



Les scénarios d'EPT première version sur l'Indochine et la Corée ont été conçus par Nicolas Stratigos, Théophile Monnier et Luc Olivier, et publiés dans les *Vae Victis* suivants :

- Indochine :
- A la poursuite de l'oncle Ho VV 17
  - Bataille du rail en Annam VV 16
  - Un coup pour rien VV 16
  - Camerone à Dong Khé VV 21
  - Au cul des Viets ! VV 16
  - Combats pour Huguette 6 VV 29
  - La longue marche VV 16

- Corée :
- Contre-attaque à Chonui VV 32
  - Les Français de Corée VV 32

L'adaptation de ces scénarios pour Français en Extrême-Orient 1941-1979 a été faite par Amaury de Vandière. Français en Extrême-Orient 1941-197 comprend tous les terrains et tous les pions nécessaires pour jouer cette version des scénarios, y compris les pions US nécessaires en compléments de ceux de *Vae Victis* n°31. Pour plus de renseignements, se rendre sur le site dédié à *En Pointe Toujours* ! : <https://enpointetoujours.gene-benoitdevandiere.fr/index.html>.



Scénario *Camerone à Dong Khé* : la visibilité « semi-obscurité » de la règle v7 correspond à la visibilité « autres » de la règle v1. Il faudrait tester le scénario en visibilité « nocturne » de la v7 (plus réalistes).

**Scénario A la poursuite de l'Oncle Hô**

**UNION FRANCAISE**

Eléments du 1<sup>er</sup> Bataillon de Choc  
**Type des unités** : choc

Unités parachutées

Renforts terrestres

	IC	IA
	IE	IB



Les hex IC/IE11xx à IC/IE17xx ne sont pas jouables (sauf IC1105, IC1106 et IC1107, pour assurer la continuité de la route).

**Bac-Kan, Nord Tonkin, 7 octobre 1947**

L'opération *Léa* se propose de surprendre les forces Viêt-Minh réfugiées dans leur « réduit national », et de capturer par surprise le gouvernement d'Hô Chi Minh. La manœuvre envisagée est d'isoler le réduit national de la frontière chinoise par une grande opération aéroportée, puis de le réduire grâce à des groupements mobiles. Le groupement aéroporté du lieutenant-colonel Sauvagnac a pour mission de s'emparer de Bac-Kan et de verrouiller les accès. L'opération est un demi-succès, car, malgré de fortes pertes, le gros des forces Viêt-Minh, et l'Oncle Hô, parviennent à s'échapper.

**Initiative** française tours 1 et 2, +1 aux Français ensuite.

**Conditions de victoire :**

- Victoire stratégique française si les Français capturent Hô Chi Minh.
- Victoire tactique française si les Français contrôlent toutes les maisons de Bac-Kan.
- Tout autre résultat est une victoire Viêt-Minh.

**Durée** : 10 tours.

**REGLES SPECIALES**

**Météo** : beau temps, vent faible.

**Terrain** :

- Ignorer la voie ferrée (terrain clair).
- Les collines sont escarpées.
- Overlay **Village 2**, 2a en IB1408, 2b en IB1307.

**Hô Chi Minh :**

- Il dispose de 5 PM.
- Il peut sortir de la carte par l'ouest, le nord ou l'est (par n'importe quel hex jouable en bord de carte).
- Il est capturé si une unité française s'empare de l'hex ou il se trouve (après avoir éliminé par assaut d'éventuelles unités Viêt-Minh présentes).

**Distance de commandement** : 10 hex pour le PC français de compagnie.

**VIET-MINH**

Eléments du bataillon 49  
**Type des unités** : ligne (3 pas de perte)

**Placement** en premier :

- Hô Chi Minh dans Bac-Kan (village carte IB).
- Formation Van Nhi et formation Diem Pram dans Bac-Kan ou 5 hex autour.
- La formation Doc Viet entre en renfort tour 2 par l'hex IE0301.



**EN POINTE TOUJOURS!**

Scénario **Bataille du rail en Annam**

**UNION FRANCAISE**

Type des unités : choc



ID	IB	
IC	IA	

Les rangées d'hex IA/IB09xx à IA/IB17xx ne sont pas jouables.  
Overlays **Village 2** (2a en ID1509, 2b en ID1610), **Village 1** (1a en IB0309, 1b en IA0201/IB0211).

GC3 / 2° BCCP

Légion étrangère

Commando Marine

Placement :

- Arrivée en renfort tour 1, soit par le bord Est (de IB0801 à IA0810), soit par le bord nord le long de la voie ferrée (ID1701/IB0101).



**ANNAMITES COMMUNISTES**

Bataillon de recrues

Type des unités : ligne (3 pas de perte), sauf formation Van Nhi bleu (2 pas de perte)



Renforts

Placement en premier :

- Formation Van Nhi dans Tam Quan (village formé des deux overlays Village 1 et Village 2).
- Formation Diem Pram dans An-Son (village dessiné sur la carte ID).
- Formation Duc Viet en renfort au tour 4, par le bord Ouest (ID0101 à IC0110).

**Tam Quan, Sud-Annam, 19 au 22 juillet 1949**

Divers éléments sont engagés dans l'opération amphibie *Béta*, qui a pour but de détruire la gare de Tam Quan. Malgré la présence d'unités communistes qui contre-attaquent, le parachutage d'une tonne d'explosifs permet aux unités débarquées de détruire plus de six locomotives et une vingtaine de wagons, portant un coup sérieux à la logistique communiste en Annam.

