

SAUVEZ LES CANONS !



Règles avancées et scénarios apéritifs pour *Belle Epoque* Par Pierre Laporte et Michel Matthys

Règle optionnelle : Chef Renommé

En termes de jeu, la règle “Chef Renommé” permet de représenter les personnages charismatiques ; un seul Chef Renommé est autorisé par camp. Leur présence peut améliorer le comportement des unités :

- Un Chef Renommé déclaré *attaché* à une unité doit rester adjacent à cette unité durant l’entièreté du tour. Cette unité bénéficie alors de l’influence du Chef, notée de 1(Compétent) à 3 (Exceptionnel), soit la valeur du bonus ajouté à son Niveau de Réactivité. Par exemple, une unité de Niveau de Réactivité 3 obéira au doigt et à l’œil si un Chef Renommé *Exceptionnel* lui est attaché. L’influence du chef impacte également les activations groupées ; par exemple, 4 unités adjacentes peuvent être activées conjointement à une unité de NR 2, si un Chef *Exceptionnel* lui est attaché.

En revanche :

- Un Chef Renommé *attaché* à une unité partage son sort avec elle si elle est détruite ou contrainte de battre en retraite.
- A chaque perte d’un socle d’une unité à laquelle un Chef est *attaché* lors d’un combat, le joueur lance un dé : le Chef est tué sur un résultat de “6”.

Si le Chef est déclaré *détaché*, il peut être déplacé librement (5 UD max.), au moment choisi par le joueur une fois le tour de jeu commencé.

Un Chef *détaché* est capturé s’il se retrouve inopportunément à 1 UD d’une unité ennemie.

En contrepartie :

Si un Chef Renommé est tué ou capturé, toute son armée est instantanément démoralisée, et ne dispose plus d'aucun PC jusqu'à la fin du jeu.

Règle optionnelle : Grande Batterie

Les unités de "Grande Batterie" représentent les concentrations de pièces d'artillerie destinées à fournir une puissance de feu maximale. Les caractéristiques de bases sont les suivantes :

- Nombre maximum de socles par unité de *Grande Batterie* : **3**
- Doctrine: par défaut, les unités de *Grande Batterie* sont traitées comme en **ordre dispersé**.
- Niveau de Réactivité : **NR 3**
- Mouvement de Base : **aucun** (0 UD)
- Mouvement de Marche (pas de tir) : **1 UD**, ou **3 UD** si à cheval.
- Assaut : **1**
- Spécial : ne retraite pas en cas de perte « paire » (voir ci-dessous)

Contre-Batterie :

Les unités d'artillerie ne retraitent pas en cas de pertes « paires » aussi bien dues aux tirs qu'au combat rapproché (par exemple, il faut un écart de trois points pour infliger deux pertes à une grande batterie) ; toutefois, cette règle ne s'applique pas en cas de tir de contre-batterie.

Caractéristiques de tir :

Type/Portée	Courte (1UD)	Moy. (2UD)	Long. (3UD)	Ext. (4UD)
Canons à âme lisse (SB)	5	3	2	-
Canons rayés ML (chgmt par la bouche)	4	3	2	1
Canons rayés BL (chgmt par la culasse)	4	3	3	2
Canons à tir rapide (QF)	4	4	4	3

Dans la plupart des scénarios, des unités de Grande Batteries peuvent être ajoutées de commun accord entre les deux joueurs, mais pour l'équilibre du jeu, il est suggéré d'ajouter à l'Ordre de Bataille au maximum 1 unité de Grande Batterie par Corps d'Armée.

"Colenso, 1899" (jeu en solitaire)

Force britannique :

- 16 socles d'infanterie (4 unités)
- 3 socles d'infanterie à cheval (1 unité)
- 3 socles de cavalerie (1 unité)
- 2 socles de canons à tir rapide (1 unité de *Grande Batterie*)

Résumé des caractéristiques d'unités britanniques du début de la guerre des Boers :

	Doctrine	NR	Mvt	Tir	Assaut	Special
Infanterie	Serré	3	2 UD	"A"	3	-
Infanterie à cheval	Dispersé	2	3 UD	"A"	2	-
Cavalerie	Serré	3	4 UD	"F"	3	Foug./Cible flagrante
<i>Grande Batterie</i>	Dispersé	3	3 UD	QF	1	-

Force Boer :

- 12 socles d'infanterie à cheval (5 unités)
- 1 socle de canons à chargement par la culasse (1 unité de *Grande Batterie*)

Résumé des caractéristiques des unités boers du début de la guerre des Boers :

	Doctrine	NR	Mvt	Tir	Assaut	Special
Infanterie à cheval	Dispersé	2	3 UD	"B"	2	-
<i>Grande Batterie</i>	Dispersé	3	1 UD	BL	1	-

Placer 12 marqueurs face cachée sur le champ de bataille comme sur la carte ci-dessous. Six d'entre eux sont des leurres ; les six autres sont numérotés 3/3/2/2/2/1, chacun représentant une unité Boer, et le nombre de socles qui la composent. Le marqueur "1" représente la grande batterie.

