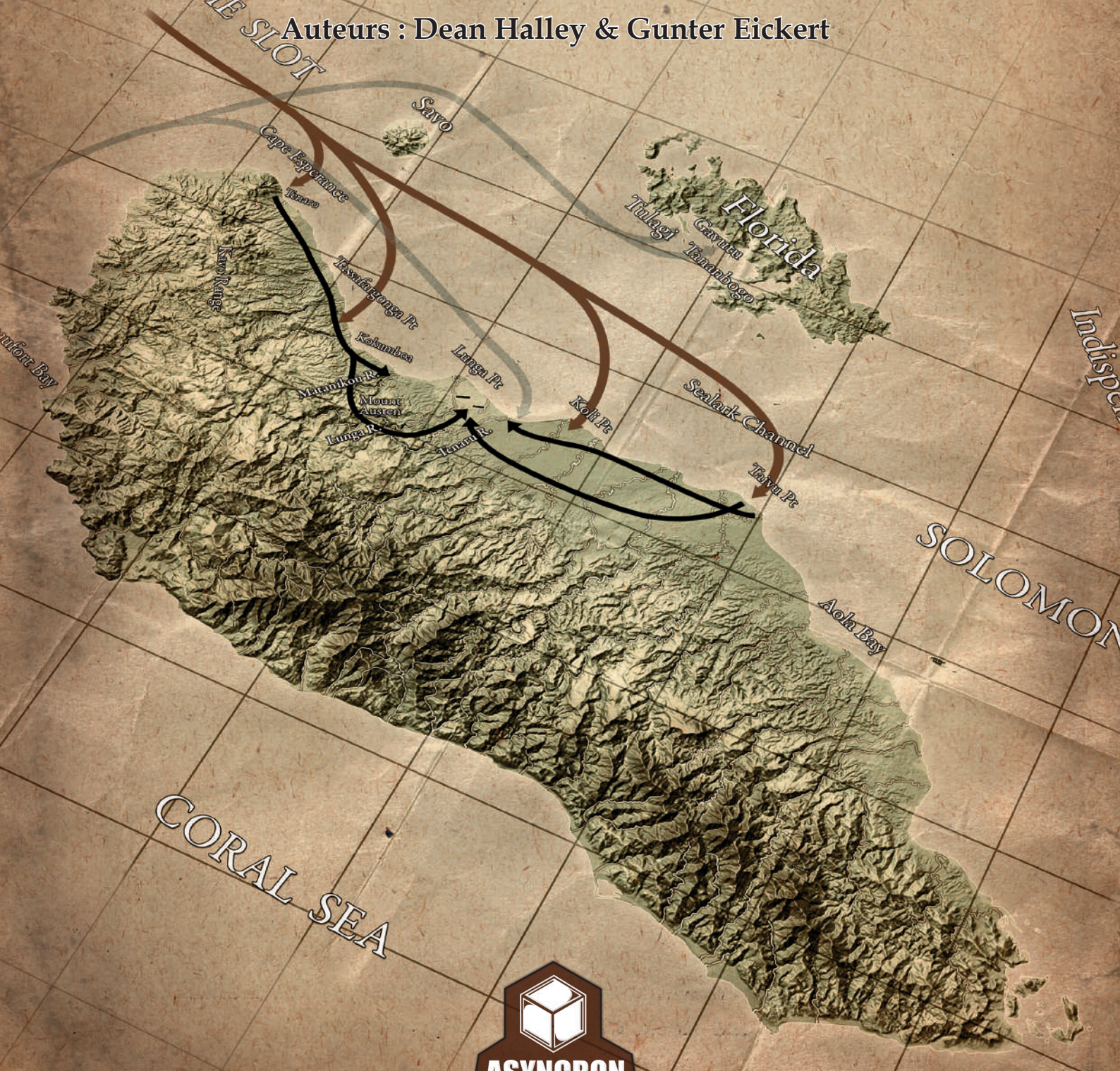
CONFLICT OF HEROES®

Guadalcanal U.S. Army
Livret des scénarios

Auteurs : Dean Halley & Gunter Eickert



ASYNCRON

Scénario US Army n°1 : Bataille pour Henderson Field : deuxième nuit

Le dernier “Banzaï”

25 octobre 1942 : au sud d’Henderson Field, le long d’Edson’s Ridge.