**Initiative** française tour 1, +1 aux Français ensuite.

**Conditions de victoire :**

- Victoire française si les Français contrôlent toutes les maisons de Tam Quan à la fin du scénario.
- Tout autre résultat est une victoire communiste.

**Durée :** 10 tours.

**REGLES SPECIALES**

**Terrain :** la voie ferrée est un talus.

**Appui :** les Français disposent de deux missions d'attaque au sol, arrivée tour au choix (sauf tour 1).



**Mortiers :** les mortiers de la formation Diem Pram peuvent être placés en batterie dans un hex de maison de An-Son.

**Taille des unités :** les groupes de la formation Van Nhi n'ont que deux pas de perte.



# EN POINTE TOUJOURS!

## Scénario Un coup pour rien

### UNION FRANCAISE

Eléments du 3<sup>e</sup> BCCP (PC et deux GC – Groupe de Commandos)

Type des unités : choc



ID		IA
		IB
IC		

Hex interdits : IBxx01 à IBxx04, ICxx07 à ICxx01, IC/ID01xx à IC/ID10xx.  
Overlay **Village 1** (1a en IA0903, 1b en IA1002).

### Dong Khé, 27 mai 1950

Alors que le poste de Dong Khé sur la RC4 vient juste de tomber aux mains des Viets, le 3<sup>e</sup> BCCP est parachuté en fin d'après-midi pour reprendre et faire jonction avec le 10<sup>e</sup> Tabors qui arrive de That Khé. En moins d'une heure, les Viets sont bousculés par les paras qui s'emparent de la citadelle et du village. Le poste retombera, hélas, aux mains des Viets en septembre, et scellera le sort des colonnes Le Page et Charton lors de la tragédie de la RC4.

**Initiative** française tours 1 et 2, +1 aux Français ensuite.

#### Conditions de victoire :

- Victoire française si les Français contrôlent la forteresse de Dong Khé (IA1204), la position Montmartre (IA1408) et deux hex du village.
- Match nul si les Français atteignent leurs objectifs en ayant deux formations ou plus démoralisées.
- Tout autre résultat est une victoire Viêt-Minh.

**Durée** : 10 tours.

### REGLES SPECIALES

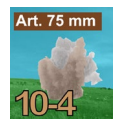
**Météo** : beau temps, vent faible.

**Distance de commandement** : 10 hex pour les PC de compagnie français et Viêt-Minh.

**Mortiers** : les mortiers de la formation Diem Pram peuvent être placés en batterie dans un hex de maison de Dong Khé.

#### Appuis :

- Les Viêt-Minh disposent de deux batteries d'artillerie de 75 mm, seuls les PC Binh Na ou Diem Pram peuvent servir d'observateur, arrivée tour au choix.



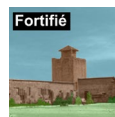
- Les Français disposent de trois missions d'attaque au sol, arrivée tour au choix (pas de retard en cas d'arrivée au tour 1).



#### Terrain :

- Les collines sont escarpées.
- Ignorer la voie ferrée (terrain clair).

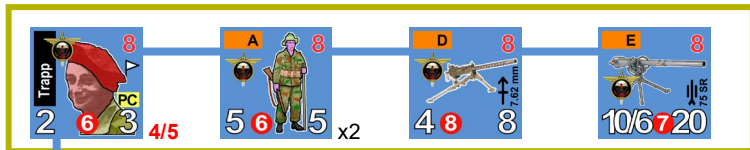
- Position fortifiée en IA1204 (forteresse de Dong Khé).



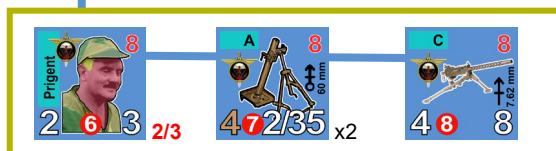
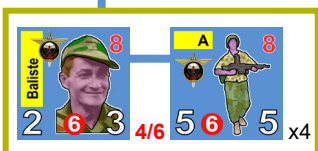
- Retranchement en IA1408 (position Montmartre).



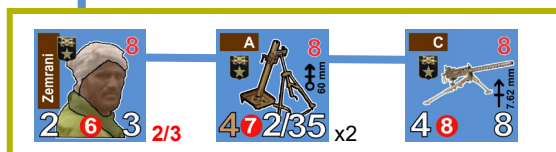
PC



GC1



GC2



x4

#### Placement :

- Les deux GC (4 sections) sont parachutés tour 1 (choix DZ libre).
- Le PC de compagnie est parachuté au tour 2 (choix DZ libre). (utiliser les trois pions Toucan et le pion Dakota)