Chaque fois qu'une unité britannique est déplacée, les marqueurs dans un rayon de 4 UD sont révélés et remplacés par le(s) socle(s) de Boers correspondant. Les pions d'activation Boers sont ajoutés dans le bol d'activation en conséquence.

Lorsqu'un pion d'activation Boer est pioché du bol, l'unité activée est déterminée aléatoirement. Lancer 1D6 ; l'unité est activée avec succès sur 4 ou moins, ou 3 ou moins si la force Boer a déjà subi 5 pertes ou davantage.

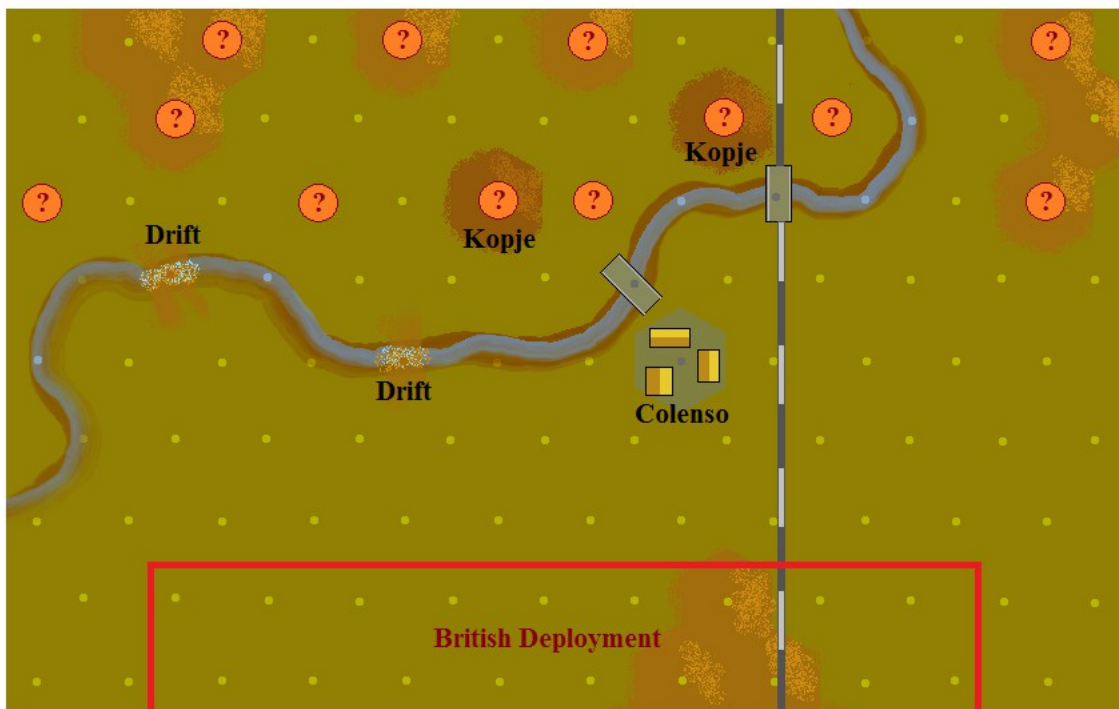
Lorsqu'une unité Boer est activée avec succès, elle fait feu sur l'unité britannique en vue la plus proche. Si plusieurs cibles sont possibles, déterminer aléatoirement entre elles.

Le joueur gagne s'il parvient à réunir 10 Points de Victoire :

- 1 PV par unité qui franchit la Tugela par un pont,
- 2 PV par unité qui franchit la Tugela par un gué,
- 3 PV par unité qui franchit la Tugela n'importe où ailleurs.

La Grande Batterie ne peut franchir la Tugela que sur les ponts.

Le joueur perd la partie si une de ses unités est entièrement détruite.



- Les Kopjes sont considérés comme du *terrain couvert*,
- Les ponts sont considérés comme du *terrain ouvert*.

- Les gués sont des *terrains difficiles* : les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles pénètrent dans une zone de gué, mais peuvent tirer ou effectuer un assaut, et effectuer une marche forcée lorsqu'elles le quittent.
- La Tulega est considérée comme du *terrain difficile* : les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles pénètrent dans une zone de rivière, ne peuvent tirer ni effectuer un assaut, ni effectuer une marche forcée lorsqu'elles le quittent.