Situation stratégique : les vétérans de la 2ème Division d’Infanterie (la Division Sendaï) ont pris du terrain aux Marines en subissant de lourdes pertes. Nombre de Japonais jonchent le sol et Maruyama ne risquera plus la vie de ses soldats sans le couvert de la nuit. Les soldats japonais qui ont percé sont livrés à eux-mêmes. Ils se sont emparés d’une portion de la ligne défensive des Marines et se préparent à résister à une contre-attaque. Les Japonais doivent tenir le terrain gagné et prendre l’aérodrome lors de leur prochaine attaque. S’ils n’y parviennent pas, aucun d’entre-eux ne survivra.

Le 7ème Régiment de Marines du Lieutenant Colonel Lewis “Chester” Puller a reçu le renfort du 3ème Bataillon du 164ème Régiment d’Infanterie de la Garde Nationale du Lieutenant Colonel Robert Halls. Les Japonais qui ont pris position dans le périmètre des Marines doivent être éradiqués avant la tombée de la nuit, synonyme de nouvelle attaque japonaise. Les Japonais font pression sur tous les fronts, les défenses d’Edson’s Ridge ne doivent pas céder ! Sinon les soldats U.S. n’auront plus aucune retraite possible.

Épilogue : à la fin de la première nuit, les renforts de la Garde Nationale se sont mélangés à la ligne défensive des Marines. Malgré cela, les Japonais se sont emparés d’une portion du périmètre des Marines et plusieurs groupes de soldats japonais se sont infiltrés. La doctrine japonaise de ne mener que des attaques nocturnes et leur manque de connaissance du terrain font que les positions japonaises avancées ne peuvent espérer aucun renfort avant la prochaine attaque de nuit. Les Marines et la Garde Nationale en profitent pour reprendre les positions perdues et passent la journée à traquer les poches de Japonais infiltrés. Les deux unités se sont reformées séparément, la Garde Nationale se plaçant à l’est des Marines. Maintenant qu’elles savent qu’une nouvelle attaque va avoir lieu, les troupes U.S. ont le temps de fortifier leurs positions.

Comme prévu, les Japonais attaquent de nouveau la nuit venue. Les hommes de Nasu épaulés par les réserves de Maruyama attaquent les Marines de Puller de la même manière que la nuit précédente. Le déluge de feu des mitrailleuses, de l’artillerie, des mortiers et tirs de Canisters des canons antichar brisent une nouvelle fois les assauts japonais. Les hommes de Soji, à la droite de Nasu, n’ont pas attaqué, préférant rester en retrait pour couvrir le flanc de Nasu en cas d’attaque américaine. Nasu est touché et mourra un peu plus tard. Plusieurs groupes de Japonais s’infiltrent de nouveau mais, sans soutien, sont éliminés le jour suivant. L’attaque ayant échoué, les Japonais repartent d’où ils sont venus.

Le plan du Lieutenant-Général Hyakutake était louable. Les Marines s’étaient puissamment fortifiés le long du fleuve Matanikau. Une attaque de ce côté aurait vraisemblablement échoué. Une attaque sur Edson’s Ridge était complètement inattendue pour les Marines, et de plus il n’y avait pas de deuxième ligne de défense entre les lignes des Marines et l’aérodrome. En cas de succès de l’attaque, les Marines dispersés tout le long du front auraient été privés du soutien aérien et d’artillerie qui étaient vitaux pour leur défense. Privés eux aussi du soutien des avions d’Henderson Field, les navires de ravitaillement U.S. auraient dû se replier. Avec la perte de leur commandement central et l’ennemi sur leurs arrières, il est probable que les lignes défensives U.S. se seraient rendues. Mais la mise en œuvre du plan fût lamentable. Les différents commandants japonais n’avaient pas une connaissance suffisante de la position de chacun d’eux et du déroulement de la bataille dans sa globalité pour être efficaces. La colonne de Nasu attaquant seule n’avait pas assez de poids pour briser les défenses américaines. Mais leur plus grande erreur fut d’attaquer de nouveau au même endroit. Les Japonais avaient perdu leur seul avantage contre un ennemi retranché et préparé : l’effet de surprise.

La bataille d’Henderson Field fut la dernière tentative japonaise de reprendre l’aérodrome. Les Japonais se limitèrent ensuite à consolider leurs forces et préparer l’évacuation de l’île tout en se défendant des contre-attaques de l’U.S. Army et des Marines.

Joueurs : 4 **Initiative** : U.S. 1 au tour 1 **PV** : Japonais 1 **Allocation de PC par tour** : **chaque Japonais** 4 PC +/- Bushido **chaque U.S.** 7 PC
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 3 marqueurs **Aucun dégât** à la pioche des marqueurs Dégâts japonais.
Mise en place : plateaux 14 et 15.
Tuiles terrain : placez la tuile Jungle 3 (J3) avec l’hex J3-01 sur l’hex 14-B11 et l’hex J3-02 sur l’hex 14-B10.

