Scénario US Army n°3

Auteurs : Aiden Brooks & Gunter Eickert

La fuite de Shoji's

9 novembre 1942 - au sud du Koli Point près de la crique Gavaga.

Ce scénario nous a été fourni en version bêta par Academy games. Nous le partageons en attendant la version finale.

Message de Hyakutake à Shoji - "Avec les échecs de nos récentes offensives, nous ne pouvons nous permettre de perdre davantage d'hommes. Vous devez trouver un chemin pour échapper aux Américains à votre poursuite et transmettre votre rapport à Matanikau dès que possible".

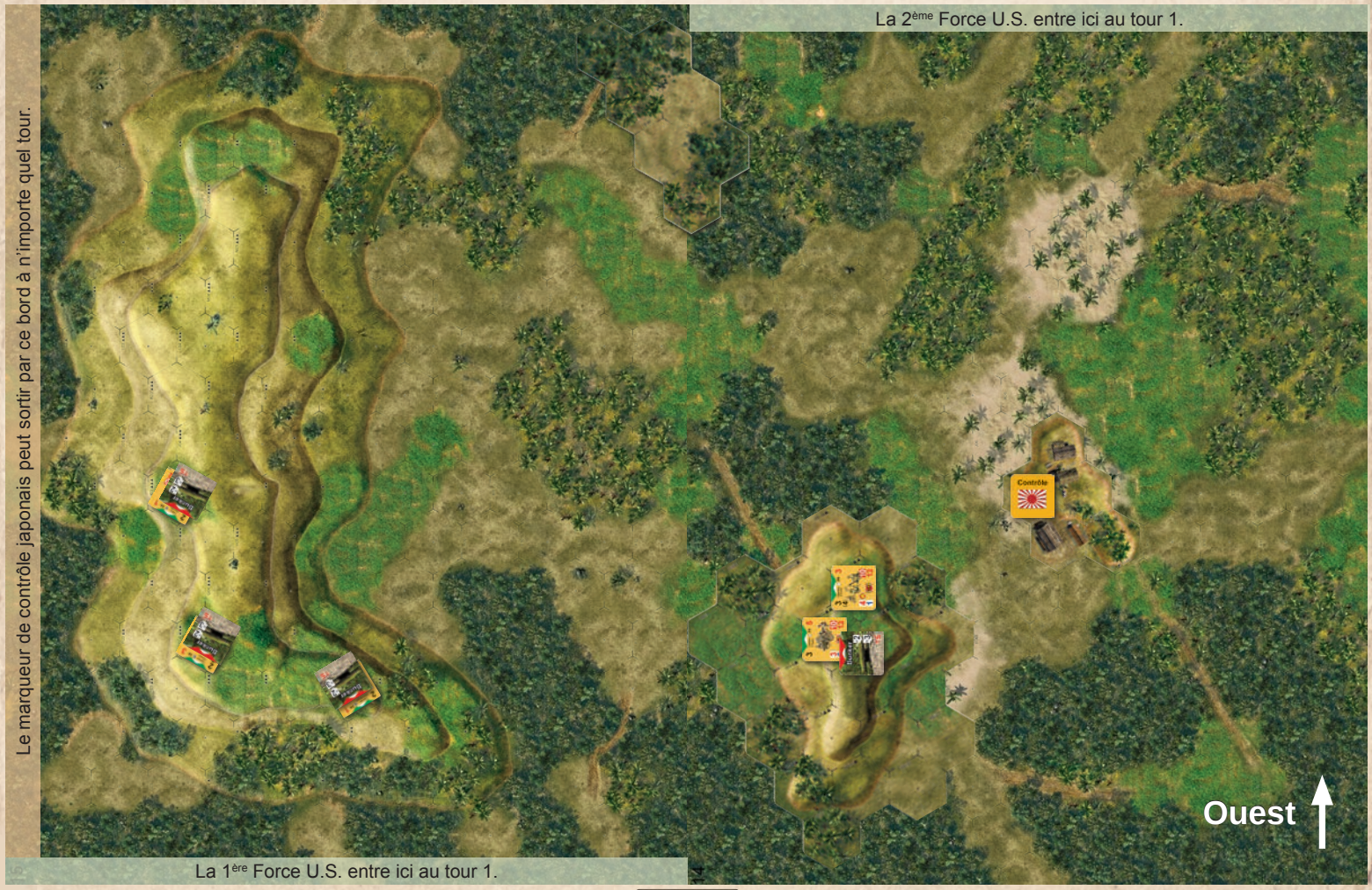
Situation générale : les Japonais ont subi une défaite cuisante à Henderson Field. Il a été demandé au colonel Shoji de mener ses troupes au Koli Point, à une vingtaine de kilomètres de la rivière Lunga. Les Japonais ont envoyé plusieurs destroyers chargés de troupes fraîches, mitrailleuses, canons, nourriture et munitions pour rejoindre Shoji au Koli Point, site où ils comptent constuire une base aéronavale. Les Marines ont intercepté les communications japonaises sur ce sujet et espèrent attraper les Japonais peu après qu'ils aient débarqué.

