

Shipka Pass 1877

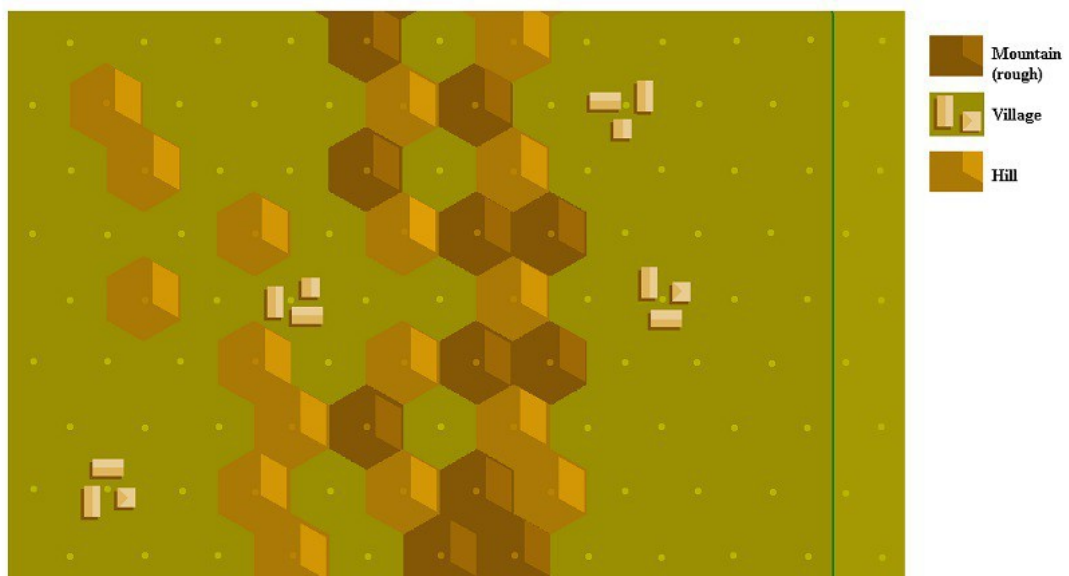


**Scénario en solitaire pour *Belle Epoque*
Par Pierre Laporte.
Traduction par Michel Matthys.**

Force russe (Joueur) :

- 24 socles d'infanterie, répartis en 6, 7 ou 8 unités, au choix du joueur. Une unité de 4 socles maximum peut être promue en unité de Garde, équipée de fusils Berdan. Ils sont alors considérés comme de l'*élite* (Niveau de Réactivité 4 et classe de Tir « C »).

La force russe est déployée dans les 2 rangées de zones à l'Est de la surface de jeu (bande claire sur la carte ci-dessous).



Chaque fois qu'une unité russe est déplacée, pour chaque zone de collines ou de village à 4UD ou moins, placez :

- 1D6 -2 socles d'Infanterie turque dans une zone de village
- 1D6 -3 socles d'Infanterie turque dans une zone de collines

Par exemple, si le joueur obtient 6 sur 1D6 lorsqu'il teste la présence d'unités ennemies dans une zone de village, placez une unité de 4 socles dans cette zone.

Chaque fois qu'une nouvelle unité ennemie est révélée, le marqueur approprié est placé dans le bol d'activation des unités.

Les unités russes dans les zones de collines sont considérées comme retranchées (sauvegarde aux tirs sur 1 et classe d'assaut augmentée d'un cran en défense).

Activation des unités turques

Lorsqu'un pion turc est retiré du bol d'activation, une unité correspondante sur la table de jeu est activée (déterminez quelle unité aléatoirement). Lancer ensuite 1D6 ; sur 1, 2, 3 ou 4, l'activation est réussie. Si la force turque a déjà subi 8 socles de perte ou plus, la valeur de NR chute à 1-2-3.

Une unité turque activée avec succès peut accomplir une action, déterminée par l'ordre de priorité suivant :

1. Contre-attaquer : assaillir un ennemi inférieur en nombre à 3 UD ou moins, à moins que le mouvement ne soit obstrué par une autre unité ou une zone de terrain.
2. Faire feu sur l'unité ennemie la plus proche.

Si plusieurs cibles sont possibles, déterminez laquelle est choisie aléatoirement.

Les unités turques sont *tenaces* : elles ne reculent pas en cas de pertes paires, mais perdent un socle supplémentaire.

Règle optionnelle :

Une unité turque peut effectuer un tir de soutien, si elle est adjacente à une unité amie assaillie ou à l'unité assaillante, et sous réserve de réussir un test d'activation.

Le joueur remporte la partie si il parvient à traverser la zone montagneuse et à prendre possession des villages à l'Ouest avant la fin du tour 12, tout en ayant détruit toutes les unités turques débusquées en chemin.

Note : les figurines plastique Strelets de la gamme Guerre Russo-Turque au 1/72ème sont parfaites pour jouer le scénario sur un plateau de jeu de type « Mémoire 44 » ; à défaut, des pions prêts à jouer sont proposés dans la version en anglais de ce module, de même que les cartes de caractéristiques d'unités correspondantes.