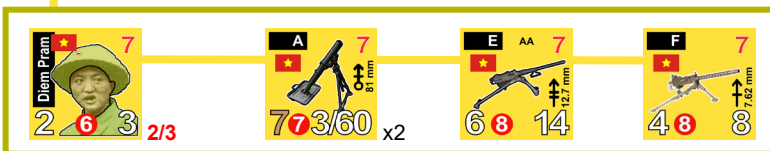
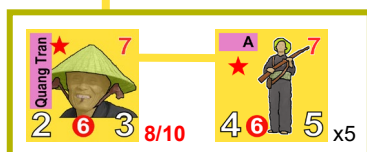
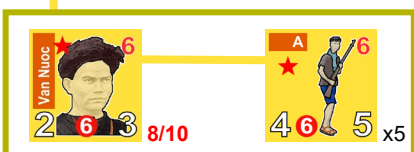
### VIET-MINH

Eléments de la brigade 308

Type des unités : ligne (3 pas de perte)



x5



#### Placement en premier :

- Formation Van Nuoc en IA1408, IA1204, et dans un rayon de 5 hex autour de IA1204.
- Formation Diem Pram dans le village de Dong Khé (overlay village 1).
- Leurres avec Van Nuoc ou Diem Pram.
- PC de compagnie Binh Na et formation Quang Tran entrent en renfort tour 3 par le bord est (IA0110 à IB0105).



# EN POINTE TOUJOURS!

## Scénario Camerone à Dong Khé

**UNION FRANÇAISE**  
Reste des 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> compagnies du II/3<sup>e</sup> REI  
**Type des unités** : choc



IA
IB

Overlay **Village 1** (1a en IA0903, 1b en IA1002). Positions fortifiées en IA1203 et IA1204.

### Dong Khé, nuit du 17 au 18 septembre 1950

Le poste de Dong Khé sur la RC4 avait déjà été capturé par les Viet, mais aussitôt repris par les Français, en mai 1950. Deux compagnies de légionnaires y sont placées en garnison. Le 16 septembre, un pilonnage violent débute, il ne cessera plus jusqu'à la fin. La première nuit, l'assaut Viêt-Minh échoue mais la moitié de la garnison est anéantie. Après une nouvelle journée de préparation, un nouvel assaut de nuit commence. Cette fois, le poste doit tomber ! Au matin, la citadelle est occupée et sa garnison anéantie, mais les pertes Viêt-Minh ont été terribles. La prise de ce poste complique le repli de la garnison de Cao Bang et son recueil par la colonne Le Page. C'est la première étape de la grande victoire Viêt-Minh de la RC4.

**Initiative** : +1 aux Viêt-Minh.

**Conditions de victoire** :

- Victoire Viêt-Minh si les Viêt-Minh contrôlent Dong Khé et la citadelle, en ayant au plus 6 formations démoralisées.
- Tout autre résultat est une victoire française.

**Durée** : 10 tours.

### REGLES SPECIALES

**Leurres** : Les Viêt-Minh ont 12 leurres.

**Terrain** : les collines sont escarpées. Ignorer la voie ferrée (terrain clair).

**Visibilité** : semi-obscurité.

**Fumigènes** : pas de fumigènes.

**Distance de commandement** : 15 hex pour le PC de compagnie français.

**Fin de tour** sur 11 ou plus.

**Renforts Viet-Minh** : Quand une formation d'infanterie (pas la formation lourde) est démoralisée, elle revient, complète, en renfort, dès le tour suivant, par le bord est (IB0101 à IA0110). Lors du test de démoralisation, le Viêt-Minh est libre de rater volontairement son test. Jusqu'à 4 formations peuvent ainsi arriver en renfort.



Unit cards for French forces: Trapp (PC, 2/6/3, 3/4), Mortier (A, 4/7/2/3/5, x2), Canon (C, 4/8/8, x2), Hélicoptère (E, 10/6/7/20).

Unit cards for French forces: Baliste (2/6/3, 3/5), Artillerie (A, 5/6/5, x3), Fortifié (x2).

**Placement** en premier dans Dong Khé (village 1) et dans la citadelle (positions fortifiées). Les mortiers et le canon sans recul peuvent se mettre en batterie dans les hex de maison du village de Dong Khé.

### VIET-MINH

Eléments du TD 36

**Type des unités** : ligne, sauf formation Van Nhi bleu (tous à 3 pas de perte)

Unit cards for Viet-Minh forces: Dien Pran (2/6/3, 2/3), Mortier (A, 7/7/3/60, x2), Canon (C, 4/7/2/3/5, x2), AA (E, 6/8/14), Hélicoptère (F, 4/8/8).

Unit cards for Viet-Minh forces: Do Dong (2/6/3, 10/12), Artillerie (A, 5/6/5, x6), Quoc Anh (2/6/3, 10/12), Artillerie (A, 5/6/5, x6).

Unit cards for Viet-Minh forces: Quang Tran (2/6/3, 10/12), Artillerie (A, 4/6/5, x6), Van Nhi (2/6/3, 10/12), Artillerie (A, 4/6/5, x6).

**Placement** à 6 hex ou plus de Dong Khé et de la citadelle.

## Scénario Au cul des Viêts !

**UNION FRANÇAISE**  
Eléments du 2<sup>e</sup> BEP  
**Type des unités** : choc



	IF	IC
		IE
		ID

IF sur IC, IF01xx sur IC09xx. Hex IF10xx à IF17xx interdits. ID sur IE, ID0301 sur IE0305, la partie de ID qui n'est pas carte IE est interdite.

Unit cards for French forces: Gosse (2/6/3, 4/5), Artillerie (A, 5/6/5, x3), Hélicoptère (D, 4/8/8), Baliste (2/6/3, 4/5), Artillerie (A, 5/6/5, x3).

