

# L'Art de la Guerre - V4

## Les terrains

### Taille des différents éléments (hors route, rivière et zone côtière) p70

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

### Initiative (correspond à la qualité de son commandement et au nombre de ses éclaireurs → voir feuille d'armée) p73

- 1D6 / le joueur ayant la plus haute initiative ajoute au dé la différence entre les 2 initiatives (max. +4) . Le plus haut résultat gagne l'initiative → choix attaquant / défenseur et choix du territoire où aura lieu la bataille (s'il choisit d'être attaquant dans la liste du défenseur, s'il choisit d'être défenseur dans sa propre liste).
- Attaquant → déploie en second / limité dans les embuscades, Joue toujours en premier.
- Défenseur → choisit les éléments de terrain (dont l'obligatoire) et se déploie en premier / embuscades milieu table (flancs)

### Séquence de placement p74

- 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 (lancer de 2D6 / peut se superposer à d'autres éléments).
- L'attaquant tente de déplacer ou enlever des éléments (sauf village, route, rivière, zone côtière)
- Le défenseur tente de déplacer ou enlever des éléments (sauf 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	-	1 (rivière)
Colline douce (D) ou escarpée (E)	1 D	2	4 (1) E	2	4 (1) D
Champ	4 (1)	-	-	-	-
Broussailles	-	3	2	2	3
Plantation	2	-	-	1	-
Bois	-	4 (1)	2	-	-
Marais	1	2	1	-	1
Dune de sable	-	-	-	4 (1)	-
Ravine	1	1	2	1	1
Route	1	1	1	1	1
Village (placé seulement par le défenseur)	1	1	1	-	-
Infranchissable	-	1	1	1	-

- En rouge « Terrain obligatoire ». Un joueur ne peut choisir plus de 2 éléments du même type.
- 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 (broussailles, champs, plantations) ou difficile (bois) selon le type disponible dans la liste. Ce choix ne compte pas comme un élément suppl.
- En « Steppes » une seule colline peut être couverte de broussailles et être du terrain accidenté.
- 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	Derrière ligne horizon	Variable	+1 si plus haut que l'adv.
Colline escarpée	Difficile	Tous si derrière crête ou d'horizon	Variable / -1 si tirant sauf LI	+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 tir sauf LI	-
Bois	Difficile	Tous	Oui et - 1 si tir sauf LI	-
Marais	Difficile	LI	-1 si tirant sauf LI	-
Dune de sable	Difficile	LI	-1 si tirant sauf LI et Cm	Cm → terrain accidenté combat → pas de pénalité
Ravine	Accidenté	Tous sauf Eléphant	-	+1 si défendant le bord
Route	Celle du terrain trav.	Aucun	-	-
Village	Difficile	Tous sauf Eléphant	Oui et - 1 si tir sauf LI	-
Infranchissable	Infranchissable	Aucun	-	-

### Placement du village et sa route associée (placé seulement par le défenseur) p75

- Placement sur 4+ dans un secteur latéral. Doit être adjacent à une rivière, zone côtière ou route (gratuite).
- Le village peut être placé sur une colline (D ou E). La colline compte comme un élément choisi.
- Sur un résultat de 1 à 4 doit toucher le bord de table ou une rivière ou zone côtière.. 5 ou 6, être à 2 UD ou plus de tout bord.

### Placement et contrôle du terrain p75 et 76

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 ou une rivière ou zone côtière.
5 - 6	Doit être à 2 UD ou plus de tous les bords de table.

- La 1<sup>ère</sup> fois qu'un terrain ne peut être placé par manque de place → relance autorisée une seule fois par joueur.
- Un terrain infranchissable ne peut être placé dans un secteur central → relance.
- Si la moitié de table d'un joueur comprend 3 terrains de plus que la moitié de table de l'autre joueur, le terrain suivant est automatiquement placé dans la partie de table avec le moins de terrain (lancer un D6)

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.
- Si l'armée est commandée par un stratège, contrôle sur un élément suppl. ou relancer un dé sur un élément.
- L'élément obligatoire, est placé comme les autres éléments, peut être déplacé mais pas enlevé.

1D6	Contrôle du terrain
1 - 2	L'élément reste en place.
3 - 4	Déplacement de l'élément de 4 UD maximum
5	Déplact de l'él de 6 UD max. ou le faire pivoter ou enlever le terrain s'il est infranchissable.
6	Déplact de l'élément de 6 UD max. ou le faire pivoter ou enlever le terrain (sauf l'obligatoire ou si un autre terrain a déjà été retiré de la même façon)

### Type de terrain

<b>Clair</b>	Terrain plat ou en pente douce. Aucun effet sur le mouvement.
<b>Accidenté</b>	Terrain recouvert de broussailles, rocailles, vergers, champs, ravine. Aucune pénalité de mouvement pour LI, LMI et MI
<b>Difficile</b>	Terrain constitué de bois, dunes, marais, colline E, village. Pas de pénalité de mouvement pour la LI.
<b>Infranchissable</b>	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 p77

- 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 (sauf art. char à faux et WWG). Le défenseur place ses marqueurs en premier.

Zones d'embuscade : Attaquant → dans les 5 UD (ou 7 UD si légers) de son bord de table.

Défenseur → jusqu'à 10 UD dans les zones latérales et 5 UD dans la zone centrale (7 UD si légers).

### Rivière et zone côtière p71 et 74

Une zone côtière possède une largeur de 4 UD et est complètement infranchissable.

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 (sauf asséchée). Aucun couvert.
- +1 en défendant la berge contre des unités situées au moins partiellement dans la rivière.



### Ce qui change par rapport à la V3