Les commandant des marines possèdent des documents offrant un aperçu d'un plan japonais à propos d'une attaque par l'est du périmètre de Lunga. Ne voulant laisser aux Japonais aucune chance de récupérer la piste d'atterissage du Henderson Field, ils organisent une opération. Des unités du 7ème Régiment de Marines sont retournées à Lunga pour partir par bateau au Koli Point. À terre, les 2ème et 3ème Bataillons du 164ème régiment d'infanterie approcheront les Japonais par l'ouest. Le plan est d'encercler entièrement les forces japonaises pour ensuite bombarder la zone avec de l'artillerie, de l'aviation et des tirs de mortiers. La zone sera ensuite entièrement nettoyée des Japonais qui restent. Ces derniers ne doivent pas pouvoir s'échapper et concentrer leur force autour de la rivière Matanikau !

Discussion historique : la majorité des forces du Général américain Alexander Vandegrift sont occupées ailleurs sur l'île. Il ne peut donc envoyer du Lunga point que le 2ème Bataillon du 7ème Régiment de Marines commandé par le Lieutenant Colonel Herman Hanneken. Sa mission est d'intercepter les Japonais au Koli Point. Le commandement U.S. ne sait pas que les Japonais ont déjà abandonné leur idée d'attaquer Lunga par l'est, comme indiqué sur les documents. Le 3 novembre, les destroyers japonais arrivent et commencent le débarquement à l'est de la force menée par Hanneken. Cependant, celui-ci est dans l'incapacité de contacter le QG pour l'informer du débarquement et maintient alors ses troupes dissimulées. Au final, elles sont découvertes par une patrouille japonaise et un bref échange de tirs commence. Le bataillon d'Hanneken voit ses munitions se raréfier et il encaisse de lourdes pertes. Il est alors forcé de battre en retraite pour le moment, ce qui laisse la possibilité aux Japonais d'organiser leur échappée.

Après plusieurs jours de voyage et de petites escarmouches, les forces des marines et de l'armée américaine se retrouvent sur les côtes le 7 novembre. À ce moment, Shoji a reçu l'ordre du Lieutenant Général Hyakutake de se retirer du Koli Point et de déplacer ses forces vers l'ouest pour rejoindre le reste des troupes japonaises près de Matanikau. Pour couvrir ce repli, Shoji a chargé une partie de ses forces de préparer des positions défensives près de la crique Gavaga. De là, les mitraillettes, mortiers, et canons permettront de ralentir suffisament les Américains pour permettre à Shoji de s'échapper. En effet, près de la crique Gavaga, une faille existe entre les lignes américaines et Shoji comptent l'utiliser comme chemin de retraite. Bien que les marines et troupes américaines, soutenus par de constants tirs d'artillerie, se coordonnent pour le prendre en tenaille, Shoji parvient à utiliser cette faille pour éviter l'encerclement. Une fois que ses forces ont pu échapper à la manœuvre, celles-ci parviennent à traverser une jungle épaisse à l'intérieur de l'île en direction de Matakinau où les Japonais tiennent une meilleure position. Les forces japonaises restées en arrière pour couvrir la fuite de Shoji sont elles totalement débordées et éliminées le 12 novembre mais grâce à elles, Shoji et le reste de ses troupes étaient déjà loin à ce moment-là. Cette bataille fut cruciale car elle a permis aux Japonais d'avoir de meilleures chances de défendre leur positions près de la Matanikau. Cela montra aussi que les Japonais qui restaient à Guadalcanal ne seraient pas faciles à éliminer. Les forces de Shoji firent preuve d'une volonté de se battre malgré le risque d'encerclement. Le plus dure restait donc à faire pour les Américains.

La "Carlson's Patrol" ou "la Longue Patrouille" suit de peu la bataille du Koli Point. Différentes forces américaines poursuivent Shoji et ses forces en direction des positions japonaises à Matanikau. Beaucoup de survivants japonais de cette bataille continuent de se battre lors de batailles cruciales telles que celles du Mont Austen, du Cheval au galop et de l'Hippocampe. Le Sergent américain John Stannard, promu ensuite Brigadier Général, dira plus tard que la bataille du Koli Point fut "l'opération terrestre la plus complexe de ce théâtre, bien plus que le débarquement américian initial à Guadalcanal" et que "cette opération nous rappela que les offensives contre les Japonais étaient bien plus difficiles que de défaire une charge Banzaï".



