

BUFFALO SOLDIERS



**Règles avancées et scénario apéritif pour *Belle Epoque*
Par Pierre Laporte.
Traduction par Michel Matthys.**

“Santiago 1898” (jeu en solitaire)

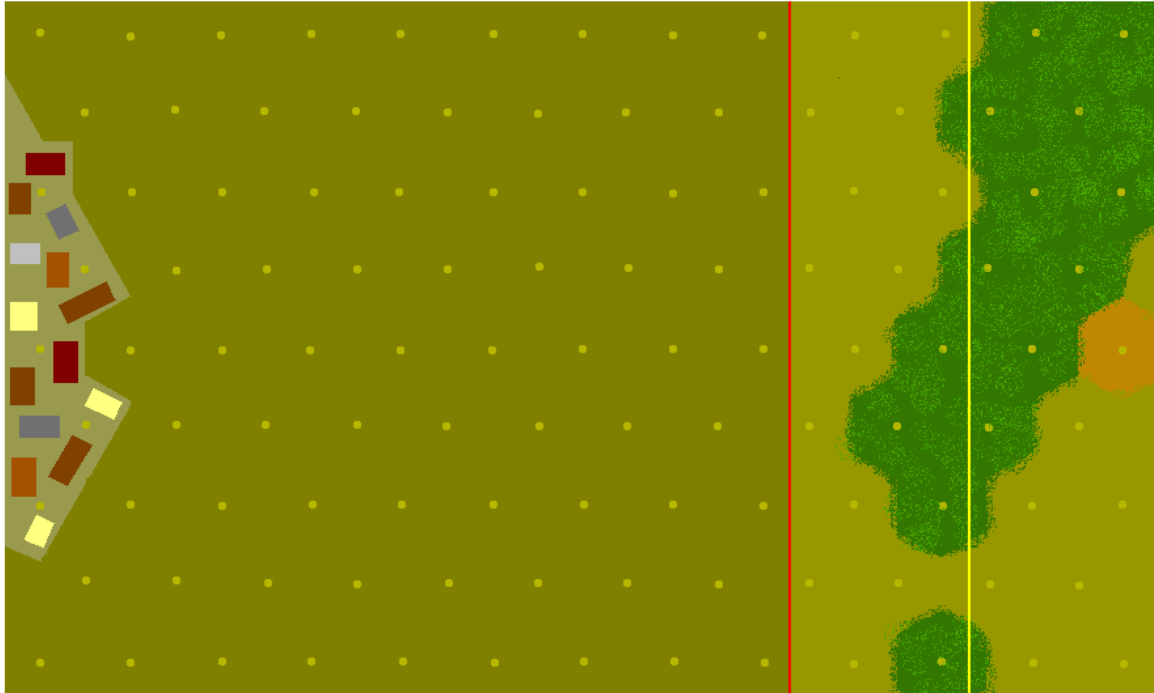
Force américaine (joueur) :

- 16 socles d’infanterie US régulière (4 unités)
- 8 socles de cavalerie (USCT), soldats de couleur vétérans (2 unités)
- 8 socles de volontaires US (2 unités)
- 2 socles de canons à tir rapide (1 unité de *Grande Batterie*)

Déploiement

Le joueur peut déployer ses troupes n’importe où sur les 2 premières rangées de zones à droite de la table de jeu (soit à l’est de la ligne jaune sur la carte ci-dessous).

Les zones vertes foncées représentent des zones de jungle (*terrain difficile, couvert*).



Conditions de victoire

Le joueur doit occuper les 5 zones de constructions sur le côté Ouest de la carte (symbolisant les faubourgs de Santiago), avec 5 unités minimum et avant la fin du tour 12.

Le terrain

Les 4 bandes de zones du côté droit (à l'Est de la ligne rouge, sur la carte ci-dessus) et les zones de terrain de bâtiments sont du terrain connu. Les autres zones doivent être révélées petit à petit. Chaque fois qu'une unité américaine est déplacée, lancez 1D10 pour toute zone de terrain découvert à 2 UD ou moins, ou 4UD ou moins si l'unité se trouve sur une zone de collines :

- 1-7 : Herbes hautes (terrain ouvert), aucune unité ennemie.
- 8-9 : Colline, présence d'unité ennemie possible.
- 10 : Palmeraie (terrain couvert), aucune unité ennemie.

Si la zone découverte est composée de collines, lancez 1D6 -3 pour déterminer le nombre de socles ennemis présents. Si une unité ennemie est présente, lancez un second D6 :

- 1-4 : l'unité espagnole est protégée par une tranchée traitée comme *couvert* en termes de jeu (sauvegardes aux tirs sur 1, et classe d'assaut augmentée de 1 en défense)
- 5-6 : L'unité espagnole occupe un bunker traité comme *fortification* (sauvegardes aux tirs sur 1 / 2, et classe d'assaut augmentée de 2 en défense)

Activation des unités Espagnoles :

Chaque fois qu'une unité espagnole est révélée, placez un pion d'activation correspondant dans le bol d'activation. Lorsqu'un pion d'activation espagnol est tiré du bol, testez l'activation d'une unité espagnole au hasard sur la table de jeu. L'unité est activée sur 1-4 sur 1D6 (Si la force espagnole a subi 8 socles ou plus, l'unité n'est activée que sur 1-3 sur 1D6).

- Une unité espagnole non activée n'accomplit aucune action

- Une unité activée avec succès peut accomplir une action, dans l'ordre de priorité suivant :
 1. Attaquer une unité américaine composée de moins de socles qu'elle, à 2UD ou plus proche. Si plusieurs unités sont des cibles possibles, déterminez laquelle est attaquée aléatoirement.
 2. Reprendre position sur une zone de collines à 2UD ou moins, si celle-ci avait été quittée par sa garnison lors d'un tour précédent.
 3. Faire feu sur l'unité ennemie la plus proche. Si plusieurs unités sont des cibles possibles, déterminez laquelle est attaquée aléatoirement.

Il est possible de combiner deux actions : par exemple, une unité peut reprendre position sur une colline **et** attaquer un ennemi en infériorité numérique contacté durant le mouvement.

Les unités espagnoles sont traitées comme *Impétueuses* lorsqu'elles assaillent un ennemi posté sur une zone de collines. Cela implique qu'elles **doivent** occuper la zone laissée libre par l'unité ennemie en cas de destruction ou repli de cette dernière.

Les unités espagnoles sont équipées de fusils Mauser tirant des munitions à poudre sans fumée et supportées par des canons Krupp modernes, ce qui leur confère une classe de tir « A ».

Unités américaines

- Les unités de volontaires américains sont équipées de fusils à un coup, sans munitions à poudre sans fumée et supportées par des mitrailleuses Gatling, ce qui leur confère une classe de tir « C ».
- Les unités d'USCT américains sont équipées de carabines à un coup, sans munitions à poudre sans fumée et supportées par une artillerie obsolète, ce qui leur confère une classe de tir « D ». Elles sont traitées comme des *Vétérans*, ce qui leur confère la règle spéciale suivante : en cas d'égalité lors d'un assaut, elles ne perdent aucun socle.
- Les unités de réguliers américains sont équipées de fusils Krag-Jørgensen, avec munitions à poudre sans fumée et supportées par une artillerie obsolète en comparaison avec celle de leurs ennemis espagnols, ce qui leur confère une classe de tir « B ».

Note : Ce scénario peut être joué sur un surface de 9 x 13 hexagones, comme les plateaux de jeu de Battlecry ou Memoir'44, en utilisant les pions fournis dans la version anglaise du présent module.
Les cartes de référence rapides des unités sont également fournies dans la version anglaise des règles.