Scénario n°11 : Bataille pour Henderson Field : la première nuit

L'attaque de la Sendai

25 octobre 1942 : à l'ouest d' Henderson Field, le long de la rive est du fleuve Matanikau, à 150 mêtres de la côte.

Message du Lieutenant Général Hyakutake à la base japonaise de Rabaul, 24 octobre au matin : "Shôji a capturé l'aérodrome !"

Situation stratégique : depuis le 12 octobre, les ingénieurs japonais taillent un long chemin de 48 km à travers la jungle et les collines de Guadalcanal, appelé la Route Maruyama. Le Lieutenant Général Hyakutake a donné l'ordre au Lieutenant Général Maruyama et à sa 2ème (Sendai) Division de franchir la route de Maruyama et d'encercler l'ennemi par un assaut surprise depuis le sud. Ses soldats doivent faire des charges banzaï avec une furie constante jusqu'à ce que Vandegrift soit forcé de se rendre. Mais les soldats japonais sont malades et fatigués. Les 5 600 hommes marchent depuis le 15 octobre en file indienne sur le sentier boueux en pleine jungle et en transportant à mains nues des armes lourdes et des obus d'artillerie. La plupart des équipements optionnels ont été abandonnés par les hommes fatigués. La lenteur de leur progression a fait repousser plusieurs fois la date de l'attaque initialement prévue le 18, mais ils sont enfin en position le 24. Les Japonais sont positionnés sur deux colonnes, et leurs points d'attaques ont été soigneusement planifiés par Maruyama et ses commandants. Sur la gauche, le Major Général Yumio Nasu dirigera le 29ème d'Infanterie. Le Major Général Kawaguchi (le commandant japonais à Bloody Ridge), qui devait commander la colonne droite, est relevé de son commandement lorsqu'il refuse de suivre le plan de Maruyama et commence à repositionner ses troupes à l'est où il pense que les défenses des Américains sont moins solides. Le Colonel Toshinari Shôji le remplace alors à la tête du 230ème d'Infanterie.

Vandegrift ne s'attendait pas à une attaque du sud, c'est pourquoi seuls 700 hommes du 1er Bataillon du 7ème Marines commandé par le Lieutenant Colonel Lewis "Chester" Puller gardent les 2 300 mètres du périmètre sud qui s'étend du fleuve Lunga à le fleuve Tanaru. Les Marines sont surpris par l'attaque japonaise et Puller demande des renforts. L'artillerie est déployée pour viser la zone devant les lignes des Marines mais aucun renfort ne peut arriver avant que les Japonais ne chargent en surgissant de la nuit ! Ces 700 hommes et l'artillerie sont les seuls obstacles qui séparent les Japonais d'Henderson Field.

Épilogue : les Japonais étaient épuisés, malades et mal nourris après leur longue marche sur la chaude et humide Route Maruyama. Ils ne disposaient que de très peu de mortiers, artillerie et armes lourdes car la plupart avaient été abandonnés en cours de route. Le matin du 24, une pluie diluvienne gêna et désorganisa la progression des deux colonnes sur les lignes de Marines hérissées de barbelés. Le premier contact eut lieu avant minuit, quand le 1er Bataillon de Shôji fut stoppé par les Marines. Le reste du 230ème d'Infanterie de Shôji ne prit jamais part au combat car ils avancèrent dans la mauvaise direction, perdus dans la pénombre de la jungle. Par erreur, on annonça à Hyakutake que Shôji avait pris Henderson Field.

Les hommes de Nasu attaquèrent juste après minuit par des charges Banzaï répétées à travers le rideau de pluie au centre de la ligne de Puller, mais leurs vagues furent décimées par les tirs d'artillerie et les mitrailleuses. Le 3ème Bataillon submergea et captura une importante partie centrale de la ligne défensive des Marines mais aucun autre bataillon ne put les suivre. Nasu décida de replier le reste de ses troupes dans la jungle et d'attendre la nuit suivante pour attaquer de nouveau. À l'aube, Puller reçut le renfort du 3ème Bataillon du 164ème d'Infanterie de la Garde Nationale du Lieutenant-Colonel Robert Hall qui arriva au compte-gouttes durant toute la matinée. Pendant la journée, les Marines reprirent leurs positions au 3ème Bataillon et commencèrent a se préparer à la prochaine attaque japonaise.