Joueurs : 4 **Initiative** : US au Tour 1 PV : Japonais 1
Allocation de PC par tour : **Armée US** : 3 PC au tour 1, 6 PC au tour 2 et 9 PC au tour 3. **Marines US** : 8 PC.
Japonais : 4 PC +/- Bushido (Les Japonais partagent la même réserve de PC et la même piste des PB.)
Cartes : mélangez toutes les cartes **Action** et **Bonus** de 2 à 13. Chaque joueur reçoit 1 carte au tour 1 et 1 carte à chacun des tours suivants. Chaque joueur US reçoit également 1 carte Action **éclaireurs** au tour 1.
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 **Colline 3** avec l'hex H3-01 sur l'hex 14-F01 et l'hex H3-02 sur l'hex 14-E01,
Placez la tuile **Colline 4** avec l'hex H4-01 sur l'hex 14-H08 et l'hex H4-02 sur l'hex 14-I07,
Placez la tuile **Jungle 3** avec l'hex J3-01 sur l'hex 15-Q11 et l'hex J3-02 sur l'hex 15-P12.

Note de l'auteur : ce scénario comporte 2 systèmes de PC. L'armée US commence avec 3 PC mais son maximum augmentera de 3 PC chaque tour. Les PC des Marines US sont fixes, comme d'habitude.
Les Japonais partagent la même réserve de PC qui est commune aux 2 forces.

1ère Force US : 2ème Bataillon du 7ème Régiment de Marines

Marines U.S. : entre par le bord est du plateau 15

4x Marines (Carte ?) — **2x BAR** (Carte ?) — **1x Mortier M2** (Carte 41)

Carte ? : Choisissez une carte **Capacité** dont bénéficieront les Marines et les BAR.

2ème Force US : 164ème Régiment d'Infanterie

Armée US : entre par le bord ouest du plateau 14.

5x Réguliers — **1x Mortier M2** (Carte 41) — **1x MMG**

Ordres : détruisez les défenses japonaises et ne laissez pas les Japonais échapper à l'encerclement.
Artillerie : au début de chaque tour, ciblez un tir d'artillerie de 105 mm. Le tir est résolu au début du tour suivant.
Support aérien : une fois par partie, un des joueurs américains peut utiliser pour une action la carte Arme 48.
Points de victoire :
Les joueurs américains partagent les mêmes sources de PV.
3 PV immédiatement lorsqu'un bunker passe sous contrôle américain. Il est alors automatiquement détruit et retiré du plateau.
3 PV immédiatement lorsque le MdC japonais passe sous contrôle américain.
1 PV à la fin de la partie, pour chaque unité US encore en jeu.

1ère Force Japonaise : 230ème Régiment d'Infanterie

Ligne défensive : placés comme indiqué.

1x Lance-grenades 15-E06 — **1x Canon 70 mm** 15-E04 — **1x LMG** 15-I03 — **3x Bunker** 15-I03 15-F04, 15-E06

Unités cachées : placés cachés n'importe où sur le plateau 15.

3x Infanterie (Carte ?) — **1x Lance-grenades**

2éme Force Japonaise : 230ème Régiment d'Infanterie

Ligne défensive : placés comme indiqué.

1x Mortiers de 81 mm H3-17 — **1x Canon 75 mm** H3-12 — **1x Bunker** H3-12

Unités cachées : placés cachés n'importe où sur le plateau 14.

3x Infanterie (Carte ?) — **1x Sniper** (Carte 62)

Les joueurs japonais partagent les mêmes sources de PV et PB.

Ordres : tenez les positions défensives assez longtemps por que Shoji et ses forces puissent s'échapper au travers du fossé.
Points de Victoire :
1 PV à la fin de chaque tour, pour chaque bunker sous contrôle japonais.
3 PV immédiatement lorsque le marqueur de contrôle sort complètement du plateau 14.
3 PV immédiatement lorsque le marqueur de contrôle sort du plateau 15 par le bord sud.
1 PV à la fin de la partie, pour chaque unité japonaise encore en jeu.
Points Bushido :
+1 PB immédiatement lorsqu'une unité U.S. est **touchée**. N'oubliez pas de déplacer également le marqueur de contrôle japonais.
-1 PB immédiatement lorsqu'un joueur japonais a au moins une unité fraîche et qu'il passe.
-1 PB lorsqu'un joueur japonais décide pour une action de déplacer le marqueur **Contrôle** japonais d'1 hex. Cette action ne peut pas être déclenchée si les PB japonais sont négatifs.

Marqueur de contrôle japonais :
Placez un **MdC** japonais sur l'hex 14-I07. Ce marqueur représente le colonel Shoji et son poste de commandement, le ravitaillement et ses documents secrets. Déplacez ce marqueur d'1 hex chaque fois que les joueurs japonais gagnent des PB. Le **MdC** ne peut pas entrer dans des hex de jungle dense. Chacun de ses déplacements doit l'amener vers le sud.

1x Bunker 14-I07

Tour 1	Tour 2	Tour 3
Initiative	Artillerie	PV
Artillerie	PV	Fin du scénario
PV		