'est pas pénalisé. Ne subit pas les effets du terrain si les bases de front qui combattent ne sont pas partiellement dans le terrain.
Ahead of	Devant	La zone située au-delà de la ligne prolongeant le front avant d'une file.
Align (for combat)	Alignement (pour le combat)	Le décalage jusqu'à 4 cm pour s'aligner exactement avec les bases avant des files ennemies, tous les rangs arrières font de même, sans être limitées à 4 cm, mais dans la limite de 8 cm.
Allied Contingent	Contingent allié	Le corps placé sous le commandement d'un Général allié et qui ne fait pas, à proprement parler, partie de l'armée. Il peut être non-fiable. Les Alliés autorisés sont indiqués dans les listes d'armées et peuvent être de nations différentes ou des alliés de la même nation constitués à partir de la même liste.
Ambushes	Embuscades	Les cartes d'embuscades posées sur la table auquel est collé un post-it (a) mentionnant le numéro du Groupe d'Unités(UG) ainsi embusqué ou (b) ne mentionnant rien du tout afin de bluffer l'adversaire. Chaque joueur peut en poser jusqu'à 3.
Army Builder	Feuille d'armée	Le tableau Excel vous permettant de créer votre armée en utilisant des menus déroulants. Il inclut le système de budget, ainsi que le calcul du nombre de cartes pour le Système de Pré-bataille(PBS) et les cartes de reconnaissance pour le même système.
Army Commander	Commandant en Chef	Le Général principal, supervisant l'intégralité de l'armée, et secondé par 1-3 sous généraux lui rendant compte. Il peut commander des troupes placées sous son contrôle direct ou être Volant, lui donnant alors de plus grandes facilités pour assister ses Sous-Généraux si ces derniers sont tous des Professionnels.
Badly Affected (by terrain)	Fortement pénalisé par le terrain	Les troupes sévèrement pénalisées au combat dans le terrain. La pénalité est un cran plus forte que dans un terrain pénalisant. La pénalité s'applique si une partie de la base est dans ce terrain. S'il s'agit du rang arrière, celui-ci n'apporte de support que si le rang avant n'est pas pénalisé. Ne subit pas les effets du terrain si les bases de front qui combattent ne sont pas partiellement dans le terrain.
Barricades	Barricades	La caractéristique recouvrant toutes les formes de protection destinées à procurer un avantage au défenseur ainsi que les éléments permanents sur le champ de bataille. Les camps fortifiés sont entièrement entourés de barricades. Les troupes dotées de la compétence « Barricades » peuvent déployer celle-ci sur leur front lors du déploiement. Ces troupes doivent alors être déployées prioritairement, après que le camp ait été posé. Les Chariots de Guerre en bénéficient sur toutes leurs faces.
Block Move	Mouvement en bloc	Le mouvement de plus d'un Groupe d'Unité (UG), lesquels sont tous au moins partiellement en contact avec un autre Groupe d'Unité (UG) du groupe. Les Généraux peuvent réaliser des Mouvements en bloc composés de 2/3/4/5 Groupes d'Unités(UGs), selon leur degré de compétence, de Médiocre à Légendaire. Chaque Groupe de Troupes de Bataille(TUG) peut entrainer ou pousser un Groupe de Tirailleurs(SUG), (voir « Avec moi les Tirailleurs ! »).
Break Off	Rupture de combat	Désigne la rupture de combat. Nécessite des cartes rares et comporte un risque de pertes lorsqu'un "Test de pertes" est prévu dans la Table d'Activation Volontaire.
Broken	Cassé	Un Groupe de Troupes de Bataille(TUG) ayant subi 50 % de pertes et un Groupe de Troupes de Tirailleurs(SUG) ayant subi 33 % de pertes. Ils cessent immédiatement le combat, mais finissent leurs tirs s'ils sont cassés pendant la phase de tirs (NDT : Les tirs sont simultanés !)