1ère Force U.S. : 1er Bataillon du 7ème Régiment de Marines

Défenseurs : placez les unités et marqueurs Défense ci-dessous à 2 hex ou moins d’au moins un MdC U.S. **avant** que les joueurs japonais ne placent leurs unités. Les mines sont placées cachées. Si aucun MdC n’est sous contrôle U.S. au début de la partie, les unités U.S. entrent au premier tour par le bord nord des plateaux et les marqueurs Défense ne sont pas placés.

2x Marines

2x BAR

1x Canon AC (Carte 42)

8x Déf. imp.

3x Barbelés

4x Mines

Ordres : reprenez aux Japonais les zones défensives perdues et résistez à leur prochaine attaque.

Artillerie (carte Arme 44) : au début de chaque tour (et après le placement d’éventuelles unités U.S. ou japonaises), planifiez un tir d’artillerie de 75mm depuis le bord nord (angle mort 20.4). Le tir est résolu au début du tour suivant.

Points de victoire :
1 PV immédiatement pour chaque unité japonaise que **vous** éliminez.
1 PV à la fin de la partie pour chaque MdC américain.

2nde Force U.S. : 3ème Bataillon du 164ème Régiment d’Infanterie de la Garde Nationale

Renforts : entrent au premier tour par le bord nord.

6x Garde Nationale

1x MMG

1x Mortier M2

Ordres : renforcez les lignes des Marines.

Artillerie (carte Arme 44) : au début de chaque tour (et après le placement d’éventuelles unités U.S. ou japonaises), planifiez un tir d’artillerie de 75mm depuis le bord nord (angle mort 20.4). Le tir est résolu au début du tour suivant.

Points de victoire :
1 PV immédiatement pour chaque unité japonaise que **vous** éliminez.
1 PV à la fin de la partie pour chaque unité américaine de la 1ère Force américaine toujours en vie.

Ce scénario prolonge le scénario n°11 de Guadalcanal à la deuxième nuit de combat. Vous devez d'abord jouer le scénario n°11 avant de jouer celui-ci.

Placez des MdC sur le plateau 14, hex E03, K03, Q04 et sur le plateau 15 hex E05, J04, P05. Chaque MdC commence la partie contrôlé par le camp qui le contrôlait à la fin du scénario n°11.

Si vous choisissez de jouer ce scénario sans jouer le scénario n°11 auparavant, les joueurs japonais choisissent un des MdC comme étant sous leur contrôle, puis les joueurs U.S. font de même, et ainsi de suite.

1ère Force Japonaise : infanterie

Survivants de la première attaque : placez 2 des unités ci-dessous à 2 hex ou moins de chaque MdC japonais. Les autres unités sont placées au sud de la rangée 09 des plateaux 14 et 15 au début du tour 2.

12x Infanterie

2x Sniper
(Carte 62)

Ordres : survivez à la contre-attaque des Marines et entrez dans Henderson Field.

Points de victoire :

1 PV à la fin de chaque tour pour chaque MdC japonais.

Points Bushido :

+1 PB immédiatement quand une unité japonaise (de la première ou de la seconde force) sort par le bord nord.

-1 PB immédiatement quand un MdC est perdu.

2nde Force Japonaise : renforts

Survivants de la première attaque : placez 1 des unités ci-dessous à 2 hex ou moins de chaque MdC japonais. Les autres unités sont placées au sud de la rangée 09 des plateaux 14 et 15 au début du tour 2.

2x LMG

3x Lance-grenades

2x MMG

Ordres : couvrez l'infanterie et supprimez les défenses U.S.

Points de victoire :

1 PV immédiatement pour chaque unité U.S. éliminée par la seconde force.

Points Bushido :

+1 PB immédiatement pour chaque unité U.S. éliminée par la seconde force.

-1 PB immédiatement pour chaque unité japonaise éliminée (de la première ou de la seconde force).

Combat de nuit : la nuit est claire et les unités utilisent leur portée normale à chaque tour.

Note : si les Japonais ne contrôlent aucun MdC au début de la partie, passez le tour 1 et démarrez la partie au tour 2, avec l'initiative aux Japonais.

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Jour	Nuit claire	Nuit claire	Nuit claire
Initiative	Renforts	Artillerie	Artillerie
Artillerie	Artillerie	PV	PV
PV	PV		Fin du scénario