

Scenarii ADG version 1

L'emploi de scenarii dans les tournois peut contribuer à renouveler l'intérêt pour les compétitions en accroissant la diversité des situations et en stimulant la réflexion.

Les scenarii catalogués ci-dessous sont validés par avance par la Direction Technique et l'organisateur n'a pas besoin d'autre approbation pour que son tournoi soit homologué au championnat.

Ce catalogue est évolutif, il pourra être enrichi par la suite à partir de propositions nouvelles ou modifié en fonction du retour d'expérience des tournois.

L'utilisation de scenarii doit être clairement spécifiée dans le document d'annonce du tournoi. L'organisateur a ensuite le choix entre 2 options d'organisation :

- la liste des scenarii joués est annoncée par avance, en se référant à la nomenclature listée ci-dessous,
- les scenarii joués sont tirés au sort le matin de la compétition (éventuellement au sein d'une liste restreinte annoncée au préalable dans le document d'organisation).

1. **Brouillard matinal** (source : tournoi de Vendin 2015):

Un fort brouillard matinal réduit la visibilité au moment du déploiement des armées.

Modalités:

- Le placement s'effectue en simultané en placement caché derrière un paravent.
- La visibilité est réduite à 2 UD pour les tirs et les déclarations de charge tant que le brouillard persiste.
- Le brouillard se lève de façon aléatoire sur le résultat d'un D6 à lancer par chaque joueur lors de sa phase :
 - Tour 2 = résultat 6
 - Tour 3 = résultat 5+
 - Tour 4 = résultat 4+
 - Tour 5 = résultat 3+
 - Tour 6 = résultat 2+

2. **Vaillance des généraux** (source : tournoi de Vendin 2015)

Ce scénario valorise l'engagement personnel des généraux en mêlée et simule l'impact psychologique sur l'adversaire d'un général efficace au combat.

Modalités:

- Chaque fois qu'un général engagé en combat élimine une unité adverse, celle-ci compte pour 3 points de cohésion perdu et non deux.
- Pour représenter ces pertes il suffit de rajouter un marqueur d'une perte à côté de l'unité éliminée sur le tableau des pertes.

3. **Attaque à l'aube.** (source : tournoi Kremlin-Bicêtre 2013)

Une armée profite de la nuit pour s'approcher au plus près de l'adversaire en vue de le surprendre au lever du soleil. L'initiative de ce mouvement revient au joueur qui a gagné l'enchère sur la prise de risques exprimées en pertes consenties par avance.

Modalités:

- On applique les règles de base pour déterminer l'attaquant, placer le terrain, les camps et les fortifications puis on passe au mécanisme du scénario. **Attention** l'attaquant pour le choix du terrain ne gagnera pas forcément par la suite l'initiative pour l'attaque à l'aube ; celle-ci sera déterminée par le vainqueur de l'enchère.
- Chaque joueur écrit sur un morceau de papier le nombre de pertes qu'il est prêt à accepter pour gagner l'initiative du mouvement nocturne, limité à 50% du seuil de démoralisation de son armée. Celui qui a le chiffre le plus élevé gagne, il est l'attaquant pour le reste du scénario, le chiffre qu'il a mis est immédiatement enregistré dans son compteur de pertes d'unités pour la démoralisation de son armée. L'autre joueur est le défenseur. En cas d'égalité d'enchère :
 - c'est le joueur qui a la plus haute initiative qui l'emporte.
 - si les initiatives sont identiques alors il n'y a pas d'attaque à l'aube, le scénario est annulé et la partie se déroule classiquement.
- Les deux joueurs font leur plan de déploiement classique, les marches de flanc sont autorisées mais seul le défenseur peut placer des embuscades selon la règle standard.
- Le défenseur place dans sa zone de déploiement :
 - ses marqueurs d'embuscade, (attention ! les embuscades sont strictement limitées à la zone de déploiement des troupes lourdes)
 - un corps d'armée,
 - autant de troupe qu'il veut de ses 2 autres corps d'armée.
- L'attaquant pose son premier corps où il veut sur la table, à plus de 4UD des troupes ennemies et à plus de 3 UD des embuscades (y compris dans la zone de déploiement adverse si c'est possible)
- Le défenseur pose ou complète son deuxième corps dans sa zone de déploiement, à plus de 4UD des troupes ennemies en respectant son plan,
- L'attaquant pose son deuxième corps où il veut sur la table, à plus de 4UD des troupes ennemies et à plus de 3 UD des embuscades, en respectant son plan,
- Le défenseur pose ou complète son troisième corps dans sa zone de déploiement, à plus de 4UD des troupes ennemies, en respectant son plan,
- L'attaquant pose son troisième corps où il veut sur la table, à plus de 4UD des troupes ennemies et à plus de 3 UD des embuscades, en respectant son plan,
- L'attaquant joue en premier.