Camelry	Chamellerie	Toutes les troupes montées et destinées à combattre à dos de chameaux. Elles sont moins affectées par les éléments de terrains désertiques que la cavalerie. Les piétons chevauchants des chameaux et démontant ensuite pour combattre à pied disposeront de la compétence « Démonte ».
Camp	Camp	Le premier élément de l'armée déployé si elle en a un. Composé de 3 bases de 4 cm x 8 cm chacune et déployé au contact du bord de table arrière. Peut aussi être représenté par un diorama de 12cmx8cm, mais est considéré comme 3 bases lorsqu'il est attaqué. Un camp peut être chargé, mais pas pris pour cible par des tirs.
Card Phase	Phase de Distribution de Cartes	
Cavalry	Cavalerie	Toutes les troupes montées et destinées à combattre à dos de cheval. Les piétons chevauchant des montures et démontant ensuite pour combattre disposeront de la compétence « Démonte ».
Characteristics	Traits ou caractéristiques	Désigne plus de 20 traits ou caractéristiques spécifiques qui donnent aux troupes leur rendu historique. (...)
Charge	Charge	Le mouvement déclaré lors de la phase de charge et destiné à finir au contact de l'ennemi. Peut toujours inclure, à son début, un pivot jusqu'à 90°. Peut toujours inclure (a) un décalage de 2 cm pour éviter un ami ou (b) de 4 cm pour s'infiltrer dans un gap. Doit être en mesure d'atteindre la cible lors de la déclaration. Si la cible charge elle-même, contrecharge ou réalise une interception, la chargeant peut ne pas atteindre sa cible. Potentiellement ralenti par les tirs.
Charge Combat	Combat suite à charge	le combat file contre file, lors de la phase de Charge.
Charging Lancer	Lance de cavalerie (CL)	Troupes montées spécialisées dans le combat avec une lance, qui dépendent de la puissance de leur charge. Peut avoir le bonus de "Shatter" dans la plupart des cas. Elles ont tendance à utiliser les ruptures de combat pour charger à nouveau.
Claims	Bonus	Les bonus individuels accumulés en vue des combats et comparés à ceux de votre adversaire, file par file, afin de déterminer quel dé de combat il faut lancer. Des bonus différents s'appliquent selon qu'il s'agisse d'une charge ou d'une mêlée.
Coloured	De couleur	Désigne toutes les cartes Vertes, Jaunes et Rouges.

Combat	Combat	L'ensemble des files qui se font face dans un combat. Le Joueur en Phase aura à choisir quel combat sera mené en premier. Habituellement l'ordre des combats des Groupes d'Unités(UGs) n'a pas d'importance — le choix des files nettement plus.
Combat Shy	Timoré (Craintif)	
Command	Corps	Un ensemble de Groupe de Troupes de Bataille (TUGs) ou Groupe de Tirailleurs (SUGs) placés sous le commandement direct d'un Général à la fin du déploiement. Représente le choix du Général en Chef des missions confiées à ses principaux sous-généraux pour la bataille. Habituellement composé de 2-6 "UGs" par général, mais tout autre nombre est autorisé. Note: pour reconnaître facilement les corps on peut mettre des stickers de couleur sous les bases des <u>Sous Généraux et des Groupes d'Unités.</u>
Command Cards	Carte de Commandement	les cartes de 5 couleurs utilisées pour simuler les décisions de commandement et de contrôle, lors des phases.
Competent	Compétent	Un général ordinaire qui dispose de 3 cartes.
Countercharge	Contrecharge	La charge d'un Groupe d'Unités"UG" en réponse à la charge dont il est lui-même la cible. Il ne contacte pas l'ennemi, mais est déplacé AVANT que les charges ne soit réalisées.
Death Dice	Dé de Mort	Les dés de 5 couleurs utilisés pour simuler les effets des tirs et des combats. Les Dés sont utilisés pour évaluer les conséquences de vos choix et leurs résultats peuvent y être directement lus dessus.
Defender	Défenseur	Le joueur envahi qui choisit le type de territoire et la case de départ sur la Carte de Système de Pré-bataille(PBS). Il se déploie en premier si aucune des deux armées n'est repérée.
