

L'Art de la Guerre - V2

Les terrains

Taille des différents éléments (hors route, rivière et zone côtière)

Un élément doit tenir dans un cercle de 6 UD de diamètre et contenir un rectangle d'au moins 2UD x 3 UD.

Initiative

- 1D6 + bonus d'armée. Le plus haut résultat gagne l'initiative → choix attaquant / défenseur.
- Attaquant → choix du territoire dans la liste de l'adversaire / déploie en second / limité dans les embuscades.
- Défenseur → choisit les éléments de terrain et se déploie en premier / embuscades milieu table (flancs)

Séquence de placement

- Le défenseur choisit 2 à 4 éléments de terrain plus l'élément obligatoire.
- L'attaquant choisit 2 à 4 éléments de terrain.
- Le défenseur place l'élément obligatoire.
- Placement de la rivière ou zone côtière si choisie par l'un des joueurs.
- Placement du village (s'il a été choisi par le défenseur).
- Les joueurs en commençant par le défenseur placent les autres éléments de terrain.
- Placement de la route en dernier (pas de dé à lancer / peut se superposer à d'autres éléments).
- L'attaquant tente de déplacer ou enlever des éléments (sauf élt obligatoire, village, route, rivière, zone côtière)
- Le défenseur tente de déplacer ou enlever des éléments (sauf élt obligatoire, village, route, rivière, zone côtière)

Type de terrain	Plaine	Forêt	Montagne	Désert	Steppes
Rivière (1 ou 2 UD) ou zone côtière (4 UD)	1	1	1	-	-
Colline douce (D) ou escarpée (E)	1 D	2	3 (1) E	2	3 (1) D
Champ	3 (1)	-	-	-	-
Broussailles	-	2	2	2	2
Plantation	2	-	-	1	-
Bois	-	3 (1)	2	-	-
Marais	-	2	1	-	-
Dune de sable	-	-	-	3 (1)	-
Ravine	1	1	1	1	1
Route	1	1	1	-	-
Village (placé seulement par le défenseur)	1	1	1	-	-
Infranchissable	1	1	1	1	-

- En rouge « Terrain obligatoire ».
- Une seule rivière ou zone côtière sur 4+ choix du défenseur puis attaquant, si échec choix d'un autre terrain.
- Une colline D peut être recouverte de végétation qui la rend accidentée (ex : broussailles) ou difficile (ex : bois) selon le type disponible dans la liste. Ce choix ne compte pas comme un élément supplémentaire.
- Une colline E peut recevoir de la végétation mais est, dans tous les cas, considérée comme terrain difficile.

Terrain	Catégorie	Embuscade	Couvert	Particularités
Rivière	Variable	Aucun	-	+1 si défendant la berge
Zone côtière	Infranchissable	Aucun	-	-
Colline	Variable	Tous si derrière crête	Variable	+1 si plus haut que l'adv.
Colline escarpée	Difficile	Tous si derrière crête	Variable	+1 si plus haut que l'adv.
Broussailles	Accidenté	LI	-	El et Cm → terrain clair
Champ	Accidenté	LI	-	El → terrain clair
Plantation	Accidenté	Tous sauf Eléphant	Oui et - 1 si tirant	-
Bois	Difficile	Tous	Oui et - 1 si tirant	-
Marais	Difficile	LI	-	-
Dune de sable	Difficile	LI	-	Cm → terrain accidenté combat → pas de pénalité
Ravine	Accidenté	Tous sauf Eléphant	-	+1 si défendant le bord
Route	Celle du terrain traversé	Aucun	-	-
Village	Difficile	Tous sauf Eléphant	Oui et - 1 si tirant	-
Infranchissable	Infranchissable	Aucun	-	-

Placement du village (placé seulement par le défenseur)

- Placement sur 4+ dans un secteur latéral. Doit être adjacent à une rivière, zone côtière ou route (gratuite).
- Il peut être placé sur une colline (élément choisi) D ou E. Un seul dé de placement dans ce cas pour les 2.

Placement et contrôle du terrain

Table de jeu découpée en 6 zones de 40 x 40 cm. Lancement de 2D6 → 1 pour la zone et 1 pour la position dans la zone.

1D6	Placement du terrain dans la zone
1 - 4	Doit toucher un bord de table.
5 - 6	Doit être à 2 UD ou plus de tous les bords de table.

Si le joueur a choisi :

- 4 éléments de terrain → pas de contrôle possible.
- 3 éléments de terrain → contrôle 1 élément.
- 2 éléments de terrain → contrôle 2 éléments.

1D6	Contrôle du terrain
1 - 2	L'élément reste en place.
3 - 4	Déplacement de l'élément de 4 UD maximum ou le faire pivoter (mais pas les deux).
5	Déplacement de l'élément de 6 UD max. ou le faire pivoter ou enlever le terrain s'il est infranchissable.
6	Déplacement de l'élément de 6 UD maximum ou le faire pivoter ou enlever le terrain.

Type de terrain

Clair	Terrain plat ou en pente douce. Aucun effet sur le mouvement.
Accidenté	Terrain recouvert de broussailles, rocailles, vergers, champs, ravine. Aucune pénalité de mouvement pour LI, LMI et MI
Difficile	Terrain constitué de bois, dunes, marais, colline E, village. Pas de pénalité de mouvement pour la LI.
Infranchissable	Terrain qui ne peut être occupé et/ou traversé par aucune troupe → lac, falaise à pic. Ne bloque pas la visibilité ou les tirs mais bloque la ligne de commandement.

Visibilité et embuscade

- Certains terrains bloquent la visibilité et permettent à des troupes de s'y cacher → marqueur d'embuscade.
- Une unité en embuscade est entièrement dans ou derrière le terrain qui la dissimule.
- Elle est détectée si l'ennemi dépasse le terrain qui la dissimule ou s'approche à 1 UD ou moins de sa position.

Les embuscades sont placées **après** que les joueurs aient fait leur plan de bataille. Maximum 4 unités par embuscade. Le défenseur place ses marqueurs en premier.

Zones d'embuscade : Attaquant → dans les 5 UD de son bord de table (zones latérales et centrale).

Défenseur → jusqu'à 10 UD dans les zones latérales et 5 UD dans la zone centrale.

Rivière et zone côtière

Une rivière doit faire entre 1 et 2 UD de large et doit être placée entre 2 et 6 UD d'un bord latéral. Si une route traverse la rivière, on considère qu'il y a un pont ou un gué permettant de la franchir sans pénalité de mouvement.

Sa difficulté est déterminée au moment de son placement

1D6	Difficulté de la rivière
1	Terrain clair (rivière asséchée)
2 - 3	Terrain accidenté
4 - 5	Terrain difficile
6	Terrain infranchissable (rivière en crue)



Une rivière a des effets sur le mouvement et les combats d'une unité :

- On ne peut traverser que perpendiculairement (sauf si la rivière est asséchée).
- Le mouvement est affecté selon le degré de difficulté de la rivière.
- Une unité ne peut pas tirer si une partie de son socle se trouve dans la rivière. Aucun couvert.
- +1 en défendant la berge contre des unités situées au moins partiellement dans la rivière.