Unit cards for French forces: Prigent (2/6/3, 2/3), Mortier (A, 4/7/2/3/5, x2), Hélicoptère (C, 4/8/8), Fortifié (x6).

**Placement** libre en premier sur et au sud-est de IC/IFxx07, sauf dans le village.

### VIET-MINH

Eléments du régiment 209

**Type des unités** : ligne (3 pas de perte)

Unit cards for Viet-Minh forces: Quoc Anh (2/6/3, 8/10), Artillerie (A, 5/6/5, x5).

### Khau Vac, 6 octobre 1951

Parachutés sur les arrières des unités Viêt-Minh qui attaquent en nombre le poste de Nghia Lo, le 2<sup>e</sup> BEP et le 8<sup>e</sup> BPC doivent harceler leurs lignes de communication. Alors que les bo-doïs sont attaqués sans relâche par l'aviation devant le poste, les parachutistes accrochent violemment leurs renforts. Ceux-ci ne peuvent rejoindre l'attaque principale, qui est abandonnée. Les Viet repassent le Fleuve Rouge le 15 octobre.

**Initiative** Viêt-Minh au tour 1, +1 aux Français ensuite.

**Conditions de victoire** :

- Victoire Viêt-Minh s'ils arrivent à sortir 10 pas de combat par l'hex ID0305.
- Tout autre résultat est une victoire française.

**Durée** : 15 tours.

### REGLES SPECIALES

**Terrain** : les collines sont escarpées. La route IF0901 à IF0910 est une rivière.

**Arrivée** en renfort tour 1 entre IC0611 et IF0411, dont une formation par la route.



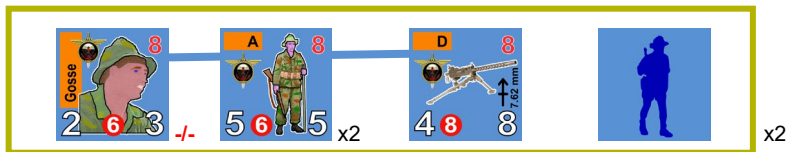


**UNION FRANCAISE**

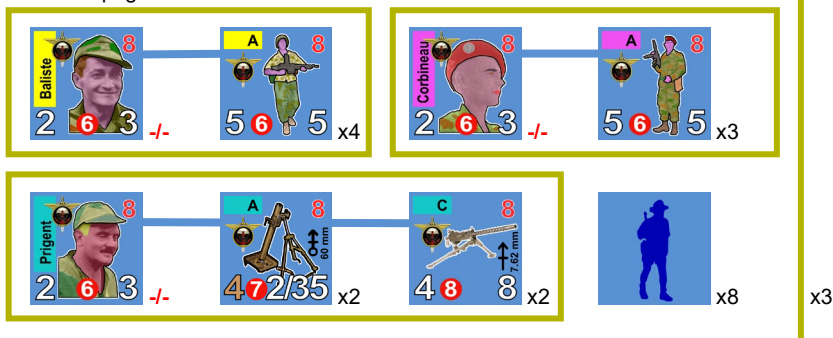
Légionnaires et parachutistes (lieutenant-colonel Langlais)

Type des unités : choc

Section de marche



Compagnie de marche



**Garnison initiale (1<sup>er</sup> avril au soir)**

- Une compagnie de marche (restes du III/13<sup>e</sup> DBLE)
- Deux sections de marche (1<sup>e</sup> compagnie du I/2<sup>e</sup> REI, utiliser les sections Gosse et Robergé)

**Renforts éventuels**

- Une ou deux compagnies de marche issues des 8<sup>e</sup> BPC et II/1<sup>er</sup> RCP. (utiliser les compagnies Le Rol et Pham Van Phu)

**Appui éventuel** : une mission éventuelle d'attaque au sol par tour.

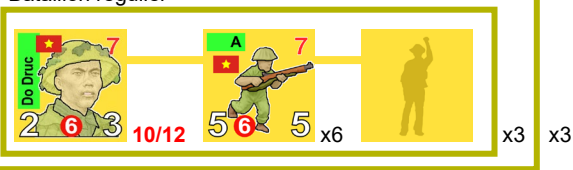


**VIET-MINH**

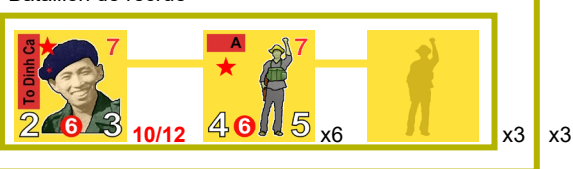
Division 312 (général Le Trong Tan)  
Régiments 141 et 165, et compagnie lourde

Type des unités : ligne, sauf bataillons de recrues bleu (tous à 3 pas de perte)

Bataillon régulier



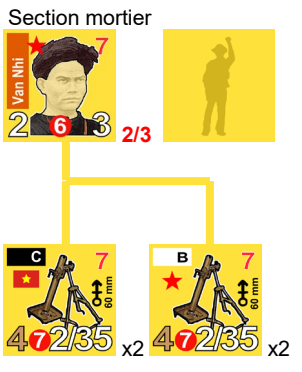
Bataillon de recrue



Section d'appui



Section mortier



L'entrée en jeu des unités Viêt-Minh est régie par un système de points d'action. Elles ne peuvent être placées sur carte qu'en début de scénario, et dans des tranchées Viêt-Minh (dessinées sur le terrain ou construites pendant la campagne).