Desertion	Désertion	L'effet sur un Allié non-fiable si toutes ses cartes sont Noires (y compris lors de la première donne). Donne à l'ennemi un Test de Pertes "KAB" sur chaque Groupe d'Unités"UG" du corps allié à chaque fois que cela intervient. Le risque cesse lorsque l'allié devient fiable.
Devastating Chargers	Charge dévastatrice (DC)	Les troupes ayant une charge particulièrement violente, que ce soit des cavaliers ou des piétons. Donne un bonus lors de la charge si l'unité est sur 2 rangs lors du premier contact. Disposent souvent de la capacité « Brisé ».
Directly Ahead	Directement Devant	Toute zone se situant au-delà de ligne prolongeant le front de la file, mais également la zone entre deux lignes prolongeant les flancs des bases. Tout comme on le voit à partir de la base faisant face frontalement.
Discard	Défausser	Désigne le fait de se débarrasser d'une carte plutôt que de passer son tour ou de faire une action. Souvent une bonne idée pour les cartes noires.
Dispersion	Dispersion	La désagrégation et la volatilisation d'un Groupe de Tirailleurs(SUG) lorsqu'il est contacté par un Groupe de Troupes de Bataille (TUG) en terrain clair. Interviens au début des combats suite aux charges, le Groupe de Tirailleurs(SUG) est retiré et perdu.
Displacement	Déplacement forcé	Le décalage d'un Groupe d'Unité(UG) dans n'importe quelle direction, jusqu'à 4 cm, afin de libérer l'espace à une autre unité pour lui permettre de terminer son mouvement : généralement un Groupe de Tirailleurs(SUG) est décalé pour permettre à un Groupe de Troupes de Bataille (TUG) de se déplacer, mais également un Groupe de Troupes de Bataille (TUG) pour permettre aux troupes de s'aligner pour le combat.
Downgrade	Dégradation	La réduction d'un niveau de couleur d'une carte ou d'un dé. Dans l'ordre décroissant, le Rouge, le Jaune, le Vert, le Blanc et enfin le Noir.
Feigned Flight	Fuite simulée	La compétence représentant la capacité de certaines troupes à tenter l'ennemi afin qu'il les charge. Tactique habituelle des troupes montées Mongoles ou Arabes.
Flank March	Marche de flanc	Jusqu'à 4 Groupes d'Unités(UGs) accompagnés d'un Général peuvent être envoyés pour faire un mouvement tournant sur le flanc gauche et/ou droit du champ de bataille. Elles restent hors table jusqu'à ce que soient accumulées suffisamment de cartes rouges, leur Général étant placé à côté du camp avec la carte indiquant la marche de flanc placée sous lui pour indiquer qu'une telle marche est en cours. Les cartes lui sont distribuées face visible jusqu'à ce que la marche de flanc arrive.
Flank/Rear	Flanc/Arrière	La zone située derrière la ligne prolongeant le front d'une file. Est toujours apprécié file par file pour déterminer qui peut prétendre à un bonus lors des charges. Des bonus moindres s'appliquent lors des mêlées si le joueur adverse n'a pas tourné de bases de sorte qu'une file soit encore en contact avec l'un de ses côtés.
Flexibles	Flexibles	Les Cavaliers, piétons et camp ayant plusieurs options de formation. Les piétons peuvent être en Ordre Lâche ou en Ordre Serré, les cavaliers en Ordre Lâche ou en Tirailleurs et les Camps, fortifiés lorsque l'armée est attaquée ou mobiles lorsqu'elle attaque.
Floating	Volant	Un Général en Chef Professionnel ne contrôlant pas directement de troupes, mais qui, à la place, peut attribuer ses cartes à ses Sous-Généraux, leur octroyant de ce fait une importante capacité de commandement et à lui-même la capacité d'influer sur différentes parties du champ de bataille avec plus de cartes.