Joueurs : 4 **Initiative** : Japonais 1 au tour 1 **PV** : Japonais 1 **Allocation de PC par tour** : **chaque Japonais** 5 PC +/- Bushido **chaque U.S.** 6 PC
Cartes : mélangez toutes les cartes Action et Bonus numérotées de 2 à 13. Chaque joueur U.S. reçoit 1 carte au début du tour 1 et 1 carte à chacun des tours suivants. Les joueurs japonais ne reçoivent pas de carte.
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 Marines

Armes lourdes : placez ces unités sur le plateau 15 comme indiqué.

1x HMG
E06

1x Mortier M1
O05 (Carte 40)

3x MdC
E05, J04, P05

Compagnie A : placez ces unités n'importe où sur le plateau 15 au nord de la ligne 7 **après** que les Japonais ont placé leurs unités.

2x Marines

1x BAR

1x MMG

3x Barbelés

Ordres : stoppez les Japonais jusqu'a ce que le 3ème Bataillon du 164ème d'Infanterie de la Garde Nationale arrive en renfort.

Artillerie (carte Arme 44) : au début de chaque tour, après le placement des unités, ciblez 1 tir d'artillerie de 75mm à partir du nord. Le tir est résolu au début du tour suivant.

Points de victoire :
1 PV immédiatement pour chaque unité japonaise éliminée.
1 PV à la fin de la partie pour chaque MdC américain.

2nde Force U.S. : 1er Bataillon du 7ème Marines

Armes lourdes : placez ces unités sur le plateau 14 comme indiqué.

1x HMG
M05

1x Mortier M1
I03 (Carte 40)

3x MdC
E03, K03, Q04

Compagnie B : placez ces unités n'importe où sur le plateau 14 au nord de la ligne 7 **après** que les Japonais ont placé leurs unités.

2x Marines

1x BAR

1x MMG

3x Barbelés

Ordres : stoppez les Japonais jusqu'a ce que le 3ème Bataillon du 164ème d'Infanterie de la Garde Nationale arrive en renfort.

Artillerie (carte Arme 44) : au début de chaque tour, après le placement des unités, ciblez 1 tir d'artillerie de 75mm à partir du nord. Le tir est résolu au début du tour suivant.

Points de victoire :
1 PV immédiatement pour chaque unité japonaise éliminée.
1 PV à la fin de la partie pour chaque MdC américain.

Combat de nuit : ce scénario se déroule de nuit. Lors des tours 1 et 2, indiqués **Nuit sombre**, les unités ont une portée normale maximale de 2 hex. Les tirs à longue portée restent possibles. Toutes les autres règles de combat de nuit s'appliquent. Lors des tours 3 et 4 indiqués **Nuit claire**, la portée des unités n'est pas réduite.

Tour 1
Nuit sombre
Initiative
Artillerie

Tour 2
Nuit sombre
Renforts
Artillerie

Tour 3
Nuit claire
Artillerie

Tour 4
Nuit claire
Artillerie
PV
Fin du scénario

Détermination des objectifs japonais

Avant le placement des unités, les joueurs japonais mélangent les cartes Objectif 1 à 3 et en piochent secrètement 1 chacun. Le numéro de la carte correspond au numéro du MdC de leur zone d'attaque (voir visuel à droite) qu'ils ont ordre de capturer.

1ère Force Japonaise : troupes de Nasu

1ère vague : placez ces unités n'importe où sur le plateau 15 sur ou au sud de la ligne 9.

