

La grande bataille du 24 juin 2008 : Sur la route d'Urga

Le grand nombre de participants cette année, nous a conduit à faire deux batailles.

Cette deuxième table de jeu était consacrée à l'autre règle jouée dans notre club, ayant pour thème les escarmouches d'un premier XXe siècle. La partie a opposée deux élèves de 3ème en complète autonomie. L'arbitre venant de temps en temps, plus par curiosité que par demandes d'éclaircissements de la part des joueurs.

La partie a été gagnée par les Russo-Mongols. La charge de la cavalerie des steppes appuyée par l'automitrailleuse sur les premières positions chinoises était vouée à l'échec. Le joueur chinois était fort satisfait de voir la force mécanique de son adversaire détruite si rapidement, même si elle avait fait des ravages dans ses deux premières lignes de défense. Mais cette attaque digne de la charge de la cavalerie légère anglaise lors de la bataille de Balaklava (guerre de Crimée, 1854) a eut pour effet de donner accès à l'infanterie russe de bonnes positions très rapidement sans pertes pour y accéder. Les tirs successifs donnèrent en suite l'avantage aux futur vainqueur.

Feuille de route russe

Mongolie 1921

Contexte historique : Des Russes « blancs » rescapés de la guerre civile et des Mongols s'apprêtent à chasser les Chinois (dont le pays est plongé lui aussi dans la guerre civile) de la Mongolie, l'enjeu l'indépendance de ce territoire, la fin de la suzeraineté chinoise. Ils sont commandés par le baron Ungern-Shternberg dit le « baron fou », à cause de sa cruauté et de ses ambitions démesurées. Il affirmait en effet vouloir recréer l'empire de Gengis Khan ! Face à lui le Chinois Sando.

Le scénario est totalement fictif.

L'objectif du baron fou est de s'emparer de la route d'Urga (actuelle Ulan-Bator, la capitale).

6 unités dans chaque camp.

Russo-Mongols

1° : Russes (B) : 11 fusils (n°) – 1 pistolet (n° 3) -1 mitrailleuse (n°5) / 3 leurres (n°7,8,1) vétérans, fanatique

2° (E) : mongols élite : 8 fusils (n°1,3,4,7,9,10,11,12) + 6 FA (n°2,8) + 1 pistolet (n°6) / 4 leurres (5,13,14,15)

expérimenté, fanatique

3° (D) : mongols :9 fusils (n°6,7,8,9,10,11,12,13,14) + 1 pistolet (n°5) / 4 leurres (n°1,2,3,4) expérimenté, fanatique

4° (A) : marins : 19 fusils(n°1,2,3,4,5,6,7,8 ;9 ;10 ;12 ;13 ;15 ;16,17,18,20,21,22) + 2 pistolet (n°11,14) -1 leurre (n°19)

fanatique

5° (C) : cavalerie mongole : 12 fusils (n°1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14) / 2 leurres (n°9,10) fanatique

6° (F) : automitrailleuse (n°1)

Règles particulières

Mitrailleuse

Pour éliminer cette unité : elle doit recevoir 3 pertes (sauf explosif).

Auto-mitrailleuse

Tir : mitrailleuse, mais tir seulement à 180 °

Mouvement : 25 cm.

Pour éliminer cette unité : elle doit recevoir 10 pertes, celles provenant de FA compte double, celles provenant de mitrailleuse comptant triple, celles d'explosif comptant quadruple.

Mais qu'importe le nombre de pertes, il faut obligatoirement pour qu'elle soit éliminée, qu'elle est reçue au moins 1 tir de FA ou de mitrailleuse, ou d'explosif.

Cavalerie

Mouvement : 20 cm + 2 D6

tir

Pris pour cible : - 1

Tireur : - 1

Combat : +2

Localisation : + 2 pour l'observateur si le cavalier est en terrain découvert.

Chinois

1° (D) : canon (n°5), 2 pistolet (n°2,3), 2 fusils (n°1,6) / 1 leurre (n°4) (5)

2° (B) : mitrailleuse (n°6), 2 pistolet (n°7,8), 2 fusils(n°1,9) / 4 leurs (n°2,3,4,5)

3° (E) : 11 fusils (n°4, 6,7,8,11,12,13,14,15,16,17,18) / 2 FA (n°1,3) / 1 pistolet (n°2) / 4 leurs (n°5,9,10,19)

4° (A) : Troupes d'assaut : 10 PM (5,6,7,8,9,10,11,12,13,14) + bêche / 2 FA (n°3,4) / 2 leurs (1,2)

5° (C) : bandits chinois : 10 fusils (n°1,2,3,4,5,6,7,8, 9, 10) / 2 pistolet + bêches (11,12) / 2 leurs (13,14)

6° (F) : bandits chinois : 18 fusils (n°1 à 18)

Règles particulières

Mitrailleuse

Pour éliminer cette unité : elle doit recevoir 3 pertes (sauf explosif).

Canon :

Ne peut tirer à moins de 20 cm (sauf si la cible est un véhicule)

Désigner l'impact souhaité : lancer 2 D20

D20 () de 1 à 10 = nbre de cm à gauche – de 11 à 20 = nbre de cm à droite

D20 () de 1 à 10 = nbre de cm en avant – de 11 à 20 = nbre de cm en arrière

* si 9,10, 19, 20 : ajouter 1D10.

Le canon n'est pas obligé de tirer sur des cibles visibles. Il peut tirer à l'aveugle, à condition d'avoir déterminé précisément avant le début de la partie :

- les zones à bombarder

- le nombre de tour pendant lequel s'effectue le bombardement.

NB : si la zone est occupé par des troupes amies (parce qu'elle n'ont pas encore évacué la zone, ou qu'elles ont conquise la position plus rapidement prévue, par exemple) le bombardement doit avoir lieu obligatoirement, la canon exécute ses ordres.