

# Abomey 1892



**Scénario en solitaire pour *Belle Epoque*  
Par Pierre Laporte,  
Traduction par Michel Matthys.**

Ce scénario en solitaire pour « Belle Epoque » dépeint un épisode de la conquête française du Dahomey entre 1892 et 1894, culminant par la dure campagne contre l'armée du roi Béhanzin pour la suprématie dans cette partie de l'Afrique de l'Ouest (actuellement, le Bénin).

## Résumé des caractéristiques des unités :

	Doctrine	NR	Mvt	Tir	Assaut	Special
Guerriers Fons	Serré	4	3 UD	“C”	3	Fougueux
Gardes amazones	Serré	5	3 UD	“E”	4	Fougueux
Esclaves	Serré	3	3 UD	“F/G”	2	-
<i>Légionnaires</i>	Serré	4	2 UD	“B”	3	Tenaces
Infanterie régulière	Serré	3	2 UD	“B”	3	-
Infanterie légère	Dispersé	3	2 UD*	“B”	2	-
Cavalerie Légère	Dispersé	3	4 UD	“F”	2	Impétueux

\* : Même lorsque l'unité quitte un terrain difficile.

## Types de troupes :

Guerriers Fons : Soldats courageux et bien équipés, les guerriers Fons disposaient de carabines à chargement par la culasse Winchester, de fusils Chassepot, de mitrailleuse Reffye et même de quelques canons Krupp.

Amazones : Les redoutables gardes du corps du roi Béhanzin.

Esclaves : les troupes locales enrôlées de force dans l'armée du roi.

Légionnaires : L'élite de l'armée française, équipée de fusils à répétition Lebel.

Infanterie régulière : Les tirailleurs Sénégalais et Algériens.

Infanterie légère : Les redoutables et célèbres *Bat' d'Af*.

Cavalerie légère : Les Spahis et les Chasseurs d'Afrique, vétérans de maintes campagnes.

### Force française :

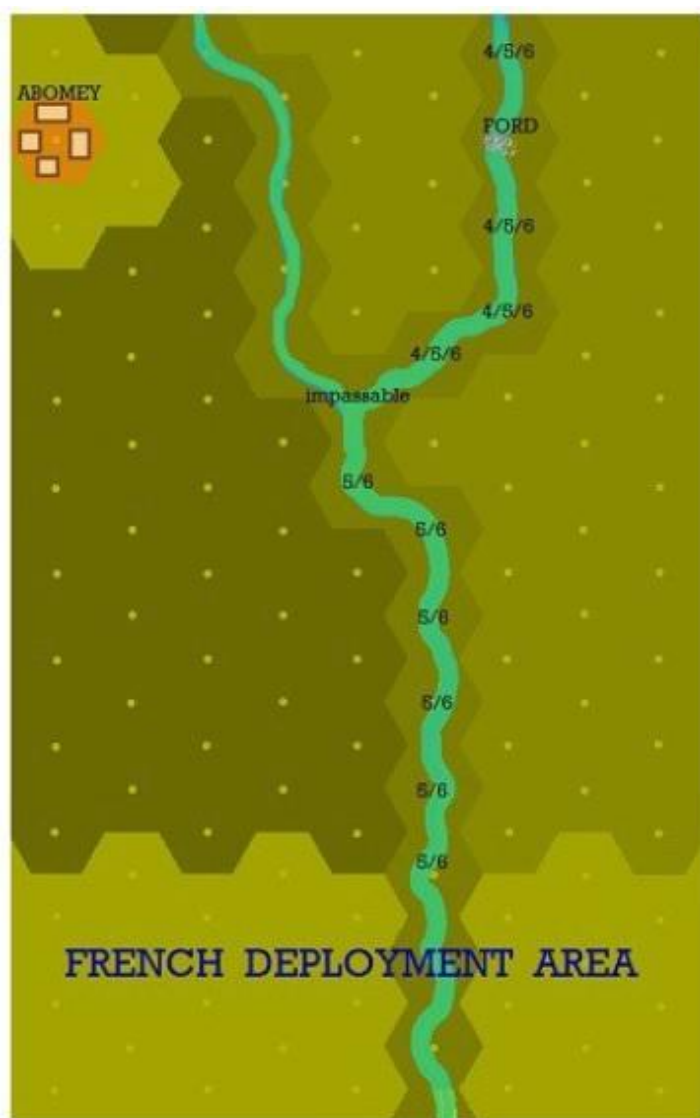
- 2 unités de légionnaires (4 socles chacune)
- 1 unité d'infanterie légère (4 socles)
- 5 unités d'infanterie régulière (4 socles chacune)
- 1 unité de cavalerie (3 socles)

Ainsi, 9 pions d'activation français doivent être placés dans le bol d'activation.

### Force du Roi Béhanzin :

Placer dans un bol distinct :

- 2 pions **violet**s,
- 8 pions **rouge**s,
- 2 pions **jaune**s.



### Déploiement

Le joueur peut déployer ses troupes n'importe où sur les 3 premières rangées au Sud de la table de jeu (soit les zones en vert clair).

