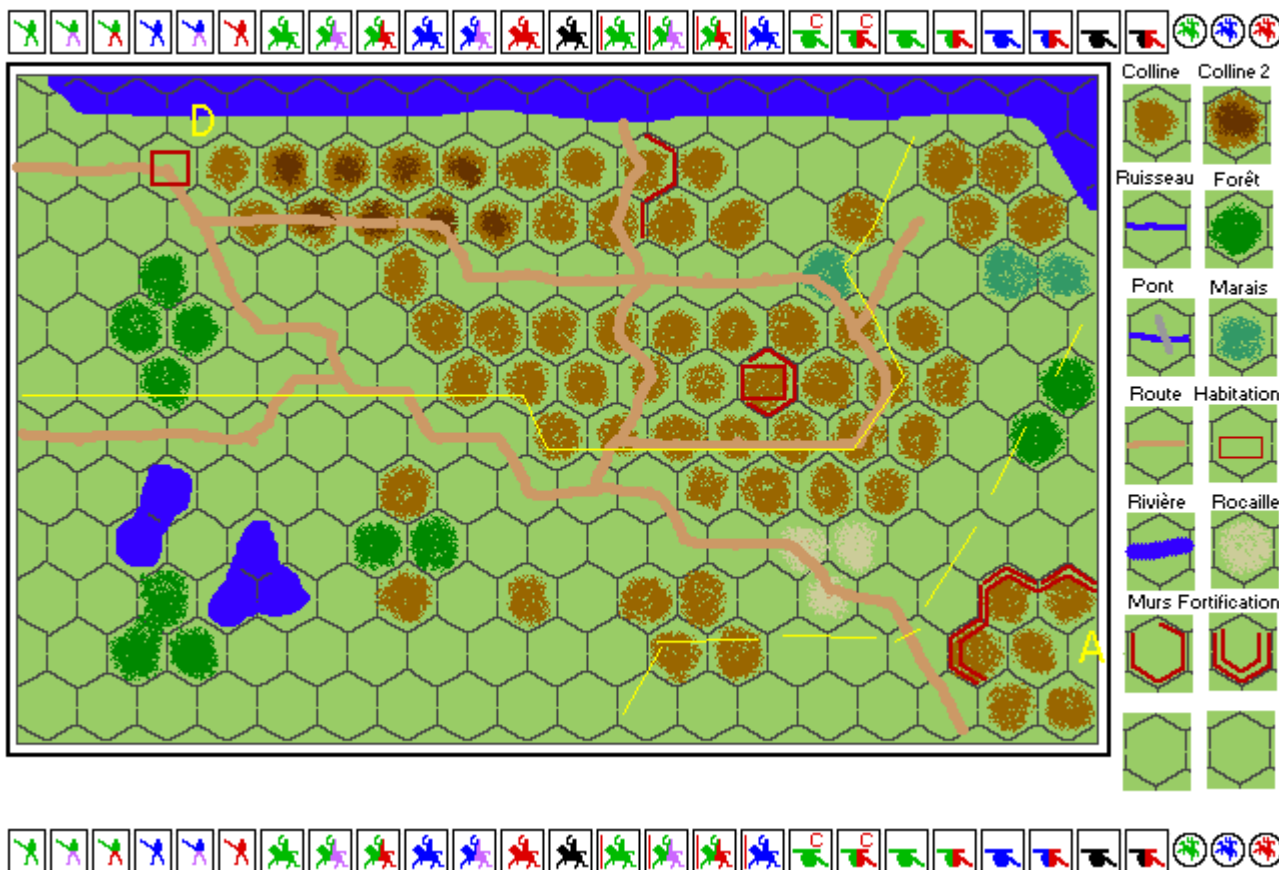


Dernière défense (Scénario JOMINI)

Ce scénario est inspiré par la bataille de Bunker Hill.

Une armée a retraité devant un ennemi un peu plus nombreux mais surtout plus entraîné que lui. Acculée à la mer, le recul ne lui est plus possible. L'ennemi arrive mais elle a choisi son terrain. Cela sera-t-il suffisant, surtout qu'elle ne peut tenir tout le front ?



Défenseurs Zone « D »

- 1 général en chef
- 1 sous-général
- 2 unités d'infanterie de ligne
- 4 unités d'infanterie recrues de bon moral
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 unités de cavalerie de ligne
- 3 unités de cavalerie légère
- 2 artilleries lourdes
- 5 officiers

Attaquants Zone « A »

- 1 général en chef
- 1 sous-général

Scénario de Bataille – Dernière défense

- 1 unité d'infanterie d'élite
- 10 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie légère
- 2 unités de cavalerie de ligne
- 3 unités de cavalerie légère
- 3 artilleries lourdes
- 6 officiers

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant est démoralisé à 7 pertes. Le défenseur est démoralisé à 6 pertes (car toute fuite est impossible).
- 3) L'attaquant joue premier.
- 4) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 5) On joue les règles du mur et de la fortification selon la règle du terrain.