Scénario US Army n°2
Raid de Makin

August 17th, 1942 - Océan Pacifique, entre Guadalcanal et Hawaï.

Situation stratégique : l'île de Makin, dans l'Archipel Gilbert, comporte différentes infrastructures japonaises dont un hydroaéroport. Elle comporte une garnison de 71 hommes de la 62ème force de garnison menée par l'adjudant Kyuzaburo Kanemitsu. 200 hommes de l'unité d'élite des Marines Raiders ont secrètement voyagé à bord des sousmarins USS Argonaut et USS Nautilus et s'apprêtent à débarquer. C'est la première fois que cette unité est engagée au combat et ses membres sont avides de faire leur preuve pour s'imposer comme unité d'élite. Tôt le matin du 17 Août, ils essayent de débarquer discrètement sur l'île grâce à des zodiacs. Leur but est clair : obtenir des informations et détruire le ravitaillement adverse. Cependant, la météo est mauvaise et la mer agitée. Les moteurs de plusieurs zodiacs sont vites noyés, obligeant les autres embarcations à les tracter. Fatigués, les Marines Raiders débarquent sur deux locations différentes, afin d'attaquer sur deux fronts la base japonaise qui se trouve à moins de deux kilomètres. L'effet de surprise est perdu : l'arme d'un soldat vient d'exploser accidentellement. Il n'y a plus de choix : il faut attaquer immédiatement !

Craignant une invasion de grande envergure, les japonais ont demandé par radio des renforts, bien qu'ils mourront probablement avant que ceux-ci n'arrivent. Mais, s'il se battent jusqu'au bout avec dignité, peut-être l'emporteront-ils.

Discussion historique : le raid sur l'île de Makin (aujourd'hui Butaritari) est un bel exemple de la difficulté à obtenir des informations fiables et rapporter fidèlement ce qui s'est réellement passé. Peu de sources corroborent entre-elles, la plupart rapporte différentes versions de cet événement et de la progression des combats. Cela arrive souvent lors de recherches historiques, mais cela est d'autant plus vrai pour l'histoire militaire. Trop souvent, une seule source est prise en compte (généralement un rapport militaire) et elle n'est pas confrontée à d'autres sources de témoignage. Le patriotisme et la fierté poussent souvent les sources à exagérer et modifier les faits en faveur de leur propre nation.

La constitution du deuxième bataillon des Marines Raiders de Carlson fut ordonné par le Président Roosevelt lui-même et le fils du président était le second du lieutenant-colonel Evans Carlson. Dès le départ, les marines raiders étaient appelés à être la crème de la crème. Leur raid audacieux fut porté par la presse américaine comme un succès extraordinaire. Le film sur leur réussite, "Gung Ho!" fut diffusé moins d'un an après leur intervention. Mais en vérité, le raid de Makin peut davantage être considéré comme un échec (suite page X).

Joueurs : 4 **Initiative** : U.S. 1 au tour 1 **PV** : Japonais 1
Allocation de PC par tour : **chaque Japonais** 3 PC +/- Bushido **chaque U.S.** 6 PC moins les unités touchées et blessées (Cf. Sûrs d'eux).
Cartes : mélangez toutes les cartes Action et Bonus numérotées de 2 à 13. Chaque joueur reçoit 1 carte au début du tour 1 et 1 carte à chacun des tours suivants.
Marqueurs Dégâts : intégrez 2 marqueurs **Aucun dégât** à la pioche des marqueurs Dégâts japonais.
Mise en place : plateaux 14 et 15.
Tuiles terrain : placez la tuile **Jungle 4** avec l'hex J3-01 sur l'hex 14-B11 et l'hex J3-02 sur l'hex 14-B10.
placez la tuile **Colline 4** avec l'hex H4-01 sur l'hex 13-F05 et l'hex H4-02 sur l'hex 13-F06.
placez la tuile **Village 1** sur l'hex V1-01 sur l'hex 14-P03 et l'hex V1-02 sur l'hex 14-O02.

1ère Force U.S. : 2ème Bataillon de Marines, attaque principale

Arrivée : peuvent entrer à partir du tour 1, le long du bord sud (hex B12 à R12).

