

ANTESIGNANI

D'Ulysse...



...au rugueux !



**Générateur de scénarios
et listes d'armées**

Pierre Laporte

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>

GENERATEUR DE SCENARIOS

Tirer au sort le joueur attaquant : il choisit et jette le dé qui déterminera la nature du scénario :

	Scénario « plaine »	Scénario « montueux »	Scénario « boisé »
Dé « A » :	sur 3/4/5/6	sur 1	sur 2
Dé « B » :	sur 1	sur 3/4/5/6	sur 2
Dé « C » :	sur 1	sur 2	sur 3/4/5/6

Prévoir une surface de jeu de 9 X 12 UD pour deux armées à 180 points de budget.

Diviser virtuellement la surface de jeu en 12 zones de 3 X 3 UD. Pour chaque zone, chaque camp tire un d10 (scénario en plaine) ou un d6 (scénario montueux ou boisé), et les joueurs placent les éventuels éléments de terrain en fonction des résultats :

	Rocaille	Marécage	Bois	Colline
Plaine, dé du camp A :	-	1	-	10
Plaine, dé du camp B :	1	-	10	-
Région montueuse, dé du camp A :	-	1	-	5/6
Région montueuse, dé du camp B :	1	-	6	-
Région boisée, dé du camp A :	-	1	-	6
Région boisée, dé du camp B :	1	-	5/6	-

Rocaille/Marécage ≈ terrain accidenté

Bois ≈ bénéfice du couvert

Colline ≈ bénéfice du surplomb

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 **crevasse**, impraticable à tout type de troupe.

Evaluer la taille (approximative) de chaque élément de terrain avec 1d6 :

- 1 ou 2 : 1 UD,
- 3 ou 4 : 2 UD,
- 5 ou 6 : 3 UD.

Le joueur défenseur choisit son côté, puis les joueurs se déploient simultanément dans les deux UD de leur bord de table, soit conformément à un croquis de leur dispositif tracé secrètement au préalable, soit en masquant le positionnement de leurs unités avec un écran central improvisé. En principe, une partie dure jusqu'à ce qu'un des joueurs déclare jeter l'éponge, mais les conditions de victoire peuvent être déterminées, selon temps de jeu imparti, en fonction du pourcentage de pertes infligé à l'adversaire en termes de points de budget.

GUIDES D'ARMEES

Afin d'homogénéiser les possibilités de diversification, chaque liste proposée est composée arbitrairement d'un panel de 6 ou 8 types de troupes distincts, considérés comme « standard » en termes de qualité et pouvant être adaptés, modifiés, montés en grade ou au contraire dévalorisés par les joueurs au gré de leurs desideratas, sous réserves de l'approbation bienveillante d'un éventuel arbitre, ou tout au moins de celle de l'adversaire !

PERIODE ANCIENNE (6 catégories par liste)

13 – Egyptiens

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars Légers	2	3	1	Arcs/Foug./M	11	1/6
Fantassins Choc	3	4	1	A2M	10	0/3
Shardanes	3	3	2	Disc./Vét.	10	0/3
Fantassins	3	2	2	-	6	3/15
Archers Egyptiens	3	1	1	Arcs	5	2/6
Archers Nubiens	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3

Généraux : maximum 40 points de commandement

14 - Hittites

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars	2	3	2	Arcs/Foug./M	12	1/6
Cav. Eclaireurs	2	2	1	Arcs/Irr./Foug./M	6	0/3
Guerriers	3	2	2	-	6	3/18
Lanciers	4	2	3*	LL	10	2/6
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	2/6
Archers	2	1	1	Arcs/Irr.	2	0/3

* : degré de protection = 1

Généraux : maximum 40 points de commandement

15 – Peuples de la Mer

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars	3	4	2	Foug./M	17	0/3
Guerriers Nobles	3	3	3	Imp.	11	0/3
Guerriers	3	3	2	Imp.	9	3/18
Javeliniers	2	1	2	Jav./Irr.	3	0/6
Archers	2	1	1	Arcs/Irr.	2	0/3
Levée	3	2	1	Irr.	4	0/3