Forced Charges	Charges Forcées	Les charges qui doivent être déclarées, à moins qu'une carte ne soit dépensée pour les stopper. Les troupes armées de Lance de Cavalerie(CL), les troupes qui ont la "Charge Dévastatrice"(DC) et les troupes équipées de Chars de Bataille sont généralement sujettes aux charges forcées lorsqu'elles sont dans les 12 cm d'un ennemi en terrain clair.
Free Charges	Charges libres	Les charges qui ne nécessitent pas de cartes (pour être déclenchées). Permisses à la majorité des Groupes de Troupes de Bataille (TUGs) n'ayant pas d'armes de jet et situés dans les 4 cm de l'ennemi. Ceux ayant des armes de jet ont habituellement besoin d'activer leur charge.
Free Reign	Champ Libre	Le cas où l'un des joueurs a passé son tour de cartes deux fois dans une phase. Ce joueur ne peut plus déclencher d'action et son adversaire peut alors faire ce qu'il veut avec le reste de ses cartes. Pour montrer qu'un joueur a passé une fois, posez une carte de la pile des cartes déjà jouées à côté du camp.
Fully Armoured	Armure lourde	Armure de métal couvrant une grande partie du corps. Chevaux en majorité blindés.

General	Général	L'un des 2-4 officiers supérieurs de votre armée, pour lesquels vous prenez des décisions sur la table de jeu. Dans la pratique il pourrait y avoir 10 à 15 généraux subalternes de plus et ils pourraient commander chacun un Groupe de Troupes de Bataille (TUG) ou un Groupe de Tirailleurs(SUG). Il n'y a pas besoin de représenter ceux-ci dans la règle, mais les joueurs peuvent les modéliser sur une base dans les Groupes d'Unités(UGs) dans un but esthétique.
Gifting	Attribuer	Le processus d'attribution par un Général en Chef à ses Sous-Généraux lors de la Phase de Distribution des cartes. Il s'agit de la possibilité ouverte aux seuls Généraux en Chef Professionnels d'octroyer leurs propres cartes à leurs Sous-Généraux non-alliés. L'efficacité est plus grande lors que le Général en Chef est Volant.
Good Going	Terrain clair	Toute la partie plane du champ de bataille et sans élément de terrain spécifique. Certains éléments de terrain sont considérés comme du Terrain clair par certaines troupes.
Hits	Touches	Désigne les résultats « Crâne », « Flèche et Epée » et « S » des dés, cumulés ou non.
Instinctive	Instinctif	Un type de général (par opposition aux « Professionnels »). Ces derniers ont acquis leurs connaissances sur le terrain et ne relèvent pas d'une structure de commandement formalisée. Doivent jouer avec les cartes dont ils disposent.
Intercept	Interception	La réponse à une charge par un Groupe d'Unité(UG) qui n'est pas lui-même la cible de la charge, mais qui souhaite avancer pour se positionner sur le chemin de la charge ennemie. L'intercepteur ne contacte pas l'ennemi, mais est déplacé AVANT que les charges ne soit effectuées.
Invader	Attaquant	Le joueur qui commence la partie en étant En Phase, mais offrant alors à l'autre joueur la possibilité de choisir la position initiale sur la carte de Système de pré-bataille(PBS).
Joining friends	Serrer les rangs	Le fait de regrouper des troupes en les déplaçant pour former un bloc avec des amis. Toujours autorisé dans la limite de 2 cm lors d'un rapprochement avec un ami conformément à la règle de Glissement Universel de 2 cm.
Kill	Pertes	Le résultat « crâne » du dé, ou une seconde Demi-Perte. Retirez la base contre laquelle le résultat est obtenu. Si vous utilisez des figurines soclées individuellement, retirez 2 figurines de tirailleurs ou 4 figurines autres.
Kill a Base	Test de pertes	Le test réalisé avec un Dé de Mort que votre adversaire peut solliciter a chaque fois qu'a) une situation peut conduire à l'affaiblissement du moral d'un Groupe d'Unité(UG), ou b) lorsqu'un général est exposé à un risque. La couleur du dé reflète la qualité du Groupe d'Unité(UG) ou celle du Général.