4x Infanterie (Carte 69 + 1 Carte)

1x LMG

Les unités Infanterie japonaises ont la carte Capacité 69 ***Usés****. Chaque joueur japonais peut aussi leur faire bénéficier d'une autre carte Capacité de son choix pour représenter leur caractéristique de vétérans.*

2ème vague : entre au tour 2 par le bord sud du plateau 15.

4x Infanterie (Carte 69 + 1 Carte)

1x Lance-grenades

1x Sniper (Carte 62)

Ordres : brisez les défenses des Marines et avancez sur Henderson Field.

Points de victoire :

1 PV immédiatement pour chaque unité U.S. éliminée.

1 PV immédiatement quand une unité japonaise sort par le bord nord, pour chaque MdC japonais.

Points Bushido :

+3 PB à la fin de chaque tour si le joueur Japonais 1 contrôle son objectif. Révélez la carte Objectif.

-1 PB pour permettre à l'autre joueur japonais de piocher une carte action. Cela compte pour une action. Vous ne pouvez pas la faire si votre Bushido est négatif.

2nde Force Japonaise : troupes de Shôji

1ère vague : placez ces unités n'importe où sur le plateau 14 sur ou au sud de la ligne 9.

4x Infanterie (Carte 69 + 1 Carte)

1x LMG

Les unités Infanterie japonaises ont la carte Capacité 69 ***Usés****. Chaque joueur japonais peut aussi leur faire bénéficier d'une autre carte Capacité de son choix pour représenter leur caractéristique de vétérans.*

2ème vague : entre au tour 2 par le bord sud du plateau 14.

4x Infanterie (Carte 69 + 1 Carte)

1x Lance-grenades

1x Sniper (Carte 62)

Ordres : brisez les défenses des Marines et avancez sur Henderson Field.