Généraux : maximum 30 points de commandement

16 – Grecs

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars Légers	2	3	1	Jav./Foug./M	11	1/3
Myrmidons (Mycènes)	4	3	3	Foug./Disc.	14	0/3
Fantassins	4	2	3*	LL	11	3/15
Mercenaires (Troie)	3	3	3	Irr.	9	0/3
Archers	3	1	1	Arcs.	5	0/6
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

* : degré de protection = 2

Généraux : maximum 60 points de commandement

17 – Mésopotamiens

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars Légers	2	3	1	Arc/Foug./M	11	1/3
Chars	3	4	2	Foug./M	17	0/3
Cavaliers	2	2	1	Arc./Foug./M	8	0/3
Fantassins	4	2	3	-	10	3/15
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	3	1	1	Arcs	5	0/3

Généraux : maximum 40 points de commandement

PERIODE CLASSIQUE

18 – Macédoniens

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Compagnons	4	3	3	Foug./Vét./M	21	0/3
Cav. Thessaliens	3	3	2	Foug./M	14	0/3
Prodomoi	2	4	1	Foug./M	12	0/3
Hypaspistes	4	4	4	Vét./Disc.	18	0/3
Phalangistes	4	3	4	TLL	16	2/10
Hoplites Grecs	4	3	4	LL	16	0/10
Auxiliaires Thraces	3	4	1	A2M/Irr.	10	0/3
Agrianes	2	2	2	Jav./Irr.	4	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

19 – Romains

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Equites	3	3	2	Foug./M	14	0/3
Triarii	4	3	4	LL/Disc./Vét.	18	1/3
Principes	4	3	4	AJL/Disc.	17	2/6
Hastati	4	3	3	AJL/Disc.	15	0/6
Vélites	2	2	2	Jav.	5	0/3
Mercenaires	3	3	2	Imp./Irr.	8	0/3
Archers Crétois	2	1	2	Arcs./Irr.	3	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

20 – Carthaginois

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cavaliers	3	3	2	Foug./M	14	0/3
Cav. Numides	2	2	1	Jav./Foug./Irr./M	6	0/3
Eléphants	4	3	3	Imp./Irr./M	18	0/3
Infanterie Libyenne	4	3	4	-	14	2/6
Milice Urbaine	4	3	3	-	12	2/6
Scutarii Celtibères	3	3	2	Imp./Irr.	8	0/3
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/3
Frondeurs	2	1	2	Fr./Irr.	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

21 – Grecs

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cavaliers	3	2	2	Foug./M	11	0/3
Cav. Légers	2	1	1	Jav./Foug./M	6	0/3
Hoplites	4	3	4	LL	16	0/10
Peltastes	2	1	2	Jav.	4	0/3
Phalangistes	4	3	4	TLL	16	0/10
Thurophores	3	3	3	-	10	0/6
Frondeurs	2	1	1	Fr.	3	0/3
Archers	2	1	1	Arcs	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

22 – Séleucides

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Xystophores	3	4	2	Foug./M	17	0/3
Cav. Scythes	2	1	1	Arcs/Foug./Irr./M	5	0/3
Eléphants	4	3	4	Imp./Irr./M	21	0/3
Boucliers d'Argent	4	3	4	TLL/Vét.	17	1/3
Phalangistes	4	3	4	TLL	16	2/10
Thurophores	3	3	3	-	10	0/6
Javeliniers Lydiens	2	2	1	Jav./Irr.	3	0/3
Archers Crétois	2	1	2	Arcs	4	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

23 – Perses

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cavaliers	3	3	3	Arcs/Foug./M	18	0/3
Cav. Bactriens	2	1	2	Arcs/Foug./Irr./M	6	0/3
Chars à faux*	4	4	3	Foug./M	23	0/3
Immortels	4	2	4	Arcs	13	3/10
Sparabara	3	2	3	Arcs	9	3/10
Archers Royaux	3	1	2	Arcs	6	0/3
Archers Scythes	2	1	1	Arcs/Irr.	2	0/3
Javeliniers	2	1	2	Jav./Irr.	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