Legendary	Légendaire	Le gratin des Généraux, avec 5 cartes par tour. Statut réservé au Commandant au Chef.
Line of Command	Ligne de Commandement	Commandant de l'Armée et ses 1 à 3 subordonnés.
Mediocre	Mediocre	Le Général le moins bon avec seulement 2 cartes par tour. Il serait irresponsable de lui confier autre chose qu'une tâche simple.
Melee Combat	Corps-à-corps	Le Combat " file contre file" lors de la phase de Mêlée.
Mounted Foot	Fantassins Montés	Les piétons ayant une capacité de démonte. Ils combattent toujours à pied, mais sont considérés comme "Timorés" s'ils n'ont pas démontés par le biais d'une carte. Des socles de montures sont requis.
Moves While in Melee	Mouvement au cours d'un Corps-à-corps	Les mouvements possibles en MF1 et MF2 de la Table d'activation volontaire. Un Groupe d'Unité(UG) peut en réaliser autant que les cartes le permettent.
Non-coloured	Non coloré	Toutes les cartes blanches et noires.
Out of Combat	Non-engagé	Tous les Groupes d'Unités(UG) qui n'ont pas au moins une base au contact du front de l'ennemi de sorte à ce qu'ils combattent en mêlée, file contre file.
Passing	Passer son tour	Le choix de ne pas jouer de carte et de ne pas activer d'unité, un joueur peut passer une seule fois lors d'une phase, puis continuer ensuite à activer, néanmoins s'il passe deux fois, il ne peut plus activer ultérieurement, son adversaire a alors le Champ Libre.
Passing through	Interpénétration	Le mouvement d'un Groupe d'Unité (UG) à travers un autre Groupe d'Unité(UG) ami. Génère dans certains cas un Test de Pertes(KAB) pour l'unité traversée et/ou celle traversant.
Phase	Phase	Les 6 phases individuelles d'un tour relatif aux charges, aux tirs, aux mêlées, etc....
Powerful Bow/ Pbow	Arc Composite	Arcs des cavaliers des steppes ou arcs médiévaux Anglais très puissants.
Pre-Battle System (PBS)	Système de pré-bataille(PBS)	Le système de préparation de la bataille.
Press Forward	Avance	Le mouvement d'une file vers l'avant, jusqu'à 4cm, au-delà du point de contact (initial) du Groupe d'Unité(UG) avec l'ennemi afin de créer de nouveaux contacts avec l'adversaire. Remarquez que même si une file est arrêtée en étant contactée, d'autres peuvent faire une Avance.
Professional	Professionnel	Un type de général (par opposition aux « Instinctifs »), entraîné dans une structure de commandement formalisé et caractéristique des soldats de métier. Bénéficie de bonus dans sa zone de commandement, peut donner et recevoir des cartes.
Prompted Action	Activation volontaire	Toutes les actions qui peuvent être déclenchées à l'aide des cartes. Toutes peuvent être effectuées Groupes d'Unités(UG) par Groupes d'Unités(UG) ou par Mouvements en Bloc.
Prompted Action Table	Table d'activation volontaire	La partie principale de la Table de Référence Rapide(QRS) qui sert à simuler vos décisions tactiques. C'est la page qui vous permet de vous prendre pour un Général.
Prompted Charges	Charges activées	Les types de charge nécessitant des cartes pour être activées.
Prompting through fire	Activation sous le feu	La dépense de cartes pour récupérer la distance de mouvement perdue suite aux tirs ennemis ou aux Test de Pertes(KAB). S'applique aux troupes chargeantes, aux réponses face aux charges et aux mouvements dès lors qu'un Général est dans les 16 cm.
Pursuits	Poursuites	La chasse donnée aux troupes cassées et réalisant un mouvement de déroute. Obligatoire pour certaines troupes, telles que celles possédant la Lance de Cavalerie, mais optionnelle pour les autres. Peut être contrôlée et partiellement stoppée à l'aide de cartes dans certains cas.