4. **La supériorité logistique** (source : tournoi Kremlin-Bicêtre 2013)

Grâce à des manœuvres préalables, un camp A a réussi à couper l'approvisionnement de son adversaire B, ce qui affaiblit la valeur combattive des troupes de B. Le joueur A est celui qui a gagné les enchères sur la prise de risques exprimées en pertes consenties par avance.

Modalités :

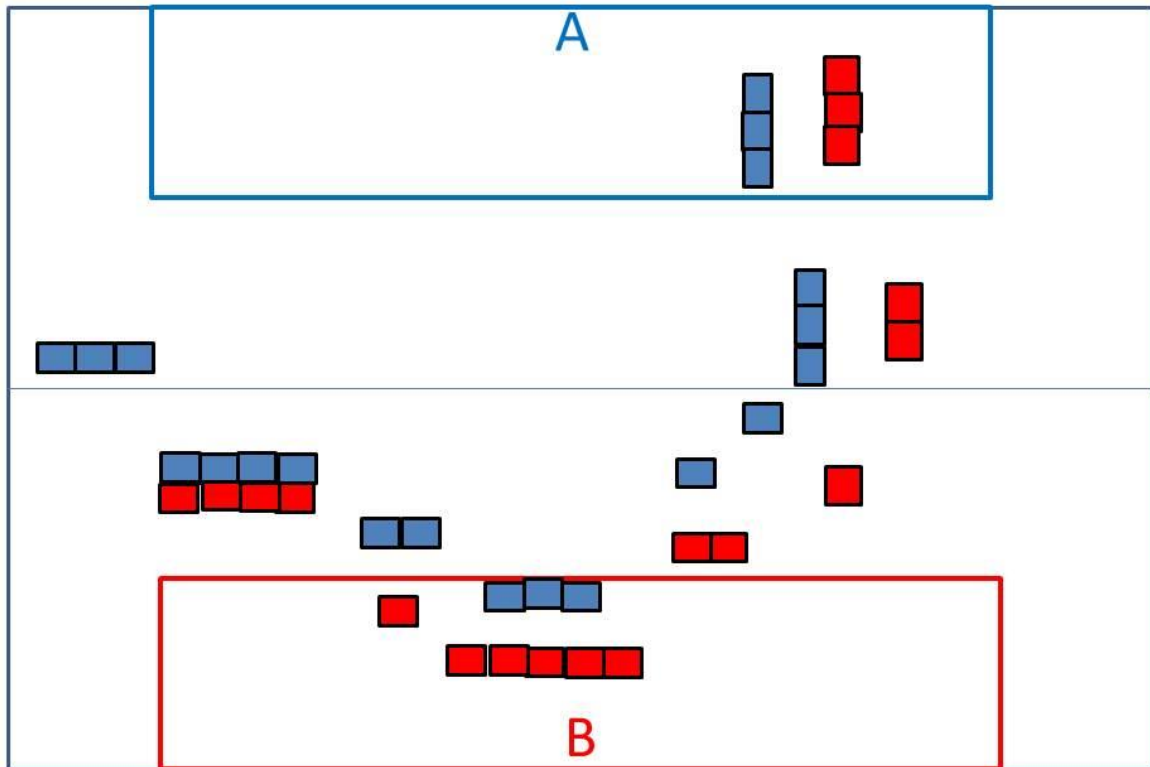
- Celui qui a l'initiative d'armée la plus faible place la première enchère, exprimée en points de pertes consenties. Le deuxième joueur peut ensuite surenchérir et on continue ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des 2 joueurs abandonne.
- Le joueur qui a la meilleure enchère sera le joueur A, le chiffre de son enchère est immédiatement enregistré dans le compteur de pertes de ses unités pour la démoralisation de son armée,
- Le joueur B, qui a perdu l'enchère voit son armée instantanément affamée et démoralisée, avec les conséquences suivantes :
 - toutes ses troupes élites deviennent normales,
 - toutes ses troupes normales deviennent médiocres,
 - une unité médiocre sur deux (arrondi au supérieur) commence la bataille avec un point de perte de cohésion. C'est le joueur B qui décide de l'attribution de ces pertes au moment du déploiement. Elles sont récupérables normalement mais seulement à partir du 2^{ème} tour.
- On poursuit ensuite en appliquant les règles standard.