**Dien Bien Phu, 1<sup>er</sup> au 6 avril 1954**

Le siège de Dien Bien Phu débute réellement par l'attaque Viêt-Minh sur Béatrice le 13 mars 1954, suivi le lendemain de la chute de Gabrielle. Anne-Marie est abandonnée par sa garnison le 17 mars, les deux points d'appui (PA) nord sont occupés par les Viêt-Minh, tandis que les deux du sud sont repris en compte par les légionnaires d'Huguette : ainsi Anne-Marie 3 devient Huguette 6, et Anne-Marie 4 devient Huguette 7. Ce dernier sera attaqué du 30 mars au 2 avril, en même temps que la grande offensive des Cinq Collines, puis ce sera le tour d'Huguette 6. Ce PA est crucial, car il verrouille au nord la piste d'aviation, qui sert au largage des renforts et du ravitaillement.

L'attaque de ce PA commence dans la nuit du 1<sup>er</sup> avril, par des éléments de la division 308 qui investissent en même temps Huguette 7, et elle sera reprise plus sérieusement les nuits suivantes par la division 312. Dans la nuit du 3 au 4, le régiment 165 mène l'assaut et menace de s'emparer du PA, qui est dégagé par une compagnie du 8<sup>e</sup> BPC, appuyée par trois chars et l'artillerie du camp retranché. La nuit suivante, avec trois bataillons et les armes lourdes de la division, l'affaire est encore plus sérieuse, et il faudra une compagnie de Légion, quatre compagnies paras et deux chars, aidé au matin de l'aviation, pour repousser complètement l'ennemi. De 18h30, heure du début de la préparation d'artillerie Viêt-Minh, jusqu'à 8h du matin, de féroces combats auront lieu.

Par la suite, le Viêt-Minh ne renouvellera pas de tels assauts, trop coûteux en vie humaine, il se contentera d'investir le PA par des anneaux concentriques de tranchées, rendant extrêmement meurtrier l'approvisionnement de la position. Finalement, le PA devra être évacué avec de nombreuses pertes dans la nuit du 17 au 18 avril. L'agonie d'Huguette 1 pourra alors commencer. Finalement, Dien Bien Phu tombe le 7 mai 1954.



**Terrain**

- Utiliser la carte IG, tout le terrain est au niveau 0 (ignorer la colline).
- **Tranchées** : le drain (IG1207 à IG1510), les tranchées Viêt-Minh (démarrant en IG0301 et IG1501) et celles du PA (IG1006 et IG1007) sont des retranchements (-2 colonnes). En cas de mouvement, la protection ne s'applique que si l'unité se déplace d'un hex de tranchée vers un autre hex de tranchée.
- **Fortins** (IG0905, IG0906, IG0907 et IG1106) : il s'agit de positions fortifiées (-3 colonnes), qui bénéficient uniquement aux Français. Les Viêt-Minh ne bénéficient que des tranchées autour (-2 colonnes).
- Le PA Huguette 6 comprend 6 hex, quatre de positions fortifiées et deux de tranchées.
- Les hex IG1108, IG1209, IG1210, IG1309, IG1310 et IG1411 sont de type Piste d'aviation (+1 colonne).
- Le Curtiss (IG1209) est une épave.
- **Barbelés** : ils ont été à demi détruits par l'artillerie (et ne peuvent pas être détruits plus). Une unité peut pénétrer dans un hex de barbelés, mais elle doit stopper son mouvement si une unité ennemie située à l'intérieur du PA est adjacente à l'hex de barbelés.
- Exception : les Français ignorent les barbelés de l'hex IG1207 s'ils progressent en suivant le drain.
- La **piste Pavie** (IG0901 à IG0910) est traitée comme du terrain clair, pas comme une route.
- **Trous d'obus** : tout le terrain en dehors du PA, de la Piste d'aviation et des Barbelés est creusé de trous d'obus (protection -1 colonne par défaut).

## EN POINTE TOUJOURS!

### MECANISME DE LA CAMPAGNE

La campagne comporte 5 scénarios successifs :

- *Première nuit* (1-2 avril 1954)
- *Deuxième nuit* (2-3 avril 1954)
- *Troisième nuit* (3-4 avril 1954)
- *Quatrième nuit* (4-5 avril 1954)
- *Cinquième nuit* (5-6 avril 1954)

Au début de chaque scénario, le Viêt-Minh dispose de 3 points d'action à dépenser :

- S'il achète des tranchées, il les place tout de suite.
- S'il achète des sections lourdes, il peut les utiliser tout de suite ou les garder pour un scénario suivant.
- S'il achète de l'artillerie et/ou au moins un bataillon, un assaut a lieu cette nuit (sinon, le scénario s'arrête sans combat) : Le Français place ses unités dans le PA, ensuite le Viêt-Minh déclenche ses éventuels tirs d'artillerie, puis il place ses unités achetées dans ses tranchées, et il active sa première formation.

A la fin de chaque scénario, les actions de fin de scénario sont résolues.