3x 2ème Raiders
(Carte 61 et 69)

Locaux : à placer au début du tour 3, sur n'importe quel hex, à au moins 2 hex d'une unité ennemie.

1x Police Mélanésienne

Ordres : prenez l'hydroaéroport aux Japonais et collectez des renseignements.
Points de victoire :
1 PV immédiatement pour chaque unité japonaise éliminée par n'importe quelle **unité US**.
1 PV à la fin de la partie pour chaque unité des Marines du 2ème Raiders de la 1ère force U.S. qui se trouve au sud de la ligne 07 du plateau 14.

2ème Force U.S. : 2ème Bataillon de Marines, attaque de flanc

Arrivée : peuvent entrer à partir du tour 1, le long du bord ouest (hex B03 à J4-2).

3x 2ème Raiders
(Carte 64 et 69)

Locaux : à placer au début du tour 3, sur n'importe quel hex, à au moins 2 hex d'une unité ennemie.

1x Police Mélanésienne

Ordres : prenez l'hydroaéroport aux Japonais et collectez des renseignements.
Points de victoire :
3 PV à la fin de chaque tour pour chaque MdC capturé ce tour par les camp U.U.. Retirez le MdC capturé du plateau.
1 PV à la fin de la partie pour chaque unité des Marines du 2ème Raiders de la 2ème forces U.S. qui se trouve au sud de la ligne 07 du plateau 14.

1ère Force japonaise : garnison

Mise en place : placez l'infanterie et les MdC sur les hex indiqués. Placez le Sniper caché sur n'importe quel hex.

2x Infanterie
V1-18, V1-21

3x MdC
13-Q04, H4-04, V1-11

1x Sniper
(Carte 62)

Renforts : à placer au début du tour 2 sur un des hex en surbrillance le long du rivage.

1x Infanterie

Ordres : protégez à tout prix l'hydroaéroport et ses ingénieurs.
Points de victoire :
2 PV immédiatement pour chaque unité du 2ème Raiders éliminée par une unité japonaise.
Points Bushido :
+2 PB immédiatement chaque fois qu'une unité japonaise est éliminée par une unité U.S. au CàC ou à Courte portée.
-1 PB immédiatement chaque fois qu'une unité de Conscrits est éliminée.

2éme Force japonaise : les ingénieurs

Mise en place : placez les conscrits sur les hex indiqués. Placez le Lance-grenades sur un hex adjacent à une hutte.