5. Prime à l'offensive (source : Patrick Lefebvre)

Ce scénario vise à favoriser l'attitude offensive des joueurs.

Modalités :

- A la fin de chaque tour chaque joueur fait le bilan de ses troupes ayant pénétré dans la moitié de table de l'adversaire.
 - Les LI ne comptent pas.
 - Pour chaque 2 unités du joueur A,
 - hors de la zone de déploiement adverse on compte un point de pertes avec un total limité à 4 points,
 - dans la zone de déploiement adverse on compte également 1 point de perte, mais sans limite de total,
 - on additionne ces 2 valeurs pour le joueur A.
 - on effectue le même calcul pour le joueur B,
 - on fait la différence entre les 2 totaux, celle-ci est rajoutée provisoirement au compteur des pertes du joueur qui a le total le plus faible pour vérifier s'il atteint le seuil de démoralisation de son armée, auquel cas il perd la partie. Dans le cas contraire ces pertes provisoires sont annulées et on recommence la même opération à la fin du tour suivant.
 - Exemple voir croquis ci dessous :
 - Joueur A :
 - 8 unités dans la demie table adverse = 4 points
 - 3 unités dans la zone de déploiement adverse = 1 points
 - Total = 5 points
 - Joueur B :
 - 2 unités dans la demie table adverse = 1 points
 - 3 unités dans la zone de déploiement adverse = 1 point
 - Total = 2 points
 - Bilan A-B= 5-2 = 3 points de pertes provisoires à infliger à B



6. **Le contrôle du village** (source : tournoi Kremlin-Bicêtre 2014)

Les deux camps veulent s'approprier un village dont ils convoitent les stocks de ravitaillement, il sera donc l'objectif de la bataille qui va s'engager.

Modalités :

- L'arbitre place un village au centre de la table, cet élément ne compte pas dans la liste des éléments autorisés pour le placement du terrain qui s'effectue ensuite selon la règle standard,
- A la fin de chaque phase, le joueur actif reçoit 6 pts de démoralisations s'il n'a aucune troupe dans le village. Ces points se rajoutent à son compteur de pertes pour la démoralisation de son armée. Si son armée n'est pas démoralisée, ces pertes sont annulées et on recommence le même processus au tour suivant.

7. **La prise des bagages** (source : tournoi Kremlin-Bicêtre 2014)

La conservation des bagages est vitale pour l'armée, leur perte est donc fortement pénalisée voire fatale.

Modalités

- L'arbitre choisit une des 3 options, aux conséquences plus ou moins dures :
 - Option 1 : la prise des bagages entraîne la défaite immédiate
 - Option 2 : la prise des bagages entraîne 8 points de démoralisation, 12 s'il est fortifié

- Option 3 : la prise des bagages entraîne 8 points de démoralisation (que le camp soit fortifié ou non)

8. **Le contrôle de l'eau** (source : tournoi Kremlin-Bicêtre 2015)

Les deux armées sont assoiffées, elles doivent se battre pour conquérir le seul point d'eau potable de la région.

Modalités :

- L'arbitre place au centre de la table une ravine qui représente le point d'eau, cet élément ne compte pas dans la liste des éléments autorisés pour le placement du terrain qui s'effectue ensuite selon la règle standard,
- A la fin de chaque phase, le joueur actif reçoit 6 pts de démoralisations s'il n'a aucune troupe dans la ravine. Ces points se rajoutent à son compteur de pertes d'unités pour la démoralisation de son armée. Si son armée n'est pas démoralisée, ces pertes sont annulées et on recommence le même processus au tour suivant.

