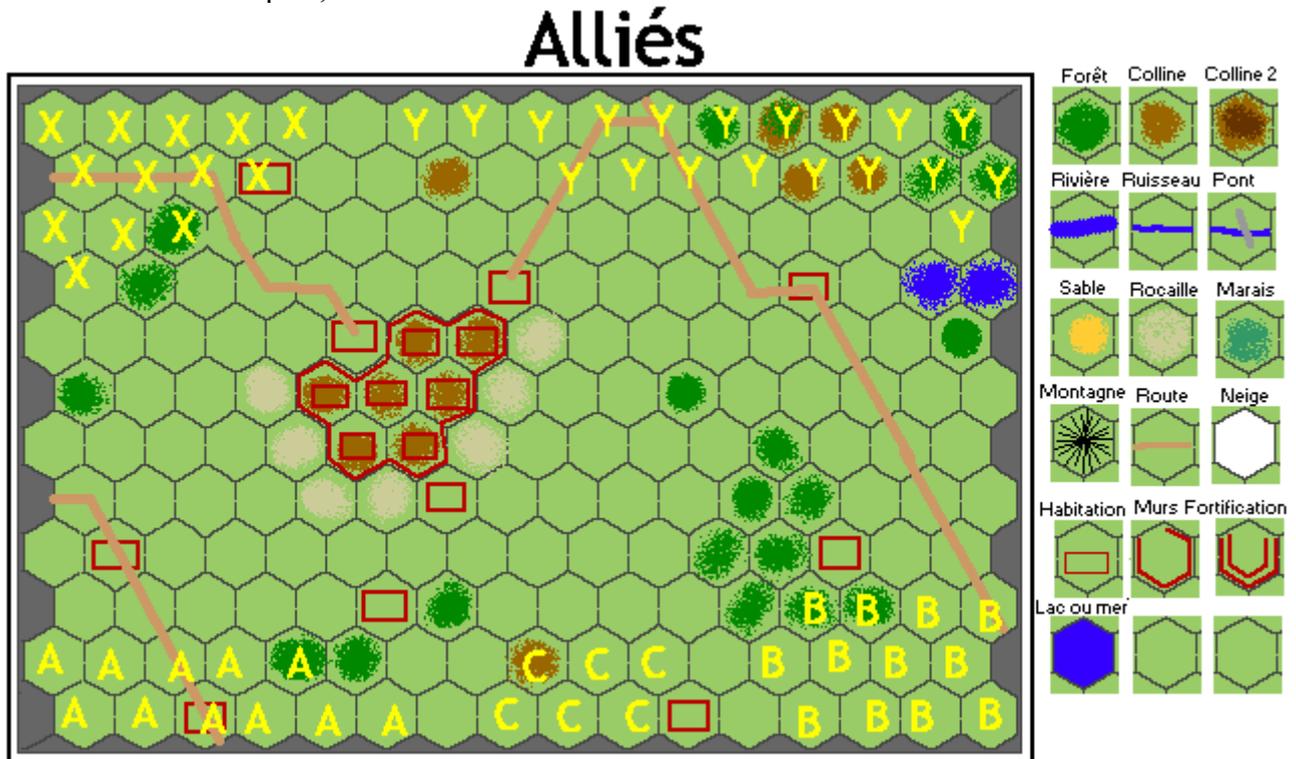


Alliés (Scénario JOMINI)

Ce scénario est inspiré par la bataille de Laon.

Une armée attaque un ennemi plus fort que lui, mais celui-ci est composé de 2 corps d'armée alliés mal coordonnés. De plus, un terrain très difficile se trouve au milieu.



Attaquants

Le général en chef est avec le groupe A ou C

1- Groupe 1 – Zone « A »

- 2 unités d'infanterie de ligne
- 1 unité d'infanterie d'élite solide (garde) (type Vieille garde)
- 1 unité d'infanterie d'élite (type grenadiers ou Moyenne garde)
- 2 unités d'infanterie légère d'élite (type chasseurs ou Jeune garde)
- 1 artillerie très lourde d'élite solide (garde)
- 1 sous-général
- 3 officiers

2- Groupe 2 – Zone « B »

- 4 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 artillerie lourde
- 1 sous-général
- 2 officiers

3- Groupe de cavalerie – Zone « C »

- 1 unité de cavalerie lourde d'élite solide (garde)

Scénario de Bataille – Alliés

- 1 unité de cavalerie légère d'élite solide (garde)
- 1 unité de cavalerie légère
- 1 artillerie légère à cheval d'élite
- 1 sous-général
- 1 officier

Défenseurs

1- Allié 1 – Zone « X »

- 4 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 unité de cavalerie lourde
- 2 unités de cavalerie légère
- 1 artillerie légère à cheval
- 1 sous-général
- 3 officiers

2- Allié 2 – Zone « Y »

- 1 général en chef
- 2 unités d'infanterie d'élite
- 5 unités d'infanterie de ligne
- 3 unités d'infanterie légère
- 1 unité de cavalerie lourde
- 1 unité de lanciers légers
- 1 unité de cavalerie légère
- 1 artillerie lourde
- 1 artillerie légère à cheval
- 1 sous-général
- 5 officiers

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) Chez le défenseur, les alliés ne peuvent s'entre-commander. Seul un officier de son pays peut commander des unités de chaque pays, à l'exception du général en chef qui peut commander des troupes de chaque pays mais d'un seul pays par activation.
- 3) L'attaquant est démoralisé à 6 pertes. Le défenseur est démoralisé à 8 pertes.
- 4) L'attaquant joue premier.
- 5) Chaque joueur a 2 activations de 4 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.