QRS	Table de Référence Rapide(QRS)	La feuille A3 qui comporte au recto les informations utiles pour la séquence de chaque tour et au mouvement, et au verso les informations pour les tirs et les combats.

Recovering Wounds	Récupération des pertes	L'utilisation de cartes lors de la phase de Fin de Tour pour soigner les blessures d'un Groupe d'Unité(UG).
Routs	Déroute(s)	Le premier et seul mouvement d'une troupe cassée, elle est retirée du champ de bataille tout de suite après. Effectue un Mouvement Variable.
Run Away Move	Mouvement d'esquive	Une réponse à une charge au cours de laquelle les troupes réalisent un tir rapide et s'éloignent des troupes chargeantes aussi loin que possible. Doit faire un Mouvement Variable et la réduction d'un niveau du dé de tir.
S	S	L'effet spécial apparaissant sur le dé et qui conduit à un Ralentissement dû au tir, à Briser ou à Pousser l'ennemi. Egalement utilisé pour certains autres effets spéciaux (ex. : effet du tir de l'artillerie ou les chars à faux lors des charges).
Sacked Camp	Camp pillé	Un camp ayant perdu 1,5 bases sur les 3 les composant. Génère des Tests de Pertes lors de la phase de Fin de Tour.
Shatter	Brisé	L'effet spécial dont bénéficient certaines troupes lors de charges et qui donne un bonus de +2 aux files adjacentes. Intervient lorsqu'un crâne ou « S » est obtenu à moins qu'il ne lui soit opposé quelque chose qui l'annule.
Shieldwall	Mur de boucliers	La compétence qui dans certains cas, annule les résultats « Brisé » et « Poussée » issus du « S » du Dé de Mort.
Shift	Décalage	Le décalage d'un Groupe d'Unités(UG) directement sur le côté, sans consommer de potentiel de mouvement (ne mesurez pas le déplacement effectué du fait du décalage). Peut atteindre 2 cm dans la plupart des mouvements pour éviter certains obstacles, et peut être de 4 cm dans le cas d'une Activation Volontaire « Mouvement et Décalage » (Move and Shift). Le décalage peut être réalisé à n'importe quel moment du déplacement.
Shove	Poussée	L'effet spécial dont bénéficient certaines troupes lors de tous les combats et qui octroie un bonus de +1 aux files adjacentes. Intervient lorsqu'un crâne ou « S » est obtenu à moins qu'il ne lui soit opposé quelque chose qui l'annule.
Skirmish move	Mouvement de recul de tirailleur	La réponse à une charge d'un Groupe d'unités(UG) au cours de laquelle la troupe sacrifie une partie de sa distance de mouvement pour pouvoir tirer le plus possible sur la troupe qui les charge.
Skirmishers	Tirailleurs	Toutes les troupes opérant en ordre lâche et en formation dispersée. Concerne tous les Groupes de Tirailleurs (SUG) et les troupes montées flexibles lorsqu'elles agissent en formation de tirailleurs.
Slowing effet of fire	Ralentissement dû au tir	La réduction de la vitesse de déplacement dû au tir et qui peut être regagnée par un général décidant de réaliser une Activation sous le feu. Elle est calculée par la comparaison du nombre de Touches (Crânes, Demi-Pertes, S) avec la largeur du front de la cible.
Stand	Recevoir à l'arrêt	L'attente à l'arrêt de la charge ennemie, soit par choix si vous disposez de la possibilité de faire un Mouvement d'Esquive ou Mouvement de recul de tirailleur, soit par obligation.
Sub-Generals	Sous-Généraux	Désigne les 1 à 3 Généraux rendant compte directement au Commandant en Chef. Ils peuvent être alliés et potentiellement non-fiables.