**Initiative** Viêt-Minh au tour 1 de chaque scénario.

#### Conditions de victoire :

Victoire totale :

- Victoire Viêt-Minh si Huguette 6 est tombée (élimination de tous les Français). La campagne s'arrête alors.
- Victoire française (locale et tactique) si Huguette 6 tient toujours à la fin du dernier scénario (*Cinquième nuit*).

Variante, victoire aux points :

- Viêt-Minh : 1 PV par pas français de perte hors PC.
- Français : pour chaque pas de perte Viêt-Minh hors PC : 3 PV si la formation est démoralisée, 2 PV si elle est hésitante, 1 PV sinon.
- Le vainqueur doit avoir deux fois plus de PV, match nul sinon.

**Durée** : le nombre de tours n'est pas imposé. Chaque scénario s'arrête si tous les Français sont éliminés, ou si le Viêt-Minh arrête son assaut en faisant sortir ses unités survivantes par un bord de carte, au coût de 1 PM.

### POINTS D'ACTION VIÊT-MINH

Le Viêt-Minh dispose de trois points d'action (PA) au début de chaque scénario. Ils ne peuvent pas être cumulés d'un scénario à l'autre, et tout point non dépensé est perdu. Le tableau indique l'utilisation possible des points d'action, le maximum indiqué s'applique à l'ensemble de la campagne.

	Coût	Maximum
Deux batteries d'artillerie 75 mm	0,5 PA	Aucun
Une batterie d'artillerie 105 mm	0,5 PA	Aucun
Une batterie d'artillerie 155 mm	1 PA	Aucun
Trois hex de tranchées	1 PA	12 hex
Une section d'appui	1 PA	2 sections
La section mortier	1 PA	1 section
Un bataillon d'infanterie	1,5 PA	6 bataillons (dont 3 réguliers)

#### Batteries d'artillerie

Elles arrivent l'une après l'autre, en début de scénario, après le placement des unités françaises, et avant le placement des unités Viêt-Minh. Pour chaque batterie, le tir est résolu sans test de délai et sans dérive, puis le marqueur est retiré.

#### Tranchées

Les tranchées achetées par le Viêt-Minh sont construites dans des hex de terrain clair (hors barbelés et hors piste d'aviation), et adjacentes à un hex de tranchée Viêt-Minh : tranchée préexistante sur la carte ou tranchée construite précédemment (avant ou pendant le scénario en cours).



x12

#### Sections lourdes

La section mortier et les deux sections d'appui peuvent être utilisées, soit lors de leur achat, soit lors d'un scénario ultérieur. Si elles ne sont pas démoralisées à la fin d'un scénario, les survivants peuvent être utilisés lors des scénarios suivants.

#### Bataillons d'infanterie

Pour chaque scénario, si deux bataillons sont achetés, le premier est formé de réguliers, et le deuxième de recrues. Dans tous les cas, un bataillon acheté pour un scénario disparaît à la fin du scénario (envoi des rescapés en séance d'autocritique collective). Les survivants ne participent pas aux scénarios suivants.

#### Placement

Au cours d'un scénario, les Viêt-Minh ne reçoivent pas de renforts. Toutes les unités qui participent au scénario sont placées sur carte dans des hex de tranchée Viêt-Minh en début de scénario (après les tirs d'artillerie).

### RENFORTS FRANCAIS

Le Français place en début de scénario les unités de la garnison dans les 6 hex du PA.

Au cours de l'assaut Viêt-Minh, cette garnison reçoit des soutiens puis éventuellement des renforts : à la fin de chaque tour, en phase administrative, les Français jettent 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour se finissant, des soutiens/renforts arriveront au tour suivant. Si le résultat est strictement supérieur au numéro du tour en cours, il n'y a pas de soutien ni de renfort au début du tour suivant (à partir du tour 7, il y a donc automatiquement des soutiens ou des renforts qui arrivent).

Situation tactique	Tour en cours	Soutien / renfort	
Viêt-Minh autour du PA ou dans les barbelés.	1 à 4	1 mortier de 120	
	5 à 8	1 batterie d'artillerie 105 mm	
	9 et +	1 mission d'attaque au sol	
Viêt-Minh dans le PA	-	1 compagnie para, ou 1 batterie d'artillerie 155 mm	

#### Mortier / Batterie d'artillerie

Elle arrive en début de tour, sans délais, mais avec dérive. N'importe quel PC français peut servir d'observateur.

#### Mission d'attaque au sol

Elle arrive en début de tour, sans délais, sans dérive et sans DCA.

#### Compagnie parachutiste

Est disponible, au maximum, une compagnie parachutiste par bataillon Viêt-Minh engagé. Une fois la ou les deux compagnies parachutistes disponibles engagées, l'artillerie de 155 mm est disponible en soutien. Chaque compagnie parachutiste arrive par le bord sud. Tirer 1d6 :

- 1 ou 2 : arrivée en renfort par la piste Pavie
- 3 à 6 : arrivée en renfort par le drain.

### FIN DE SCENARIO

Un scénario se termine, soit par l'élimination de tous les Français (si la variante est appliquée, le calcul final des PV donne le vainqueur), soit par l'arrêt de l'assaut Viêt-Minh (par évacuation du terrain ou par démoralisation de toutes ses formations). L'évacuation du terrain permet au Viêt-Minh de conserver des unités d'appui pour les scénarios suivants, et de limiter ses pertes (pour la victoire aux points).