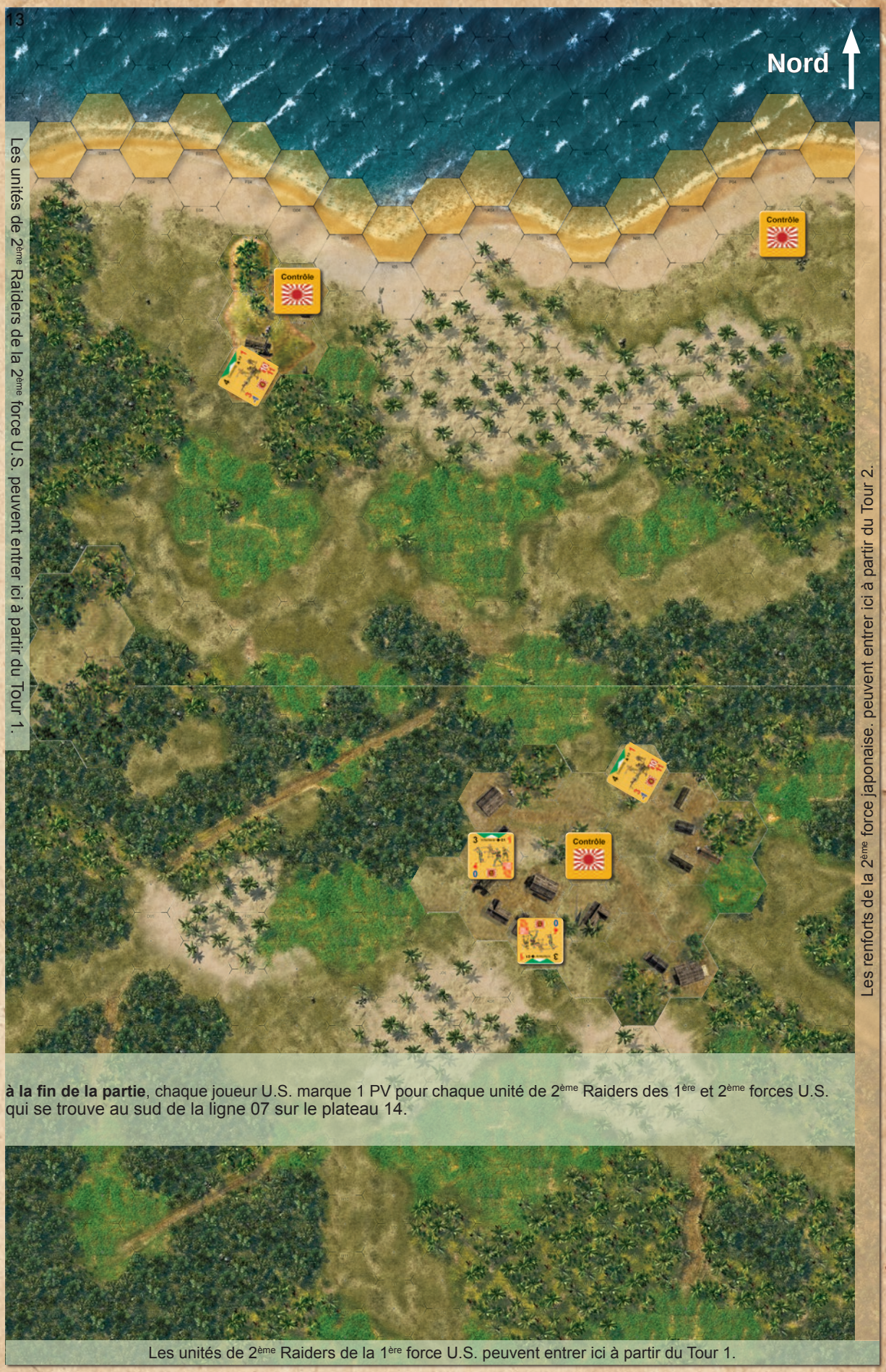
2x Conscrits
H4-03, V1-03

1x Lance-grenades

Renforts : peut entrer à partir du tour 2 par le bord est (hex 03 à R12).

1x Conscrits

Ordres : survivez au raid et protégez l'hydroaéroport.
Points de victoire :
1 PV à la fin de chaque tour pour chaque MdC japonais.
Points Bushido :
+1 PB immédiatement chaque fois qu'une unité japonaise élimine une unité des Marines du 2ème Raiders.
-1 PB immédiatement chaque fois qu'un MdC est perdu.



Tour 1

Initiative

Tour 2

Renforts

Tour 2

Renforts

Soutien Aérien

Tour 4

PV

Fin du scénario

Soutien aérien

Au début du tour 3, le camp japonais reçoit la carte **Arme** n°41 Attaque aérienne.

Ce soutien aérien ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la partie par l'un des 2 joueurs japonais.

Sûr d'eux

Les 2 forces U.S. perdent immédiatement 1 PC chaque fois qu'une unité U.S. reçoit un marqueur **Dégâts**.

Au début de chaque tour, les 2 forces U.S. réduisent leur nombre total de PC de 1 pour chaque marqueur **Dégâts** sur des unités U.S.. Ceci ce rajoute aux pertes de PC classique dues à l'élimination d'unités.

Ex : une unité de la 2ème force U.S. reçoit un marqueur **Dégâts**. Les 2 joueurs U.S. perdent donc immédiatement 1 PC.

Ex : au début d'un nouveau tour, la 1ère force U.S. a perdu 1 unité et 2 unités U.S. au total ont des marqueurs **Dégâts**. La 1ère force US voit donc son total de PC réduit de 3 pour ce nouveau tour.