9. **La chasse au général en chef** (source : Jean-François Gilles)

La cohésion de l'armée repose en grande partie sur son chef charismatique et son élimination lui est fatale.

Modalités :

- On peut gagner la partie de deux façons :
 - selon les règles standard de démoralisation de l'armée,
 - en tuant le Général en Chef adverse, la partie s'achève alors à la fin du tour du joueur en phase.
- Un général en chef peut être éliminé dans les conditions suivantes :
 - S'il est non inclus
 - et qu'il est contacté par la charge d'une unité ennemie (pas une poursuite) et qu'il n'a pas pu fuir vers une de ses troupes dans un rayon de 5UD,
 - ou qu'il est chargé par un général en chef non inclus (il peut alors esquiver). S'il est contacté (même en cas d'esquive rattrapée), il y a alors défi de généraux (dans ce cas précis il n'y a pas de pénalité pour esquive rattrapée). Le combat se règle sur le jet d'un D6 pour chaque général auquel chacun ajoute sa valeur de commandement (il n'y a pas d'autre facteur à prendre en compte). Le score le plus élevé suffit à éliminer l'adversaire, en cas d'égalité on rejette les dés immédiatement.
 - S'il est attaché ou inclus dans une unité et qu'il est éliminé dans une mêlée selon les règles standard.

10. **La percée.** (source : Jean-François Gilles).

Une armée de renfort doit rejoindre une ville assiégée. Son itinéraire emprunte obligatoirement un large défilé défendu par une armée ennemie qui lui bloque le passage.

Modalités :

- Le défilé est matérialisé par la table de jeu dont les bords latéraux sont impassables car ils sont censés être bordés par des montagnes escarpées, donc :
 - Les marches de flanc sont interdites par les petits bords de table,
 - Il n'est pas possible de fuir par les petits bords de table (uniquement par les grands bords), dans ce cas les troupes en fuite longent le petit bord .
- L'arbitre posera une route obligatoire, passant par les deux secteurs centraux et joignant les deux grands bords.
- Le joueur qui gagne l'initiative choisit d'être l'attaquant qui doit percer ou le défenseur qui défend le défilé.
- Le reste du terrain est placé selon les règles standard (une zone côtière reste possible, elle symbolise alors un fleuve impassable) sauf que :
 - le terrain infranchissable est interdit, on lui substitue la possibilité de prendre un élément de champ, broussaille ou plantation supplémentaires dans la liste des terrains autorisés.
- Le défenseur ne place pas de camp
- L'attaquant n'a pas de camp fixe, il déplace avec lui 4 éléments de bagages mobiles (chaque élément fait 1 UD de côté)
 - ces éléments peuvent être tous affectés à un corps ou répartis,
 - ils bougent selon les règles standard à une vitesse de 2 UD,
 - ils peuvent former des groupes selon les règles standard,
- Toute unité de l'attaquant qui atteint le bord de table adverse par la route ou de 4 UD de part et d'autre de la route (soit 9 UD en tout), fait perdre 2 points de démoralisation à l'adversaire. L'unité sort alors de table sans pénalité pour le joueur attaquant. Chaque général qui perce rapporte autant que sa valeur de démoralisation (soit 1 + sa valeur de commandement) mais les troupes de son corps encore sur la table sont alors considérées comme sans général pour le commandement.
- Si l'attaquant sort 6 unités en percée (hors fantassins légers), la victoire est automatique.
- Chaque bagage de l'attaquant pris par le défenseur compte pour 2 points de démoralisation.

11. La chasse aux vétérans adverses (source : Jean-François Gilles)

La perte des troupes les plus aguerries de l'adversaire entraîne la démoralisation de son armée.

Modalités :

- Après le déploiement chaque joueur choisit 6 unités parmi ses troupes dont le budget est le plus élevé. Celles-ci représentent les vétérans du cœur de son armée avec laquelle il est en campagne depuis des années. Leur comportement dans la bataille détermine grandement le moral de l'armée. Il identifie par un marqueur particulier ces troupes sur la table. Si elles sont en embuscade ou en marche de flanc il garde les marqueurs en réserve, ils seront placés au moment où les troupes apparaîtront sur la table.
- La perte de chacune de ces unités compte pour 3 points de démoralisation .
- Si les 6 unités sont éliminées le moral de toute l'armée craque et c'est la défaite immédiate.