Option: Lancez 1D6 lorsqu'une unité pénètre dans un hexagone de gué. Sur 5 ou 6, le lit de la rivière est piégé de barbelés : considérez le gué comme du terrain *très difficile* (cependant, une unité qui le franchit rapporte 3 PV ou lieu de 2).

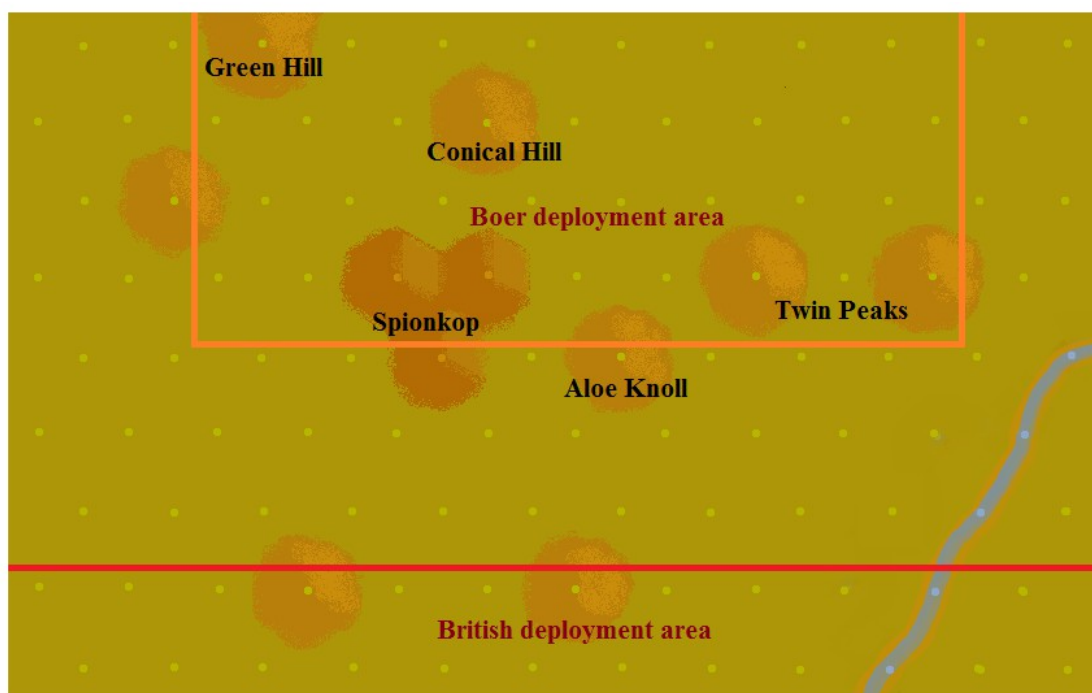
“Spionkop, 1900”

Force britannique :

- 28 socles d'infanterie (7 unités)
- 3 socles d'infanterie à cheval (1 unité)
- 3 socles de cavalerie (1 unité)
- 6 socles de canons à tir rapide (2 *Grandes Batteries*)

Force Boer :

- 15 socles d'infanterie montée (5 unités)
- 1 socle de canons rayés à chargement par la culasse (1 *Grande Batterie*)
- 1 Chef renommé Compétent (Botha, + 1)



Le joueur Boer déploie ses troupes en premier.

La partie dure jusqu'à l'anéantissement d'un camp ou de l'autre. Le vainqueur est le joueur qui parvient à tenir la plus grande partie de Spionkop (au moins 2 des 3 secteurs.)

“Rivière Yalu, 1904” (Jeu en solitaire)

Force japonaise :

- 16 socles d’Infanterie de la Garde (4 unités)
- 24 socles d’Infanterie de ligne (6 à 8 unités)
- 2 socles de canons rayés à chargement par la culasse (1 ou 2 Grande Batterie(s))

Force russe:

- 6 socles de Cosaques sibériens (2 unités)
- 16 socles de Fusiliers sibériens (4 unités)
- 2 socles de canons à tir rapide (1 Grande batterie)

Résumé des caractéristiques des unités japonaises de la guerre russo-japonaise :

	Doctrine	NR	Mvt	Tir	Assaut	Spécial
Infanterie de la garde	Serré	4	2 UD	“A”	4 (Choc)	Impétueux/Fougueux
Infanterie de ligne	Serré	3	2 UD	“A”	3 (Réguliers)	Impétueux/Fougueux
Cavalerie	Serré	2	3 UD	“F”	3 (Réguliers)	Foug./Cible flagrante
<i>Grande Batterie</i>	Dispersé	3	1 UD	BLR	1	-

