

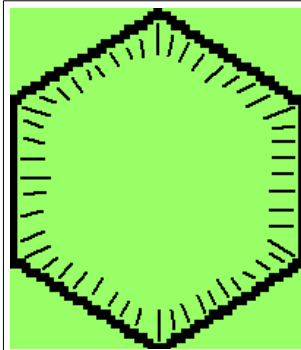
La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 6 : Éléments de terrain

Les éléments de terrain influent sur le jeu de trois manières : pour le déplacement des unités, pour la vue (et donc la ligne de tir) et pour le combat. Il y a aussi des obstacles sur les bords de l'hexagone, que l'on appelle des obstacles linéaires.

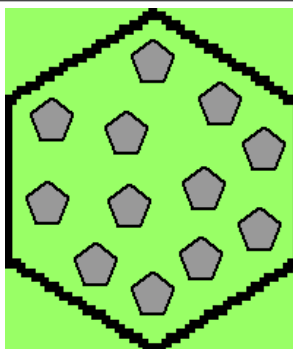
Si des éléments sont combinés, leurs effets se cumulent mais ne s'aggravent pas. Ainsi, si on a 2 fois « max 2 dés », le résultat est maximum 2 dés. En revanche, si on a « max 2 dés » et « -1 dé », on compte d'abord 1 dé de moins et ensuite on limite à 2 dés. Idem pour les hex.

Éléments naturels de terrain



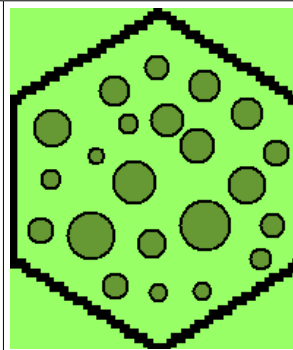
Colline

Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.



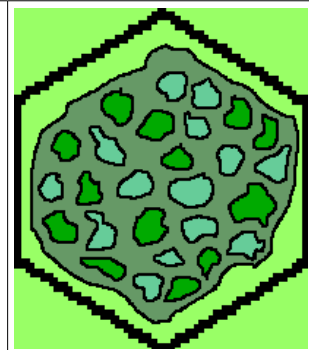
Rocaille

Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.



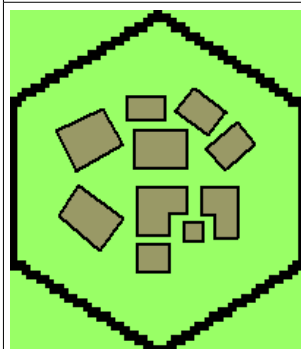
Bois, forêt

Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.



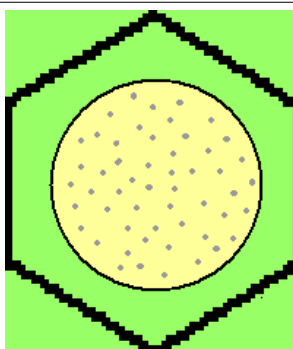
Marais

Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.



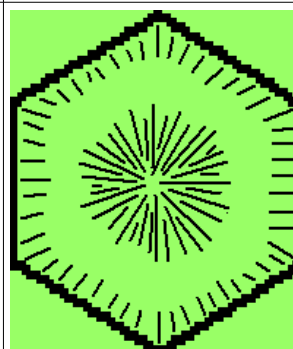
Habitations

Terrain parsemé d'habitations, village, bourg ou quartier de ville.



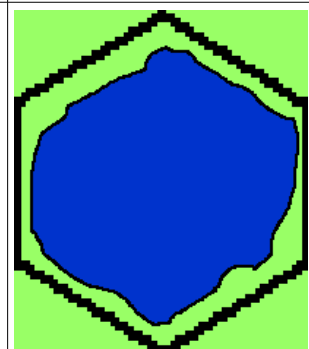
Sable

Terrain sableux, avec des zones où l'on s'enfonce, difficile à progresser. Ce peut être juste une zone ou une partie d'une zone plus grande. Dans ce cas, c'est toute la zone qui est de cette couleur.



Montagne

Zone de terrain élevé mais impossible à passer sauf par de petits groupes. Au niveau du jeu, c'est IMPASSABLE.



Lac

Zone d'eau assez vaste. Cet élément est IMPASSABLE.