A l'exception de ces zones vertes claires et des zones autour d'Abomey, qui représentent du terrain clair, de type *savane*, toutes les autres zones doivent être « découvertes ».



Ci-dessus, Abomey, joué sur un plateau « Mémoire 44 », avec des figurines plastiques *Red Box* et *Airfix*...

## Terrain :

Chaque fois qu'une unité du joueur est activée, lancer **1D10** pour chaque zone qui se trouve dans sa ligne de vue au début ou à la fin de son mouvement, et placer les décors comme suit :

### Rive gauche (zones vertes foncées)

1 : Savane (Terrain clair)  
2-3-4 : Forêt (Terrain couvert)  
5-6-7 : Jungle (Terrain couvert et difficile)  
8-9 : marais (Terrain difficile)  
10 : Village

### Rive droite (zones vertes plus claires)

1-2-3 : Savane (Terrain clair)  
4-5-6 : Forêt (Terrain couvert)  
7-8 : Jungle (Terrain couvert et difficile)  
9 : marais (Terrain difficile)  
10 : Village

Excepté la savane, tous les types de terrain bloquent les lignes de vue, même les zones de marais et de rivières.

A part les unités de natifs et les unités d'Infanterie légère, aucune unité ne peut effectuer de mouvement de marche lorsqu'elle quitte un terrain difficile (Jungle et marais)

## La rivière

En l'absence de gué, elle est infranchissable.

Elle peut être franchie gratuitement, uniquement via le gué indiqué sur la carte, ou si un gué est « découvert ». Si une unité est adjacente à une zone de rivière, elle peut rechercher un gué : lancez 1D6 ; un gué est découvert sur 5 ou 6 (4, 5 ou 6, si il s'agit d'une des zones de rivière dans les 4 premières rangées du Nord). Une seule tentative est autorisée.

L'affluent à l'Ouest est franchissable à gué.

Les zones comportant un gué sont considérées comme du *terrain difficile* en termes de mouvement.

Toutes les unités d'infanterie française qui combattent depuis une zone adjacente à une zone de rivière bénéficient du soutien de canonniers de rivière : considérer leur classe de tir comme « A » au lieu de « B ».

## Révolte des Fons :

Chaque fois qu'une zone de forêt ou de village est découverte, lancer 1D6 :

### Rive gauche (zones vertes foncées)

1-2-3 : Rien  
4-5-6 : Une unité ennemie

### Rive droite (zones vertes plus claires)

1-2-3-4 : Rien  
5-6 : Une unité ennemie

Si une unité ennemie est découverte, on tire au hasard un pion du bol des unités Dahoméennes et on l'ajoute dans le bol d'activation des unités, avec les pions Français.

Placer ensuite l'unité correspondant à la couleur du pion tiré sur la zone concernée :

- Pion **violet** : 1 unité d'Amazones à 5 socles
- Pion **rouge** : 1 unité de guerriers Fons à 4 socles
- Pion **jaune** : 1 unité d'esclaves à 3 socles

Toutes les unités Dahoméennes sont *Tenaces*.

### **Activation des unités Dahoméennes :**

Lorsqu'un pion d'activation Dahoméen est retiré du bol d'activation, l'unité correspondante sur la table de jeu est activée (déterminer quelle unité aléatoirement, si il y a plusieurs unités du même type). Ensuite, lancez 1D6 : si le score obtenu est inférieur ou égal au nombre de socles qui compose l'unité, l'activation est réussie. L'unité peut alors accomplir une action, par ordre de priorité :

1. Assaillir l'unité française inférieure en nombre la plus proche. Si plusieurs unités sont dans la même situation, déterminer l'unité attaquée aléatoirement.
2. En l'absence d'unité française inférieure en nombre, l'unité fait feu sur l'unité ennemie la plus proche.
3. Si aucune unité ennemie n'est à vue, l'unité Fons reste sur place sans rien faire.

### **Conditions de victoire**

Le joueur gagne s'il atteint Abomey.

A partir de la fin du tour 8, la fatigue et les maladies tropicales commencent à accabler les forces françaises : lancer 1D6 pour chaque unité française à la fin du tour 8 et des suivants. Si le score est inférieur ou égal à son *Niveau de Réaction*, l'unité perd un socle.

### **Règles additionnelles :**

Bonus tactique : lorsque une unité française attaque seule, le joueur peut tenter d'obtenir un bonus tactique (représentant une attaque surprise, une prise de flanc, etc). Avant de tenter l'activation d'une unité, dépenser 2 PC afin d'augmenter d'1 point le nombre de dés à lancer en cas d'assaut par cette unité.

Par exemple, une unité de 3 socles combattra avec 4 dés.

Les CP ainsi dépensés ne comptent pas pour l'activation de l'unité, et sont perdus si l'unité rate son test d'activation.

Défenses improvisées : lorsqu'une unité est activée avec succès et qu'elle n'effectue aucune action, elle peut recevoir un marqueur indiquant qu'elle bénéficie de défenses improvisées (employer des petites brindilles, par exemple). Tant que cette unité n'effectue pas d'action, elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire si elle est assaillie.

Ndt : les cartes d'unités correspondantes sont disponibles dans la version Anglaise



<http://regles.wargames.monsite-orange.fr/>