Résumé des caractéristiques des unités russes de la guerre russo-japonaise :

	Doctrine	NR	Mvt	Tir	Assaut	Spécial
Fusiliers sibériens.	Serré	2	2 UD	“A”	2 (Milice)	Tenaces
Infanterie de ligne	Serré	3	2 UD	“A”	3 (Réguliers)	Tenaces
<i>Grande Batterie</i>	Dispersé	3	1 UD	QF	1	-
Dragons	Serré	3	3 UD	“F”	3 (Réguliers)	Foug./Cible flagrante
Cosaques «orientaux»	Serré	2	4 UD	“F”	2 (Milice)	Fougueux

Placer 10 marqueurs face cachée sur le champ de bataille comme sur la carte ci-dessous. Trois d’entre eux sont des leurres ; les sept autres sont numérotés 4/4/4/4/3/3/1, chacun représentant une unité Russe, et le nombre de socles qui la composent. Le marqueur “1” représente une grande batterie et le “3” les Cosaques.

Chaque fois qu’une unité Japonaise est déplacée, les marqueurs dans un rayon de 4 UD sont révélés et remplacés par le(s) socle(s) Russe correspondant. Les pions d’activation Russes sont ajoutés dans le bol d’activation en conséquence.

Lorsqu’un pion d’activation russe est tiré du bol, l’unité activée est déterminée aléatoirement : lancer 1D6 ; l’unité est activée avec succès sur 4 ou moins, ou 3 ou moins si la force russe a déjà subi 8 pertes, et sur 1 ou 2 si ils ont perdu 16 socles ou davantage.

Lorsqu’une unité russe est activée avec succès, elle effectue agit conformément à l’ordre prioritaire suivant :

1. « *A couvert* » : se déplacer vers le secteur le plus proche offrant un meilleur couvert que celui dans lequel elle se trouve. (Ceci, éventuellement en combinaison avec un combat, voir plus bas)
2. « *Contre-attaque* » : effectuer un assaut sur toute unité ennemie moins nombreuse à portée (si le mouvement n’est pas entravé à cause du terrain ou d’une autre unité).
3. « *Feu* » : ouvrir le feu sur l’ennemi le plus proche et à portée. Si plusieurs cibles sont éligibles, déterminer aléatoirement entre elles.

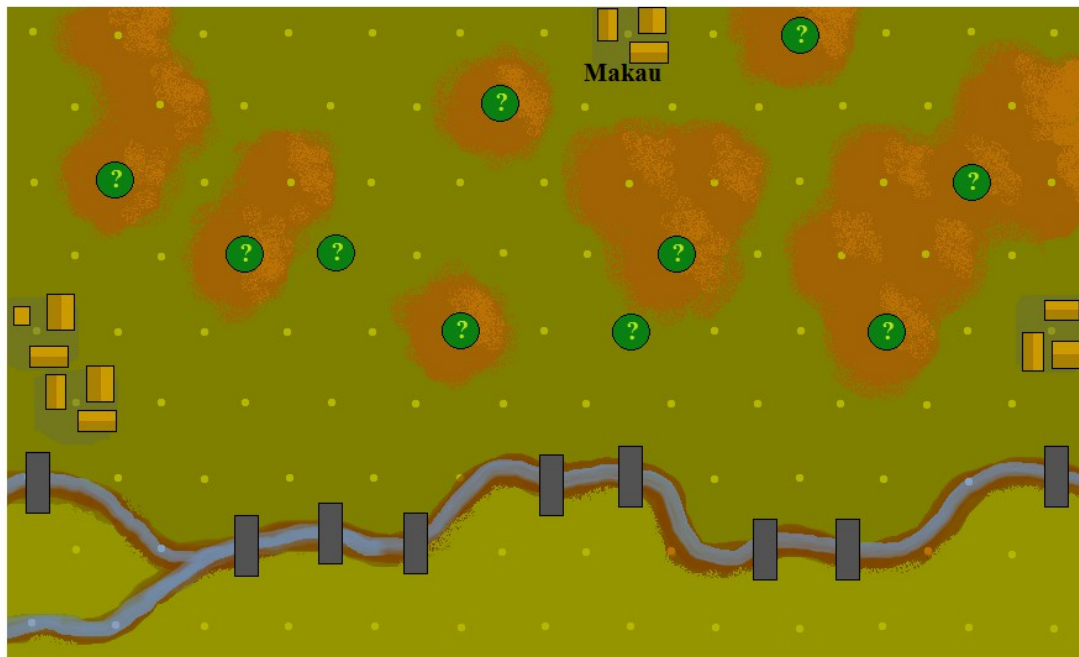
Les unités sibériennes sont *Tenaces* ; elles ne retraitent pas en cas de perte « paire », mais perdent un socle supplémentaire à la place.

