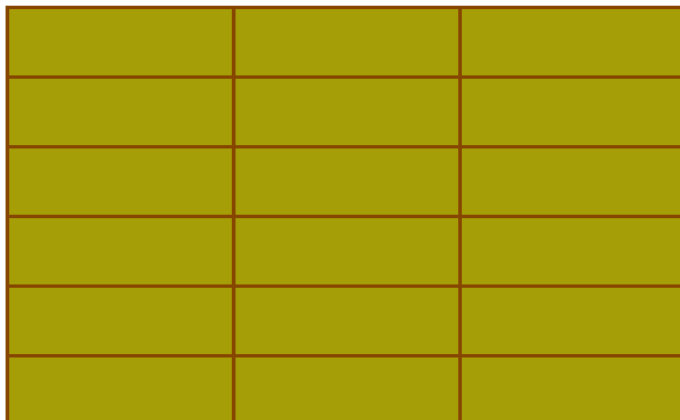


# Générateur de scénarios pour *Marie-Louise*

Prévoir une surface de 72 x 48 pas pour deux armées à 1000 points chacune.  
Diviser **mentalement** la surface de jeu en **18 secteurs** de 8 X 24 pas :



## Déterminer aléatoirement le contenu de chaque secteur

Pour chaque secteur, chaque camp tire **un d10** (scénario Europe méridionale) ou **un d6** (scénario Europe de l'Ouest ou Europe de l'Est), et les joueurs placent les éventuels éléments de terrain en fonction des résultats :

	<b>Rocaille</b>	<b>Marécage</b>	<b>Bois clair</b>	<b>Colline</b>
Europe méridionale, dé du camp A :	-	1	-	9/10
Europe méridionale, dé du camp B :	1/2	-	10	-
Europe de l'Ouest, dé du camp A :	-	1	-	5/6
Europe de l'Ouest, dé du camp B :	1	-	6	-
Europe de l'Est, dé du camp A :	-	1	-	6
Europe de l'Est, dé du camp B :	1	-	5/6	-

Rocaille/Marécage ≈ terrain accidenté

Bois clair ≈ bénéfice d'un couvert léger, substituable par un équivalent (verger, taillis, vignoble)

Colline ≈ bénéfice du surplomb

Tout autre score correspond à un secteur de **rase campagne**.

Chaque secteur ne peut contenir qu'un seul élément de terrain ;

- Si les joueurs tirent « Colline + Bois », le terrain contenu dans le secteur est une **colline boisée**, combinant les bénéfices du couvert et du surplomb.
- Si les joueurs tirent « Rocaille + Colline », le terrain contenu dans le secteur est une **hauteur abrupte**, combinant le bénéfice du surplomb et le handicap du terrain accidenté.
- Si les joueurs tirent « Marécage + Bois », le terrain contenu dans le secteur est une **forêt épaisse**, combinant le bénéfice du couvert et le handicap du terrain accidenté.
- Si les joueurs tirent « Marécage + Rocaille », le secteur contient une **fondrière**, ou tout autre type de terrain **très accidenté**.

Évaluer la surface (approximative) de chaque élément de terrain avec 1d6 :

- 1 : 8 x 8 pas,
- 2/3/4/5 : 8 x 16 pas,
- 6 : 8 x 24 pas.

En principe, les éléments de terrain sont centrés dans leurs secteurs, ou décalés aléatoirement sur la droite ou sur la gauche, par exemple en tirant 1d6 : 1/2 à gauche, 3/4 centré, 5/6 à droite.

## Cours d'eau

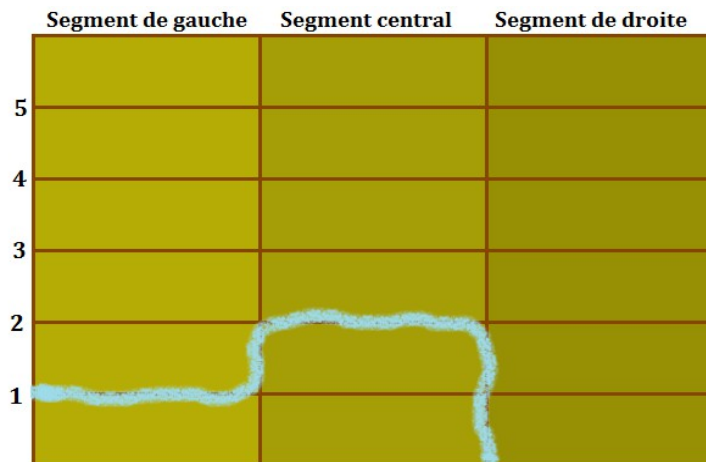
Chaque camp tire 1d10 ; si les deux obtiennent 9 ou 10, le terrain comporte un cours d'eau.

Si les deux camps ont tiré un 10, c'est un cours d'eau profond, traité comme terrain très accidenté en termes de jeu.

Diviser mentalement la table en trois segments, puis tirer 1d6 par segment ; un score de 1/2/3/4 ou 5 indique la hauteur de l'emplacement d'un bras de rivière ; un score de 6 indique l'absence de cours d'eau dans le segment.