En fin de scénario :

- Les pertes de chaque camp (pour la victoire aux points) sont calculées, en tenant compte des formations Viêt-Minh hésitantes ou démoralisées.
- Tous les marqueurs neutralisés sont retirés.
- Pour les unités de la garnison française, tous les groupes de combat réduits sont remis à plein effectif.
- Parmi les unités de la garnison française, un tiers (arrondi supérieur) des pertes du scénario (groupes de combat et armes lourdes inclus, PC exclu) sont remis en jeu, au choix complet des Français.
- Parmi les parachutistes français arrivés en renfort, un tiers des unités survivantes (au choix des Français) restent pour renforcer la garnison. Remplacer les pions correspondants par des pions de la garnison initiale pris parmi les pertes (sans dépenser les effectifs initiaux de la garnison). Les autres unités venues en renfort se retirent.
- Les PC de la garnison initiale ayant des unités en jeu sont remis en jeu. Utiliser la valeur de base du PC (pas les éventuels adjoints apparus pendant le scénario).
- Côté Viêt-Minh, les unités survivantes des bataillons d'infanterie sont supprimées. Par contre, les unités survivantes des sections d'appui sont disponibles pour le prochain scénario.

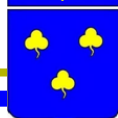
### REGLES SPECIALES

**Fumigènes** : pas de fumigènes.

**Visibilité** : limitée à 4 hex (fumée, poussière), semi-obscurité tours 1 à 8 (de nuit mais mission « luciole »), de jour ensuite.

**Viêt-Minh** : les unités Viêt-Minh adjacentes ne peuvent pas faire de groupes de tir.

**Français** : les formations françaises n'ont pas de valeur de moral. Elles se battent jusqu'au bout, sans être jamais, ni hésitantes, ni démoralisées.



# EN POINTE TOUJOURS!

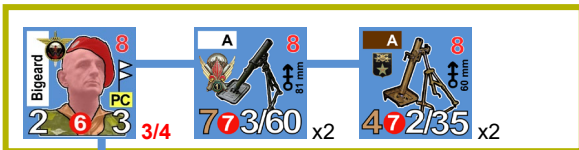
## Scénario La longue marche

### UNION FRANCAISE

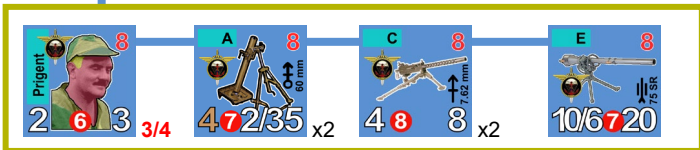
Eléments du 6<sup>e</sup> BPC et Thaïs du poste de Gia Hoi

Type des unités : choc pour les paras, ligne pour les Thaïs

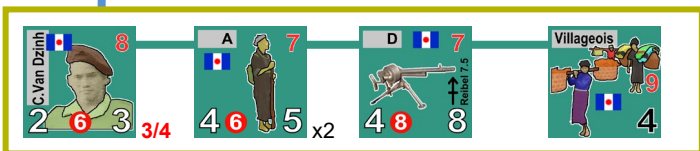
PC du bataillon



Compagnie de combat



Garnison de Gia Hoi



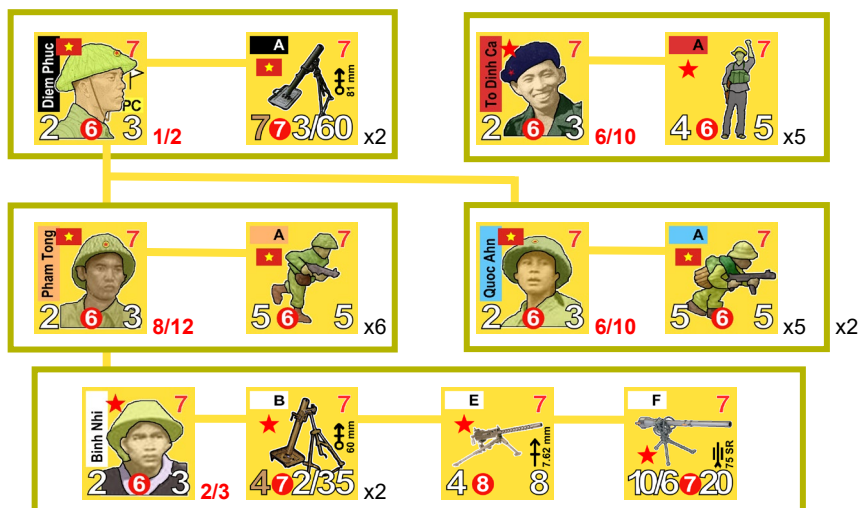
Placement en premier :

- PC de bataillon et garnison dans Tu Lê (village carte ID), la garnison est non camouflée.
- Compagnie de combat cartes IE et IC, au sud des routes et chemins IC1703 – IE1009 – IC0910 (route et chemin exclus).

