



cain neutralisé fait un test : 3+2 soit 5, c'est inférieur ou égal à 8 (son moral) -1, donc il cesse d'être neutralisé (mais il garde son marqueur Cloué). Le groupe et son PC sont hors de vue des Japonais, ils peuvent donc se camoufler (utiliser un marqueur japonais faute de marqueur américain).

• Tour 2 (partiel, adapté)

Deux tirs d'artillerie moyenne visent les deux donc de cocoteraie en vue du PC (il y a en réalité un tir d'artillerie lourde par tour dans le scénario, attention les règles d'arrivée de l'artillerie sont spécifique au scénario). Calcul de dérive : premier tir, dé de direction 4, dé de distance 3 (soit 1 hex) ; deuxième tir, dé de direction 3, dé de distance 6 (soit 2 hex). Les marqueurs d'artillerie sont placés après dérive, et la puissance d'attaque contre chaque donc est indiquée. L'artillerie utilise le modificateur de protection du terrain -1, et le fait d'être

CUADALCANAL 1942

Quelques exemples de jeu

Pour vous aider à démarrer avec *En Pointe Toujours* (version simplifiée), vous trouverez ci-dessous une illustration de quelques points de règle. Elle est tirée d'un extrait du scénario « Raid sur Taivu », avec quelques adaptations afin d'être plus illustrative.

AMAURY DE VANDIÈRE

Le placement japonais (partiel) est le suivant. Section **Taikashi** : le mortier léger est à 4 hexagones de son PC de section, il est hors de portée de commandement, et donc non commandé par son PC. Comme il est adjacent à son PC de compagnie Hyakutake, le joueur japonais décide de le rattacher pour le tour en cours à ce PC. Il sera donc commandé par Hyakutake.

• Tour 1 (partiel)

Débarquement américain : Griffith arrive par le bord nord-ouest dans son LCVP. Le LCVP avance par son hex. d'avant en dépensant 4 PM pour le premier hex. (eau libre), et 6 PM pour le deuxième hex. (bord de plage). Il a dépensé moins que la moitié de ses PM, ses passagers peuvent donc débarquer.

Le LCVP peut transporter l'équivalent de 1 PC + 3 groupes de combat, en l'occurrence Griffith a fait le choix de garder avec lui deux groupes et une mitrailleuse. Le troisième groupe est dans le LCVP de son chef de compagnie **Edson**. Les passagers ont 4 PM. Ils dépensent 2 PM pour descendre du LCVP dans l'eau peu profonde de bord de plage, 1 PM pour traverser la plage, il leur reste 1 PM. Les broussailles coûtant 1,5 PM, ils ne peuvent y pénétrer. Ils ne peuvent entrer que dans des hex. de cocoteraie (1 PM).

Le groupe A et le PC débarquent et gagnent l'hex. de cocoteraie situé au nord-est du LCVP.

Chaque hex. de cocoteraie ou de broussaille représente une gêne visuelle pour les

unités situées au sol. La visibilité étant limitée à trois hex. de gêne visuelle, les groupes de combat japonais et **Hyakutake** ne peuvent pas voir les unités américaines. Le sniper japonais, lui, est en hauteur dans les cocotiers. Il n'est pas gêné par les broussailles, mais il y a trois hex. de cocoteraie, donc il ne voit pas non plus le mouvement américain.

Le deuxième groupe débarque pour aller vers la cocoteraie au sud-ouest du LCVP. Quand il arrive sur la plage, il n'y a pour le sniper qu'un hex. de gêne visuelle (des cocotiers), le sniper tire. Puissance de 6, -2 aux dés pour le mouvement, +1 pour la gêne visuelle, soit -1. Le joueur japonais obtient 1+1, soit un résultat modifié de 1 aux dés, pour un résultat « 1 » (une perte). Quand un sniper tire sur un groupe, un tel résultat est transformé en neutralisation automatique, et le groupe reçoit aussi un marqueur Cloué. La mitrailleuse débarque à son tour. Quand elle arrive sur la plage, le sniper fait un test de cadence : 4+5, soit 9. Il a terminé ses tirs (marqueur Fin des tirs).

Les autres Japonais ne tirent pas et ne bougent pas.

En fin de tour, le LCVP arrivé en assaut amphibie est retiré du jeu. Le groupe améri-

caché n'influe par l'artillerie hors carte, seules les deux unités en forêt bénéficient donc d'un modificateur de +1 aux dés. Les résultats des tirs donnent :

- Puissance **19**, 6+2 donne N2, 6+3 comparé à 7 donne PC Neutralisé ; puissance 19, 2+4 donne « 1 », groupe Neutralisé avec une perte ;

- Puissance **14**, 4+3 donne N3, le leurre est éliminé ; puissance 14, 6+2 donne N2, 6+5 comparé à 7-2 test raté avec perte au feu, groupe neutralisé avec perte ;

- Puissance **11**, 5+4 donne S2, 4+3 comparé à 8-2 donne sniper S ; puissance 8 avec +1 aux dés, 1+6 donne S1, le leurre en forêt est éliminé ;

- Puissance **4** avec +1 aux dés, 2+3 donne S1, 5+6 comparé à 7-1 le groupe est stoppé.

