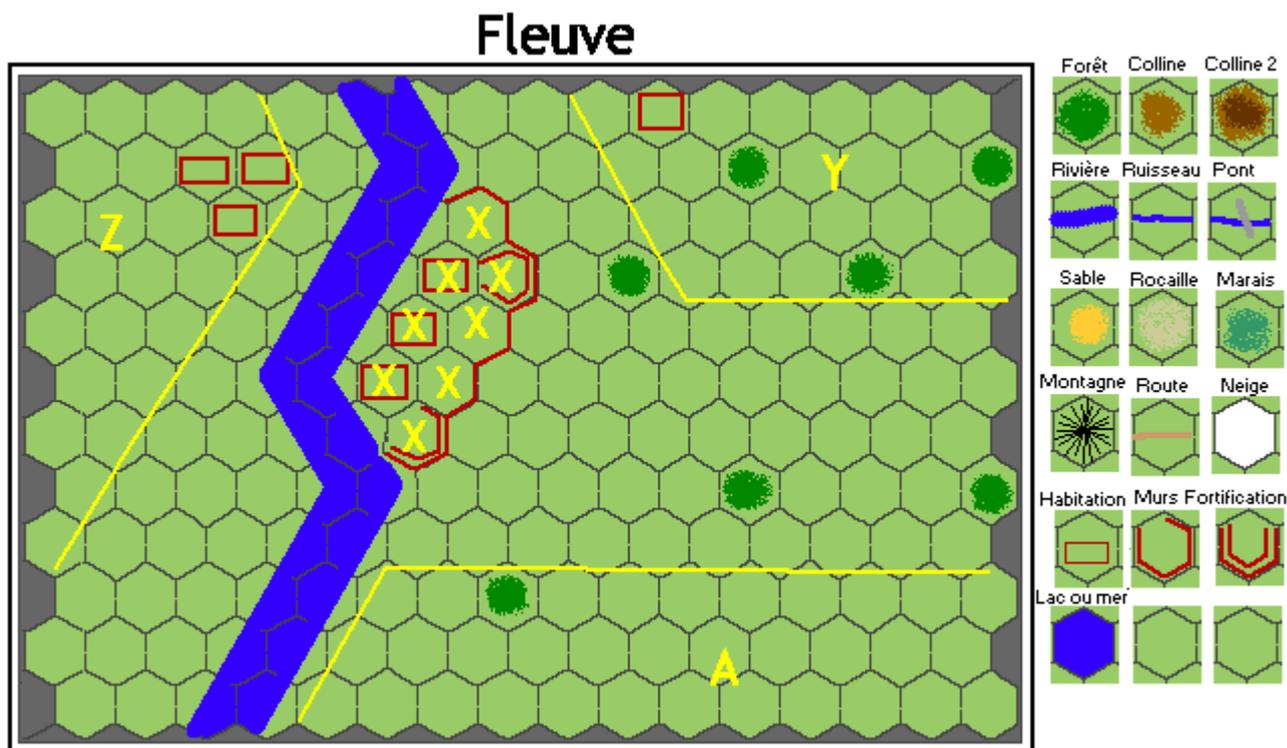


Le Fleuve (Scénario JOMINI)

Une armée attaque un ennemi bien supérieur en nombre mais composé de troupes plus faibles et dont une partie se trouve de l'autre côté d'un fleuve qu'elle doit traverser en barques.

Ce scénario est inspiré de la bataille des Pyramides (21 juillet 1798).



Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant est démoralisé à 8 pertes. Le défenseur est démoralisé à 6 pertes.
- 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.
- 6) Le fleuve comporte 2 cases de large. Les troupes Z disposent de barques en suffisance pour le traverser à raison d'une case par tour. Les troupes sur une des 2 cases du fleuve sont dans les barques. Elles comptent comme dans un gué sauf qu'elles ne peuvent pas combattre (elles sont aux rames) et que leurs pertes sont doublées.
- 7) Les troupes de X peuvent également traverser le fleuve comme celles de Z.
- 8) Les troupes de l'attaquant « A » sont supposées disposer de barques une fois qu'elles ont détruit une des troupes de Z. Elles peuvent alors traverser dans les mêmes conditions que Z ou X.
- 9) Les troupes dans les barques ne sont pas obligées de traverser directement. Elles peuvent naviguer sur le fleuve aussi bien vers l'amont que vers l'aval, toujours dans les mêmes conditions.
- 10) Si l'on veut reproduire la bataille des Pyramides, toutes les troupes du défenseur doivent être irrégulières mais la moitié des cavaliers doivent être fanatiques.

Scénario de Bataille – Fleuve

Défenseur – Zone « X »	Attaquant – Zone « A »
2 officiers 2 unités d'infanterie de milice « Hésitant » 2 artilleries lourdes à pied statiques	1 général en chef 1 sous-général 5 officiers 8 unités d'infanterie de ligne 2 unités d'infanterie légère 2 unités de cavalerie lourde 2 artilleries lourdes 1 artillerie légère à cheval
Défenseur – Zone « Y »	Défenseur – Zone « Z »
1 général en chef 4 officiers 3 unités d'infanterie légère 3 unités de cavalerie lourde 6 unités de cavalerie légère 3 unité de lanciers légers	1 sous-général 4 officiers 5 unités d'infanterie de milice 5 unités d'infanterie de milice « Hésitant » 3 unités d'infanterie légère 3 artilleries très légères à pied