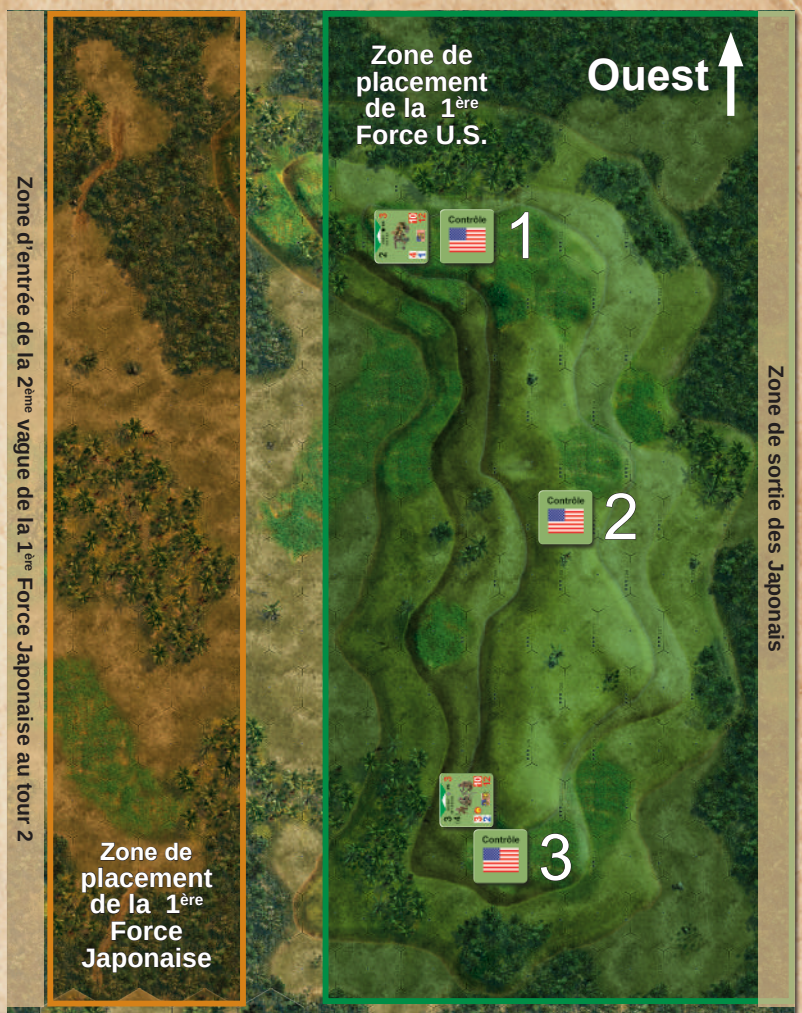
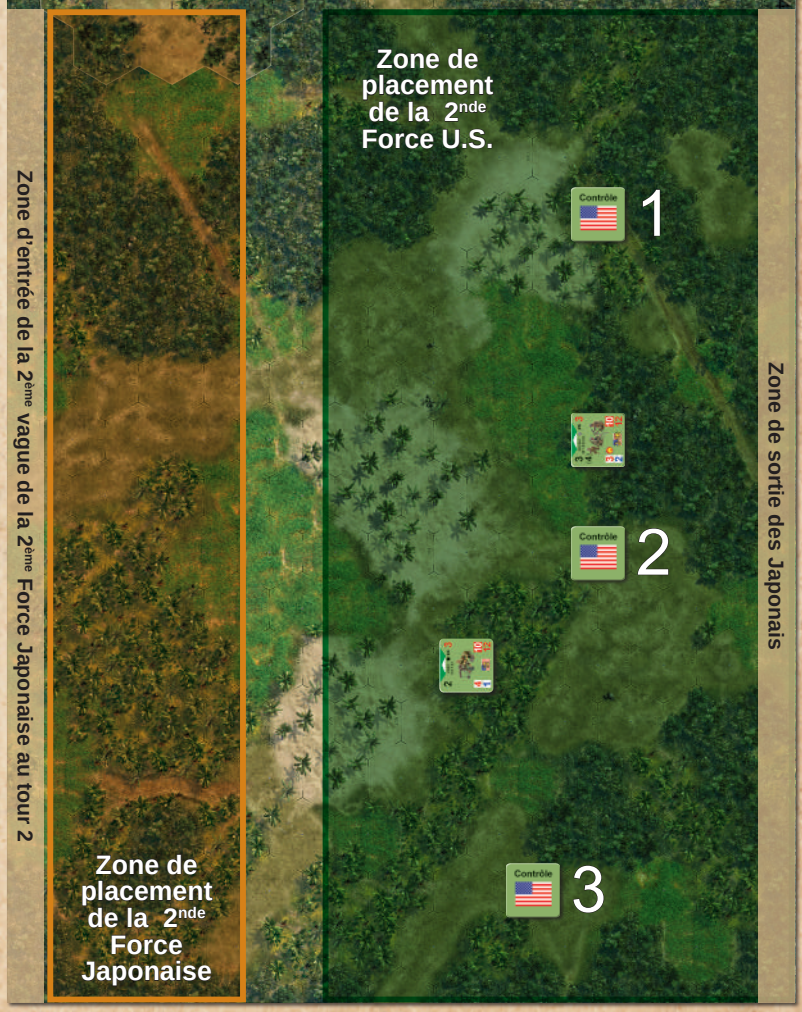
Points de victoire :

1 PV immédiatement pour chaque unité U.S. éliminée.

1 PV immédiatement quand une unité japonaise sort par le bord nord, pour chaque MdC japonais.

Points Bushido :

+3 PB à la fin de chaque tour si le joueur Japonais 1 contrôle son objectif. Révélez la carte Objectif.

-1 PB pour permettre à l'autre joueur japonais de piocher une carte action. Cela compte pour une action. Vous ne pouvez pas la faire si votre Bushido est négatif.

Ce scénario peut être prolongé par la seconde nuit de combat en jouant le premier scénario de l'extension **U.S. Army**. Dans ce cas notez qui contrôle chaque MdC à la fin du scénario.