Le joueur américain active **Griffith**. Le groupe cloué ne peut pas bouger, il tire sur le sniper avec +3 aux dés (en hauteur +1, dans une cocoteraie +1), 4+4 ne donne rien (le sniper riposte : 5+3 pour une puissance de 3 car stoppé, pas d'effet), test de cadence 5+4. Fin des tirs du groupe.

Le deuxième groupe va essayer de profiter du tir d'artillerie pour venir au contact



des unités neutralisées (cela gênera leur ralliement et permettra un assaut immédiat au tour suivant). Par contre, cela implique de progresser sous le feu de l'artillerie, avec -1 aux dés pour le mouvement. Le groupe subit d'abord une attaque de 4, 5+6 avec -1 pour le mouvement, le tir d'artillerie n'a pas d'effet. La deuxième attaque est à 11, 6+1 donne N2 (à cause du -1 pour le mouvement), avec 6+3 comparé à 8-2 le groupe est neutralisé au contact de l'ennemi. Le joueur avance maintenant sa mitrailleuse pour la mettre en batterie au plus prêt. Dès son premier donc, elle est en vue de Hyakutake, qui peut diriger le tir des mortiers légers situés derrière lui. Puissance 3, -1 aux dés pour le mouvement, protection du terrain 1 (cocoteraie) -1 (mortier), 1+1 donne N2, 3+4 comparé à 8-2 donne mitrailleuse N (le mortier, situé hors de vue, reste camouflé). Le PC **Griffith**



vient se mettre adjacent à la mitrailleuse pour lui donner son bonus au test de ralliement (il ne s'empile pas avec elle, sinon un de ses groupes serait non commandé). Il subit un tir du deuxième mortier léger, 4+5 pas d'effet. Le groupe stoppé (puissance divisé par 2 donc 2), n'étant plus menacé, tire à son tour (avec +3 pour les gênes visuelles et -2 pour le mouvement). 4+4 pas d'effet.

Les Japonais activent automatiquement la section **Taikashi**. Le groupe teste sa cadence, 3+3, +1 car le groupe est stoppé, comparé à une cadence de tir de 6, Fin des tirs. Le sniper teste sa cadence, 6+4 soit 10, il n'a plus de munitions, le pion est retiré (et ne compte pas pour les pertes). Les Japonais testent l'activation de **Hyakutake**: 2+1 il est activé. Ses deux mortiers légers testent leur cadence: le premier fait 2+1 et le deuxième 3+2, les deux mortiers tirent, puissance 6 (des mortiers adjacents peuvent cumuler leur puissance), 2+1 donne N2, 6+2 comparé à 8-2 la mitrailleuse rate son test de neutralisation, comme elle est déjà neutralisée elle prend une perte et est éliminée. Les mortiers re-testent leur cadence, le premier fait 6+6 soit 12, il est à cours de munitions, pour un mortier un jet de dé donne le nombre de tirs restant, soit 3. Le deuxième fait 5+3 et n'a aussi plus de tir.

Fin de tour, test de ralliement. Le groupe américain ayant meilleur moral que le groupe

japonais adjacent, il peut tester son ralliement en premier: 3+4 égal à 8-1 (moral -1), le groupe est rallié. Le PC japonais teste, 2+3 inférieur à 7-1, le PC est rallié. Le groupe japonais teste à son tour: 3+4, +1 car ennemi adjacent non neutralisé, -1 car PC adjacent non neutralisé, est supérieur à 7-1, le groupe reste neutralisé. L'autre groupe neutralisé réussit son test, et les marqueurs Mouvement, Stop et Fin des tirs sont retirés. Le groupe américain cloué, n'ayant pas été atteint par des snipers ce tour,

retire son marqueur Cloué. Le groupe américain sur la plage se camoufle (il était en vue du sniper qui n'est plus là).

• Tour 3 (partiel)

Griffith est activé. Son groupe (moral 8, vétérans) donne l'assaut au groupe adjacent neutralisé et affaibli (moral 7, ligne). Il n'y a pas de tir d'opportunité autorisé dans l'hex. où a lieu l'assaut. Les joueurs testent l'initiative. L'Américain jette 1d6, soit 3 +8 (valeur de son moral) +1 (attaquant), soit un total de 12. Le Japonais obtient 6 +7 (moral) -2 (neutralisé), soit un total de 11. L'ordre de résolution est Américain puis Japonais. Avec 5+4, l'Américain n'obtient aucun résultat. Avec 2+1, +3 car il est neutralisé et +1 pour la perte, le Japonais obtient 7 soit une perte. Le Japonais ne peut pas quitter l'hex. car il est neutralisé, l'Américain décide de continuer. Deuxième round, l'Américain obtient 4+8 et le Japonais 5+7-2, initiative américaine. Avec 4+2, +1 car il a une perte, l'Américain provoque une perte au Japonais (ce qui l'élimine).

Retrouvez d'autres exemples de jeu sur le site *VaeVictis* et sur le site *En PointeToujours* [notamment un tutorial (<http://enpointetoujours.free.fr/EPT-tutorial.htm>) qui présente le début d'un scénario simple, sans artillerie ni véhicule. Il met en œuvre les principaux concepts de base du jeu].