- Les unités cosaques doivent effectuer un mouvement de repli si elles sont assaillies dans des conditions défavorables pour elles, et si cela est possible. Si ce mouvement de repli les amène hors de la table, elles sont éliminées.

Règles spéciales “Brouillard matinal” et “Chunchu”

Durant tout le premier tour, les lignes de vues sont réduites à 1UD.

Le joueur peut révéler 1D3 pions russes, afin de simuler le rôle de reconnaissance joué par les espions japonais.



En vert clair: zone de déploiement du joueur japonais.

La rivière Yalu est considérée comme du terrain difficile, mais les troupes japonaises disposent de 9 pontons qui sont traités comme du terrain ouvert.

Toutes les unités russes sont dans des tranchées.

Le joueur japonais gagne s'il parvient à prendre Makau, sans souci des pertes !



Ci-dessus : le scénario joué avec des figurines « Red Box » et un plateau « Mémoire 44 »

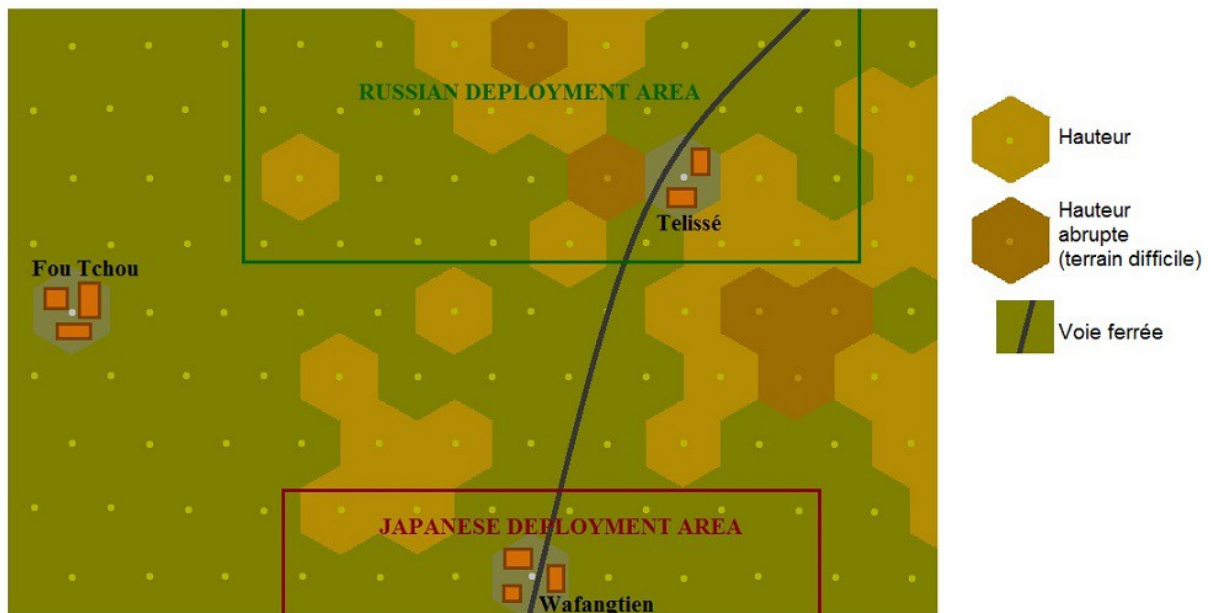
“Télissé, 1904”

Force Japonaise :

- 24 socles d'infanterie(6 unités)
- 3 socles de cavalerie (1 unité)
- 2 socles d'artillerie BLR (1 ou 2 grandes batteries)

Force Russe :

- 6 socles de Cosaques (2 unités)
- 16 socles de Fusiliers Sibériens (4 unités)
- 2 socles d'artillerie QF (1 ou 2 grandes batteries)



Les zones de déploiement sont délimitées en vert (joueur Russe) et en rouge (joueur Japonais) sur la carte ci-dessus. La voie ferrée n'a aucune incidence sur le jeu.

L'objectif pour les deux camps est de contrôler les deux localités, Fou Tchou et Télissé, faute de quoi c'est un match nul.

Note : les pions « prêts à jouer » et les cartes de caractéristiques d'unités sont disponibles dans la version anglaise de ce module.

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