La Règle “Frédéric le Grand”

<p><u>Rivière</u> Cours d'eau assez large et de fort débit, elle est impassable sauf aux ponts et gués.</p>	<p><u>Fleuve et étendue d'eau</u> Rivière large, il ne peut y avoir de gué. Seuls les ponts permettent de traverser.</p>	<p><u>Route</u> Élément permettant de circuler plus vite mais aussi de traverser d'autres éléments de terrain.</p>	<p><u>Pont</u> Élément construit permettant de franchir une rivière ou un fleuve. C'est généralement le prolongement d'une route.</p>
	<p>Partie d'un cours d'eau où le fond est moins profond et le courant moins fort, si bien qu'il est possible de traverser à pied, sans pont. Si tout le cours d'eau est ainsi traversable, c'est un ruisseau.</p>		<p>Étendue recouverte de neige. C'est souvent assez mou comme pour le sable.</p>
<p><u>Gué</u></p>		<p><u>Neige</u></p>	

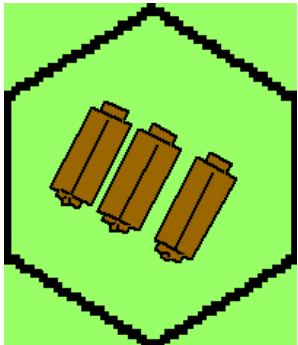
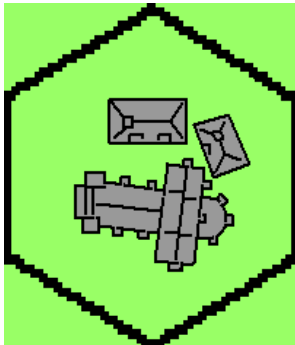
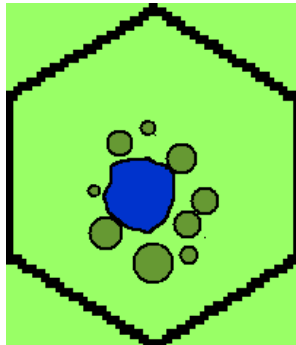
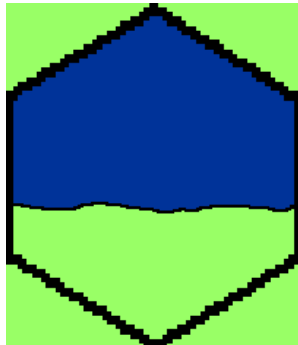
Obstacles linéaires

Élément	Description	Élément	Description
<p><u>Mur ou palissade</u> Mur assez bas ou palissade permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.</p>	<p><u>Muraille</u> Mur de grande hauteur, de château ou de ville fortifiée.</p>	<p><u>Fossé</u> Ce sont des obstacles en creux rapidement creusés pour briser l'élan d'un attaquant.</p>	<p><u>Fortification</u> Ce sont des obstacles en terre renforcés de bois ou de pierre. Ils ont la forme de remblais, talus, gabions...</p>

Éléments alternatifs

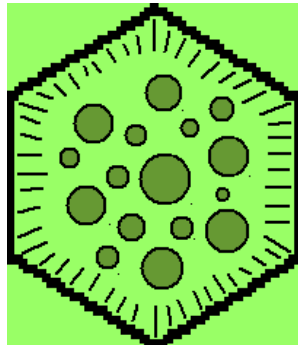
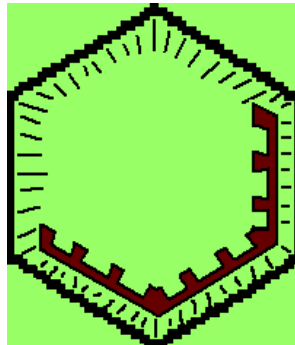
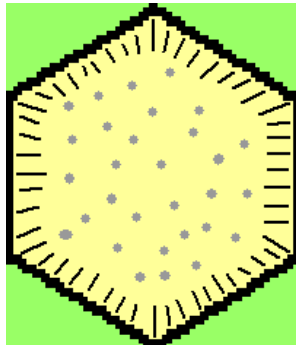
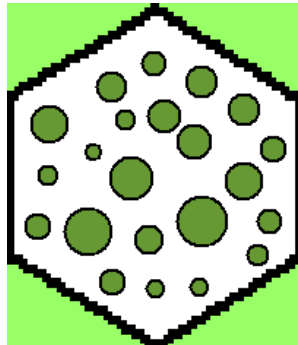
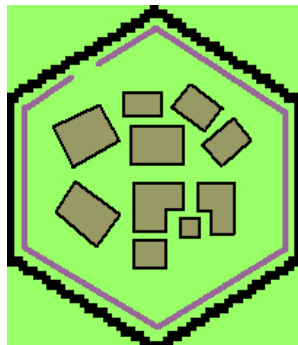

