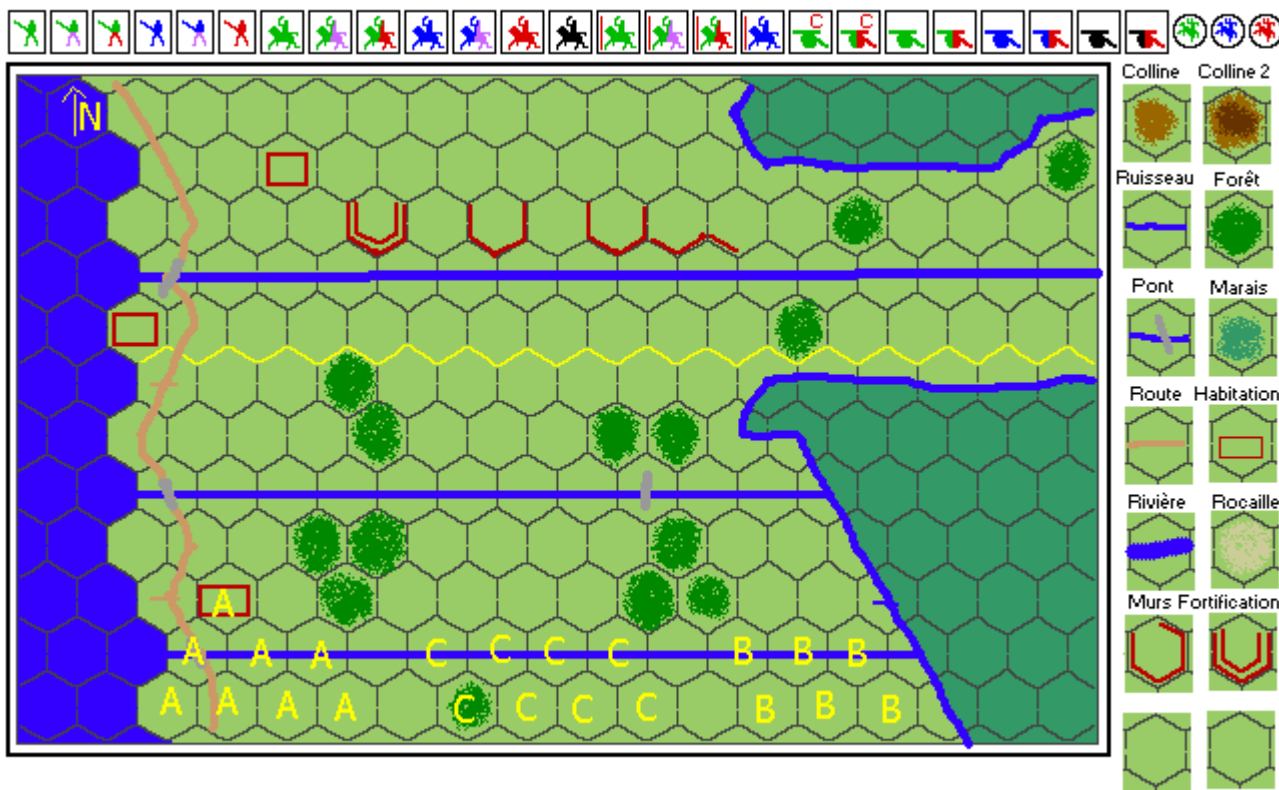


Marais (Scénario JOMINI)

Ce scénario est inspiré par la bataille de la Nouvelle Orléans.

Une armée qui veut prendre une ville s'avance vers une autre, moins importante mais bien retranchée. Les deux armées comprennent des troupes de milice. L'attaquant a peu d'artillerie tandis que l'autre comprend une artillerie de marine, très lourde mais non mobile.



Défenseurs

- 1 général en chef
- 1 sous-général
- 5 officiers
- 2 unités d'infanterie de ligne
- 3 unités de milice de bon moral (3 plaquettes à 2 dés)
- 6 unités d'infanterie légère
- 1 unité d'infanterie légère « coureurs des bois » (les bois et marais sont comme du terrain nu au déplacement)
- 1 unités de cavalerie légère
- 1 artillerie Très lourde à pied, artillerie statique
- 1 artillerie lourde

<u>Attaquants</u>	
1- Brigade A – Zone « A » <ul style="list-style-type: none"> • 1 général en chef • 3 officiers • 4 unités d'infanterie de ligne 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 unités d'infanterie de ligne mauvais moral (2 plaquettes – 3 dés) • 1 unité de cavalerie légère • 1 artillerie à fusées
2- Brigade B – Zone « B » <ul style="list-style-type: none"> • 1 sous-général 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 officiers • 6 unités d'infanterie de ligne
3- Brigade C – Zone « C » <ul style="list-style-type: none"> • 1 sous-général • 3 officiers • 3 unités d'infanterie de ligne 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 unités d'infanterie de ligne mauvais moral (2 plaquettes – 3 dés) • 1 unité d'infanterie légère • 1 unité d'infanterie légère fusils rayés

Règles spéciales

	Mur (pas muret)	Fortification
Ces effets s'ajoutent à ceux du terrain le cas échéant, quand l'attaque ou le déplacement se fait par un des côtés avec un mur (les côtés ouverts non)		
Déplacement	Moins 1 hex de déplacement (entrée ou sortie de l'hexagone compte double) et le déplacement s'arrête après le franchissement (voir terrain accidenté)	Moins 1 hex de déplacement (entrée ou sortie de l'hexagone compte double) et le déplacement s'arrête après le franchissement (voir terrain accidenté)
Véhicules	Infranchissable véhicules et artilleries	Infranchissable véhicules et artilleries
Ligne de mire	Bloque la ligne de mire	Ne bloque pas la ligne de mire
Combat	Unité à l'intérieur combat librement vers l'extérieur (sauf si terrain accidenté)	Unité à l'intérieur combat librement vers l'extérieur (sauf si terrain accidenté)
Attaquant	L'attaquant extérieur est limité à 2 dés et ne bénéficie pas de l'avantage tactique s'il n'est pas soutenu	L'attaquant extérieur est limité à 2 dés et ne bénéficie jamais de l'avantage tactique
Défense	Infanterie ou artillerie en défense ignore 1 drapeau	Infanterie ou artillerie en défense : ignore 2 drapeaux et compte soutenu pour la riposte
Cavalerie attaquante	Cavalerie qui attaque jamais soutenue (mais continue à apporter son soutien)	Cavalerie qui attaque jamais soutenue (mais continue à apporter son soutien)

- 1) Le défenseur se déploie à volonté au nord de la ligne jaune ; l'attaquant déploie ses brigades dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant joue premier.
- 3) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 4) L'attaquant est démoralisé à 7 pertes. Le défenseur est démoralisé à 5 pertes.