Sub-Phase	Sous-phase	Chacune des sous-phases de chaque tour. Il est important de suivre scrupuleusement cet ordre afin que les mécanismes de jeu fonctionnent comme prévus. Il y est fait référence, au sein de la règle par le terme SPX.X
SuG	Groupe de Tirailleurs(SUG)	Un Groupe de Tirailleurs : ensemble composé de tirailleurs rassemblés en un seul bloc afin de mener bataille. En réalité, ils sont placés sous le commandement d'un général subalterne. Utilisé pour harceler et ralentir l'ennemi et pour protéger vos propres troupes des effets similaires.
Supporting File	File en Débord	Une file adjacente à celle qui combat et qui apporte un dé supplémentaire d'un niveau inférieur à celui qu'elle aurait si elle combattait elle-même l'ennemi frontalement, lancé en même temps que le dé de la file qu'il supporte.
Talented	Talentueux	Un Général ayant des compétences au-dessus de la moyenne, disposant de 4 cartes par tour.
TuG	Groupe de Troupes de Bataille (TUGs)	Un Groupe de Troupes de Bataille (TUG): ensemble composé d'unités lourdes rassemblées en un seul bloc afin de mener bataille. On attend de lui qu'il assume l'essentiel du combat, réalise les mouvements tactiques et porte les coups décisifs à l'ennemi.
TuG a SuG	Avec moi les Tirailleurs !!	Un mouvement au cours duquel un Groupe de Troupes de Bataille(TUG) entraîne ou pousse un Groupe de Tirailleurs(SUG) avec lui pour autant que le Groupe de Tirailleurs(SUG)soit entièrement dans les 12 cm du Groupe de Troupes de Bataille (TUG). Peut faire partie du mouvement d'un seul Groupe de Troupes de Bataille(TUG) ou d'un "Mouvement en Bloc".
Turn	Tour	Une séquence de jeu complète, de la distribution des cartes jusqu'à ce que les mains soient reconstituées. Un seul joueur est "En Phase" tout au long du tour. Une partie dure habituellement de 5-8 Tours.
Turn Sequence	Séquence dans le Tour	Chaque tour comprend 6 phases et 24 sous-phases. L'ordre est important et il y est fait référence, au sein de la règle, par le terme SPX.X
Unit Group/UG	Groupe d'Unité/UG	Le terme générique désignant tous les Groupes de Troupes de Batailles(TUGs) et les Groupes de Tirailleurs(SUGs).
Universal 1/2BW Shift	Glissement Universel de 2 cm	La règle qui prime sur toutes les autres et qui permet à tout Groupe d'Unité(UG) de se décaler de 2 cm sur le côté pour contourner des amis, former des blocs avec eux, éviter un terrain ou un bord de table. Ne permets pas d'éviter un ennemi !!
Unpprotected	Sans Protection	Troupes avec une protection insuffisante pour bénéficier d'un bonus au combat ou au tir
Unreliable	Non-fiable	Un allié qui n'obtient aucune carte de couleur lors de la première donne (en d'autres termes, n'a que des cartes blanches ou noires). Ne redeviens fiable que lorsqu'il obtient une carte rouge (ou une carte jaune s'il a été attaqué). Ne peut réaliser aucun mouvement autre que les mouvements en mêlée et combat en étant "Timoré" jusqu'à ce qu'il redevienne fiable. Vulnérables et inutiles quand ils sont non-fiables.
Upgrade	Amélioration	Désigne l'augmentation de la couleur d'une carte d'un niveau ou passer un dé à un niveau supérieur.
Variable Move	Mouvement variable	L'augmentation ou la réduction aléatoire de la distance de mouvement lorsque vous réalisez un Mouvement d'Esquive, un Mouvement de Recul de Tirailleurs ou un Mouvement de Déroute.
Within... XXX	Dans les ...XXX	A cette distance ou plus près.
Wounds	Demi-pertes	Désigne une « demie-perte » si vous utilisez des bases, or 1/2figurine de tirailleurs/autres si vous utilisez des figurines individuelles.
Xbow	Arbalète	toutes les arbalètes, du modèle simple en passant par le modèle chinois à répétition, jusqu'à la version médiévale tardive à Cranequin.