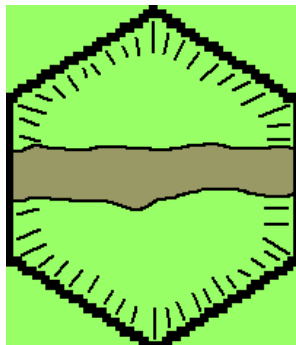
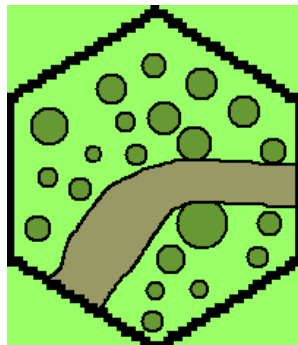

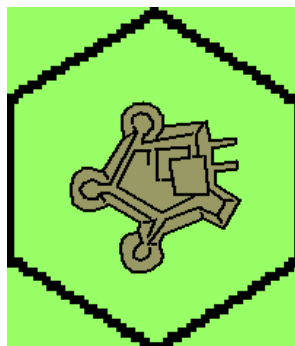
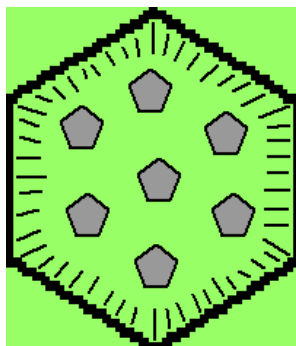
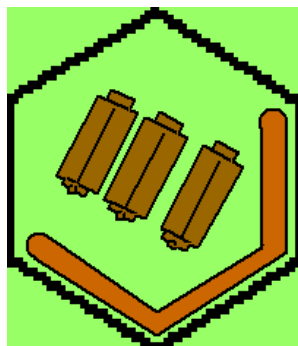
Ce sont des éléments équivalents à certains ci-dessus

La Règle “Frédéric le Grand”

			
Baraques = habitation	Église = habitation	Oasis = forêt	Plage = fleuve (en bord de table)

Éléments composés

Pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain.

Élément	Description	Élément	Description
			
Colline boisée = colline + forêt	Colline fortifiée = colline + fortification	Dune = colline + sable	Forêt enneigée
			
Habitat muré = habitation + mur	Cimetière (idem)	Route sur colline	Route dans forêt
			
Lac gelé = gué + neige	Forteresse = habitation + muraille	Colline escarpée = colline + rocaille	Baraques protégées = Habitations + fossé

La Règle “Frédéric le Grand”

Effet du terrain et des obstacles linéaires

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Forêt 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Colline 	Bas ► Haut	-	Max 2 dés	Oui (*)	
	Haut ► Bas	-	Max 3 dés		
Rocaille 	Vers	- 1 hex	- 1 dé	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	- 1 hex	Max 2 dés		
Marais 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Habitat 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Sable 	Vers	Stop sauf chameau	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Route 	+1 hex si tout sur route ss combat Traverse le terrain sous-jacent		Si sur terrain impossible, pas de combat.	Non	Si sur terrain impossible, pas de soutien.
Rivière, Fleuve 	Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont			Non	
Gué 	Vers	Stop	Normal	Non	Coupe la route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Pont 	Comme route		Sans effet	Non	
Neige 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Montagne 	Toujours Impassable Masque à toutes troupes		Lac		Toujours Impassable Ne fait pas masque
Mur ou palissade (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhiculés	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
	Depuis	Stop après	Normal		
Fossés (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	- 1 dé – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		
Fortification (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis	Stop après	Normal		
Muraille (**) 	Vers	Infranchissable sauf équipement de siège (infanterie uniquement)	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		

(*) Une troupe située juste devant une colline ne fait pas masque pour une troupe située au-dessus.

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.