Les bras de rivière dans des segments adjacents sont reliés au plus court ; si un bras de rivière est adjacent à un segment sans cours d'eau, la rivière sort par le bord de table le plus proche (tirer au sort si le bras de rivière est au centre de la table).

**Exemple** : les joueurs ont tiré 1 pour le segment gauche, 2 pour le segment central et 6 pour le segment de droite :



## Agglomérations et chaussées

Pour chaque secteur de terrain clair, les deux camps tirent 1d6 ; si les deux joueurs obtiennent 5 ou 6, le secteur contient une zone de bâtiments ; si les deux camps ont tiré un « 6 », il s'agit de construction (s) en maçonnerie constituant un couvert « dense ».

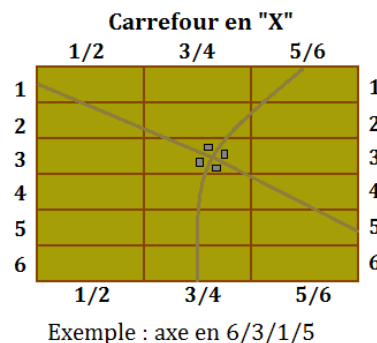
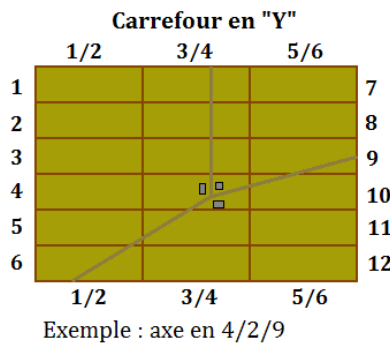
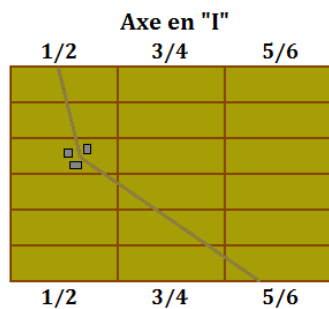
Déterminer avec 1d6 la taille de chaque zone de bâtiments :

- 1/ 2/ 3 : un petit corps de ferme, par exemple (4 x 4 pas), pouvant accueillir une seule unité,
- 4/ 5 : un hameau (6 x 6 pas), pouvant accueillir une ou deux unités,
- 6 : une agglomération (8 x 8 pas) pouvant contenir jusqu'à 3 unités.

Les zones de bâtiments sont positionnées dans leurs secteurs, centrées ou décalées comme pour les zones de terrain.

Déterminer avec 1d6 pour chaque agglomération les axes de communication :

- 1/ 2 : un axe de communication en « I », déterminé avec deux d6,
- 3/ 4 : un carrefour en « Y », déterminé avec deux d6 et 1d12,
- 5/ 6 : un carrefour en « X », déterminé avec quatre d6.



### Placement des objectifs

Les deux camps désignent à tour de rôle un total de **trois objectifs** sur la table de jeu ; cela peut être un carrefour, un hameau, une crête, un pont, etc.

Le joueur qui désigne le premier objectif est tiré au sort ; il place un marqueur à cet endroit pour mémoire. C'est ensuite au joueur adverse de désigner de la même manière le second objectif, dans un des neuf secteurs virtuels du côté opposé à celui où a été positionné le premier objectif.

Enfin, c'est à nouveau au premier joueur de placer le troisième objectif, où il le souhaite sur la table de jeu, excepté dans les deux secteurs déjà identifiés par un marqueur d'objectif.

Noter que les joueurs ne connaissent pas encore leur côté de table lorsqu'ils placent les objectifs.

### Répartition des forces

Chaque camp tire deux fois **1d6 -1**.

Le premier jet détermine son **avant-garde** en termes, en termes de pourcentage de budget\* ; le second jet détermine sa **réserve**, de la même manière.

Par exemple, un joueur qui obtient 2 au premier jet et 3 au second consacrerait 200 points à son avant-garde, 300 points à sa réserve, et par conséquent 500 points au gros de ses forces.

*\* : une marge de plus ou moins 20 points est admissible*

### Déploiement des forces

Le joueur qui se déploie en premier est tiré au sort ; il choisit son côté de table puis déploie son avant-garde dans le segment correspondant ; c'est ensuite au joueur adverse de faire de même de son côté.

C'est ensuite au premier joueur de placer le gros de ses forces dans le segment correspondant, puis le joueur adverse procède de même de son côté.

Enfin, le premier joueur déploie sa réserve dans le segment correspondant, puis son adversaire fait de même de son côté.



La partie peut ensuite commencer normalement.

### Conditions de victoire

La partie peut prendre fin à l'issue d'un timing ou d'un nombre de tours fixés arbitrairement, ou bien aléatoirement en tirant 1d6 en fin de tour à partir du huitième ; la partie prend fin sur un 6 à l'issue du 8ème tour, sur 5/6 au 9ème, sur 4/5/6 au 10ème, etc.

Le vainqueur est alors le camp qui contrôle le plus d'objectifs.