

« Palikao, 21 septembre 1860 » (2 joueurs ou solo)

Au cours du second conflit opposant l'empire Chinois Qing aux puissances occidentales pour le contrôle du commerce de l'opium, une colonne Franco-Britannique rassemblant huit-mille hommes va écraser l'armée Chinoise qui lui barre la route de Pékin, en dépit d'une infériorité numérique flagrante, lors de la bataille dite du pont de Palikao.

Ordre de bataille Allié (Généraux Cousin-Montauban et Grant) :

- 1 unité de chasseurs à pied Français à 3 éléments
- 2 unités d'infanterie de ligne Française à 4 éléments chacune (101^{ème} et 102^{ème} RI)
- 1 batterie à 1 élément d'artillerie lisse, *vétérans* (voir règle spéciale)
- 1 détachement de cavalerie légère à 1 élément (Chasseurs d'Afrique / Spahis)
- 1 unité d'infanterie de ligne Anglaise à 4 éléments (2nd Foot)
- 1 unité d'infanterie de ligne Indienne à 4 éléments (21st / 22nd Punjabis)
- 1 unité de cavalerie Sikh à 3 éléments

Ordre de bataille Chinois (Armée du Gal. Seng-Ko-Lin et du Prince Seng-Baou) :

- 4 unités de cavalerie Mongole / Tartare à 3 éléments chacune
- 4 unités de Pavillons Verts à 5 éléments chacune
- 3 unités d'infanterie de la Bannière Qing à 4 éléments chacune
- 1 unité d'infanterie de la Garde Impériale à 4 éléments



Les zones de végétation haute et les villages constituent un couvert, et la végétation haute est du terrain difficile. Le canal est infranchissable en termes de jeu, excepté par les ponts.

Règle optionnelle, route :

Une unité peut prolonger son déplacement d'1 UD si elle effectue la totalité du mouvement dans des secteurs traversés par une route, et si elle n'est à aucun moment en ZdC ennemie.

Suggestions de caractéristiques pour le scénario

	NR	Doct.	Mvt.	Tirs	1 UD	2 UD	3 UD	Ass.	Spécial
Chasseurs à pied	3	Disp.	2	« E »	3	2	1	1/2	Fougueux
Infanterie alliée	3	Serré	2	« E »	3	2	1	1/2/3	
Artillerie alliée	3	Disp.	1	« SB »	5	3	2	1	Vétérans
Cavalerie alliée	3	Serré	4	« G »	1	-	-	1/2	Foug./Flag.
Cavaliers Tartares	2	Serré	5	« G »	1	-	-	1/2	Foug./Flag.
Pavillons Verts	1	Serré	3	« F/G »	2	1	-	1/2	
Infanterie Qing	2	Serré	2	« F »	2	1	1	1/2	
Garde Impériale	3	Serré	2	« F »	2	1	1	1/2	Tenaces

Déploiement

Historiquement, les troupes Anglaises sont déployées sur la gauche des troupes Françaises. S'il le souhaite, le joueur allié peut garder une partie de ses unités hors table, et les intégrer en cours de partie dans la zone de déploiement, en fin de tour. Le joueur Chinois se place en second.

Partie en solo

Préparer 18 marqueurs, dont 6 leurres, et 12 autres numérotés de la manière suivante :

- 4 pions numérotés « 3 », correspondant aux quatre unités de cavalerie,
- 4 pions numérotés « 5 », correspondant aux quatre unités de Pavillons Verts,
- 4 pions numérotés « 4 » correspondant aux quatre unités d'infanterie de la Bannière.

Placer un marqueur face cachée dans chaque secteur de végétation haute de la zone de déploiement Chinoise, dans chaque village, dans le campement, ainsi que dans chaque secteur identifié sur la carte par un drapeau Qing.

Chaque fois qu'une unité alliée arrive en « vue » d'un marqueur (3 UD, ou 2 s'il est à couvert), le marqueur est retourné et remplacé par l'unité éventuelle à laquelle il correspond, et un jeton Chinois est rajouté dans le bol ; l'unité alliée peut ensuite achever son mouvement.

Un marqueur « 4 » est remplacé par l'unité de la Garde Impériale seulement si les trois autres marqueurs « 4 » ont déjà été dévoilés.

Activation des unités Chinoises

Lorsqu'un jeton Chinois est pioché, l'unité activée est tirée au sort puis le joueur jette 1d6 ; elle est activée avec succès s'il obtient :

- 5 ou moins pour l'unité de la Garde,
- 4 ou moins pour l'infanterie de la Bannière et pour les cavaliers,
- 3 ou moins pour les Pavillons Verts.

Réduire d'un cran le score de réactivité si le camp Chinois a perdu plus de quatre unités, ou de deux crans s'il a perdu plus de huit unités.

Lorsqu'une unité Chinoise est activée avec succès, elle effectue une action et une seule, en respectant les directives suivantes :

Cavaliers / Pavillons Verts

Charge « suicidaire » à l'encontre de l'adversaire le plus proche et en vue ; tirer au sort si plusieurs unités adverses sont éligibles.

Infanterie de la Bannière / Garde Impériale

Tir sur l'unité adverse la plus proche, à portée et en vue ; tirer au sort si plusieurs unités adverses sont éligibles.

En règle générale, tirer au sort en cas de situation où plusieurs options sont envisageables.

Si aucun adversaire n'est éligible, ou si l'unité n'est pas activée avec succès, elle ne fait strictement rien, excepté aller à couvert si elle occupe un hexagone de terrain clair adjacent à un secteur de végétation haute ou à un village inoccupés, et si ce mouvement ne s'effectue pas en ZdC alliée.

- ✓ En cas de contrainte de repli, une unité Chinoise ne peut pas pénétrer dans un hexagone contenant un marqueur encore non dévoilé, et subit une perte à la place.
- ✓ Si une unité Chinoise subit des pertes « paires » suite à un tir, effectuer un test de réactivité et l'unité recule en cas d'échec.
- ✓ Enfin, si une unité alliée est éliminée ou si elle recule suite à un assaut, l'unité Chinoise peut prendre sa position si elle réussit un test de réactivité.

Conditions de victoire

Le joueur Allié est vainqueur s'il parvient à prendre les deux ponts et s'il contrôle le secteur de bord de table par lequel sort la route vers Pékin. S'il ne remporte que deux de ces objectifs, c'est un ex-æquo, ou une victoire Chinoise s'il n'en remporte qu'un seul ou aucun.

Sélection de caractéristiques de troupes additives optionnelles

Stoïques

Une unité désignée comme *stoïque* ne perd pas d'élément ni ne recule en cas de perte « paire » ; par exemple, il faut un différentiel de cinq points pour éliminer une unité stoïque à trois éléments suite à un assaut.

Vétérans/Inexpérimentés

En cas d'égalité des scores lors d'un assaut :

- des vétérans ne perdent pas d'élément face à un adversaire standard ou inexpérimenté,
- une unité standard ne perd pas d'élément face à une unité inexpérimentée,
- face à une unité de vétérans, une unité inexpérimentée recule d'1 UD en plus de perdre un élément (ou deux si recul impossible).

De plus, employer des d8 au lieu des d6 pour les tirs des unités inexpérimentées désignées comme *sans entraînement*.

