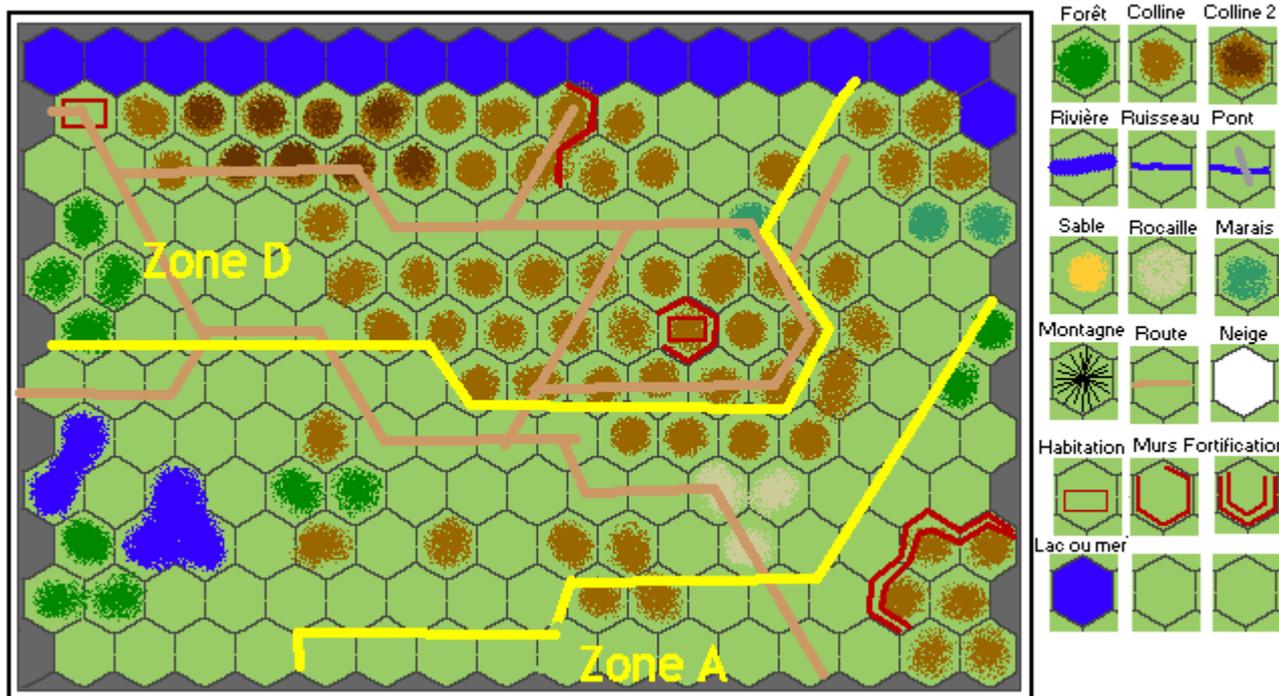


## Dernière défense (Scénario JOMINI)

Une armée a retraits 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 ? (Ce scénario est inspiré par la bataille de Bunker Hill.)

### Dernière défense



Défenseurs Zone « D »	Attaquants Zone « A »
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 général en chef</li> <li>• 1 sous-général</li> <li>• 2 unités d'infanterie de ligne</li> <li>• 4 unités d'infanterie recrues de bon moral</li> <li>• 2 unités d'infanterie légère</li> <li>• 1 unités de cavalerie de ligne</li> <li>• 3 unités de cavalerie légère</li> <li>• 2 artilleries lourdes</li> <li>• 5 officiers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 général en chef</li> <li>• 1 sous-général</li> <li>• 1 unité d'infanterie d'élite</li> <li>• 10 unités d'infanterie de ligne</li> <li>• 2 unités d'infanterie légère</li> <li>• 2 unités de cavalerie de ligne</li> <li>• 3 unités de cavalerie légère</li> <li>• 3 artilleries lourdes</li> <li>• 6 officiers</li> </ul>

- 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.