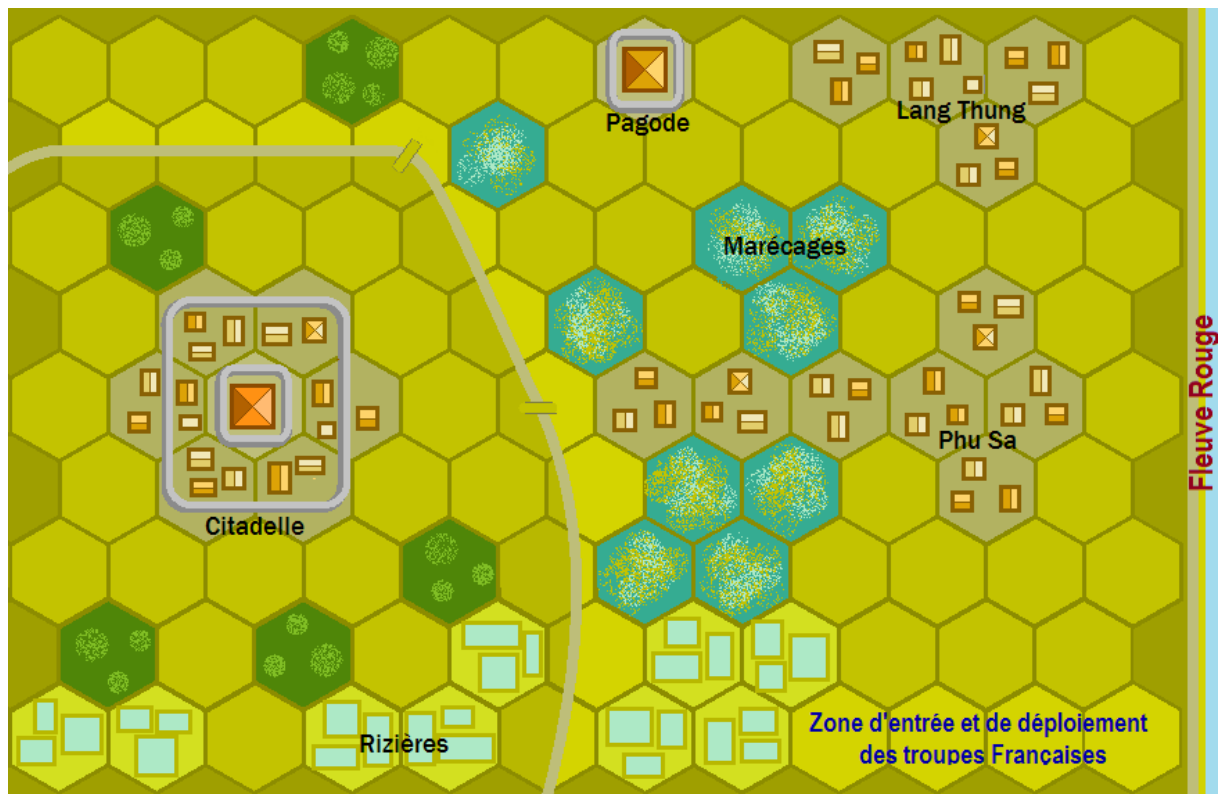


« Sontay, décembre 1883 »
Scénario Solo pour la campagne du Tonkin



Force Française :

- Un *Chef Renommé** (Courbet, +1)
- 8 éléments de Turcos (2 unités)
- 4 éléments de Légionnaires (1 unité)
- 16 éléments d'infanterie de Marine (4 unités)
- 4 éléments de Fusiliers-Marins (1 unité)
- 8 éléments de tirailleurs Annamites (répartis en 2 à 4 unités)
- 2 batteries d'artillerie rayée BL* à 2 éléments chacune



* : voir extension « Sauvez les Canons »

Terrain

Les zones de rizières et les marécages sont considérés comme terrain très difficile ; de plus, tout mouvement même basique est impossible à partir de ces types de terrain en cas d'échec au test de réactivité.

Les zones de paillotes et la végétation haute sont considérées comme couvert, sauf celles comportant une portion de muraille et qui sont traitées comme *fortifications*.

Les zones traversées par la digue sont traitées comme du terrain accidenté, excepté celles comportant un point de passage.

Activation des unités

Les unités Françaises entrent en lice dans les quatre secteurs indiqués sur la carte, dans l'ordre au choix du joueur, en étant placées au fur et à mesure en fin de tour dans les hexagones vacants de cette zone de déploiement.

Pour chaque nouvelle unité, on rajoute un jeton dans le bol.

Dès qu'une unité Française parvient en vue à 2 hex. ou moins d'une zone de couvert (paillotes, pagodes ou végétation haute) non découverte, le joueur tire 1d6 :

- sur 1 ou 2, le secteur contient 1d6 - 2 éléments d'une unité régulière Chinoise,
- sur 3 ou plus, il contient 1d8 - 3 éléments d'une unité de Pavillons Noirs.

Pour chaque unité adverse découverte, rajouter un jeton dans le bol. Quand un jeton Chinois est pioché, tirer au sort l'unité activée et tester sa réactivité :

- 3 ou plus en début de partie,
- 4 ou plus si 6 unités Chinoises ou plus ont été éliminées,
- 5 ou 6 si 12 unités Chinoises ou plus ont été éliminées.

Si elle est activée avec succès, une unité Chinoise agit selon l'ordre prioritaire suivant :

- 1 – Attaquer une unité Française à portée et en infériorité numérique,
- 2 – Tirer sur l'unité Française en vue la plus proche.

Si aucune de ces actions n'est possible ou si elle n'a pas été activée avec succès, l'unité ne fait rien, excepté se déplacer vers le couvert le plus proche si elle est se trouve en terrain clair.

Pour le joueur, l'objectif est bien entendu de conquérir la citadelle quoi qu'il en coûte...

Suggestion de caractéristiques de troupes pour le scénario Sontay :

Type	Doctrine	NR	Mvt	Tirs	VC	Spécial
Turcos (tirailleurs Algériens)	Serré/Disp.	4/3	2	D	4/3	Fougueux
Légionnaires	Serré/Disp	4/3	2	D	4/3	Tenaces
Marsouins (inf. de marine)	Serré/Disp	3/2	2	D	3/2	-
Fusiliers Marins	Serré/Disp	4/3	2	D	3/2	-
Tirailleurs Annamites	Serré/Disp	2/1	2	D	2/1	-
Batteries	Dispersé	3	1	BLR	1	-
Infanterie Chinoise	Serré	-	2	E	2	Impétueux
Pavillons Noirs	Serré	-	2	E	3	Impétueux

Règle spéciale, soutien des canonnières

La capacité de tir d'une unité Française est augmentée d'un cran (soit 4/3/3/2 pour les unités de type « D ») tant qu'elle occupe un secteur des trois premières rangées le long du fleuve, du côté droit de la carte.