* : traiter comme *cavalerie lourde*

24 – Indiens

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars	3	4	2	Arcs/Foug./M	21	0/3
Cav. Légers	2	1	1	Jav./Foug./M	6	0/3
Eléphants	4	3	4	Imp./Irr./M	21	0/3
Gardes	3	4	2	A2M	10	0/3
Guerriers	3	3	3	-	10	3/12
Levée	4	2	3	-	10	0/6
Javeliniers	2	2	1	Jav.	4	0/3
Archers	2	1	1	Arcs	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

25 – Lagides

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Xystophores	3	4	2	Foug./M	17	1/3
Cav. Nubiens	2	1	1	Jav./Foug./Irr./M	5	0/3
Eléphants	4	3	3	Imp./Irr./M	18	0/3
Phalangistes	4	3	3	TLL	14	1/6
Phalange Egyptienne	4	2	3	LL	12	1/6
Peltastes	3	3	3	-	10	0/3
Javeliniers Libyens	2	2	1	Jav./Irr.	3	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

AGES SOMBRES ET CROISADES

26 – Croisés

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Ordres Militaires	4	4	4	Foug./Disc./M	27	2/6
Sergents	3	4	3	Foug./Vét./M	21	2/6
Turcoples	2	1	2	Arcs/Irr./M	5	0/3
Chevaliers à pied	4	3	4	Disc.	15	0/6
Sergents à pied	3	3	3	Vét.	11	0/6
Pèlerins	3	1	2	Fana./Nov.	6	0/6
Arbalétriers	3	1	2	Arb.	8	0/3
Archers	2	1	1	Arcs	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

27 – Sarrazins

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Mamelouks	4	3	3	Arcs/Foug./M	21	1/6
Cav. Kurdes	3	3	2	Foug./M	14	1/6
Turcomans	2	2	1	Arcs/Foug./M	8	1/6
Bédouins	2	3	2	Imp./M	11	1/6
Ghazis	3	3	2	Fana.	10	0/3
Infanterie	4	3	3	-	12	0/8
Milice	3	2	2	-	6	0/3
Archers	3	1	2	Arcs	6	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement

28 – Anglo-Saxons

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cav. Nobles	4	3	3	Foug./M	20	1/3
Cav. Moyens	3	3	2	Foug./M	14	0/3
Huscarls	4	4	3	A2M/Imp.	16	1/6
Guerriers Thegns	4	3	3	-	12	2/10
Guerriers Ceorls	3	2	2	-	6	0/6
Archers	3	1	1	Arcs	5	0/3
Arbalétriers	2	1	1	Arb.	5	0/3
Javeliniers	2	1	1	Jav.	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement



29 – Vikings

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cavaliers	4	3	3	Foug./M	20	0/3
Huscarls	4	4	3	A2M/Imp.	16	1/6
Berserkers	3	3	2	Fana.	10	0/6
Guerriers Hirdmen	4	3	3	Imp.	13	1/10
Guerriers Bondi	3	3	3	-	10	0/6
Levée	3	1	2	-	5	0/3
Eclaireurs	2	2	2	Jav.	5	0/3
Archers	2	1	1	Arcs	3	0/3

Généraux : maximum 40 points de commandement

30 – Normands

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chevaliers	4	4	3	Foug./M	23	1/3
Ch. Bretons	4	3	3	Foug./M	20	0/3
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Foug./M	8	0/3
Infanterie lourde	4	3	4	-	14	2/10
Infanterie moyenne	3	2	3	-	8	0/6
Archers	3	1	2	Arcs	6	0/3
Arbalétriers	2	1	1	Arb.	5	0/3
Javeliniers	2	1	1	Jav.	3	0/3

Généraux : maximum 60 points de commandement



Règle additive, étriers :

Afin de simuler leur force d'impact accrue du fait de cette innovation, les unités de cavalerie fougueuses ou impétueuses (voir 18) et équipées d'étriers qui combattent à l'issue d'un mouvement ou qui contre-chargent peuvent bénéficier d'une VC augmentée d'un dé pour la résolution du combat qui s'ensuit.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>