### VIET-MINH

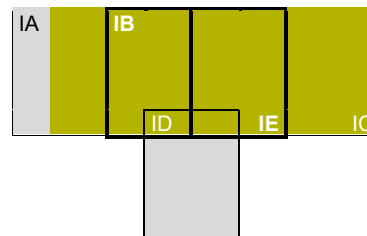
Eléments de la division 308

Type des unités : vétérans (3 pas de perte)



Placement :

- Le bataillon Diem Phuc entre en renfort tour 1 par le nord, entre IC1703 et IC0910 (route et chemin inclus).
- La formation To Dinh Ca entre en renfort tour 5+1d6, carte IA et/ou IB, bord nord-ouest (IA/IB01xx) ou bord sud-est (IA/IB17xx). Le tour et le bord d'entrée sont notés en début de scénario, mais gardés secrets.



ID est sous IB et sur IE, ID0301 sur IE0305, ID0306 sous IB1501.

Les hex IAxx10 à IAxx08 ne sont pas jouables.

### Tu Lê, 16-20 octobre 1952

Face à l'offensive Viêt-Minh contre Nghia Lo, le 6<sup>e</sup> BPC de Bigéard est parachuté sur le poste de Tu Lê. Après la chute de Nghia Lo le 18 octobre, le 6<sup>e</sup> BPC doit recueillir les garnisons des différents postes du pays thaï qui reculent devant l'irrésistible poussée Viêt-Minh en direction de la Rivière Noire. La garnison du poste de Gia Hoi n'arrive à Tu Lê qu'au soir du 19 octobre. Après une nuit de combat, les Viets se replient. Parachutistes et partisans quittent Tu Lê le 20. Echappant de justesse à l'encerclement, le 6<sup>e</sup> BPC devra parcourir 80 km à travers la jungle avec les Viets sur ses talons, avant de rejoindre les forces françaises qui l'attendent sur la Rivière Noire.

Initiative Viêt-Minh au tour 1.

Conditions de victoire :

- Victoire franco-thaïe si tous les Franco-Thaïs sortent par l'hex IA1007, en ne perdant pas plus de 10 pas de combat. Les villageois comptent pour 3 pas. La sortie par l'hex IA1007 n'est possible qu'à partir du tour 7.
- Tout autre résultat est une victoire Viêt-Minh.

Durée : 15 tours.

### REGLES SPECIALES

Terrain :

- Les collines sont escarpées.
- La voie ferrée est du terrain clair.

Organisation française : les deux mitrailleuses de la section lourde française peuvent être affectées à une section de combat de la compagnie. Pour le moral, en cas de destruction, elles comptent quand même comme perte pour la section lourde.

Visibilité : semi-obscurité (lever du jour) les trois premiers tours, de jour ensuite.

Distance de commandement : 15 hex pour le PC de bataillon français, 10 hex pour le PC de bataillon Viêt-Minh (pion PC de compagnie).

Appui : les Français disposent de deux missions de bombardement, arrivée tour au choix à partir du tour 4.



Mortiers : les mortiers de la section Bigéard peuvent se mettre en batterie dans les hex de maison du village de Tu Lê.

Villageois : ils disposent de 4 PM.

Fin de tour sur 11 ou plus.



# EN POINTE TOUJOURS!

## Scénario Contre-attaque à Chonui

**AMERICAINS** (pions dans VV31)

Fantassins du 2<sup>nd</sup> Bat / 21<sup>st</sup> Inf Reg, Chars du 78<sup>th</sup> Heavy Tank Bat

Type des unités : ligne



(carte dans VV31)

### Chonui, Corée, 10 juillet 1950

Début juillet, les premières troupes américaines engagent l'armée d'invasion nord-coréenne. Le 10, cette dernière bouscule les GI du 21<sup>st</sup> Infantry Regiment (24<sup>th</sup> Infantry Division) près de la ville de Chonui. Une contre-attaque du 3<sup>rd</sup> Battalion appuyé par quelques chars légers reprend une partie des positions perdues, et réussit même à détruire un redoutable T-34. Mais malgré ce succès local, les Américains doivent se replier le lendemain.

Initiative américaine tour 1.

Conditions de victoire :

- Les Américains gagnent si, à la fin du scénario, il y a au maximum deux pas d'unités nord-coréennes sur les hex de niveau 2 et 3.
- Tout autre résultat est une victoire nord-coréenne.

Durée : 7 tours.

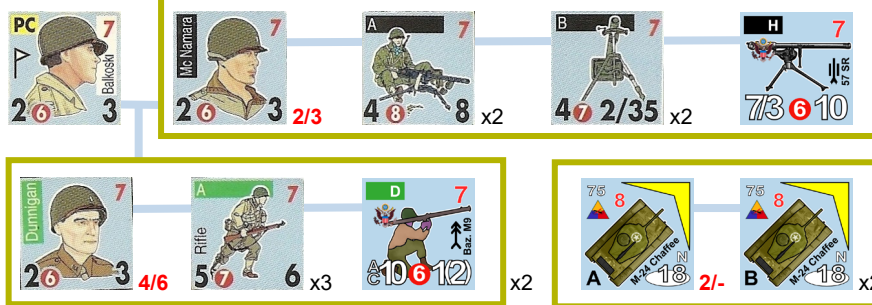
### REGLES SPECIALES

Terrain :

- Les marais, le cours d'eau et le plan d'eau sont des rizières.

### Note historique

Les bazookas américains, datant de la fin de la Seconde Guerre mondiale, étaient quasiment impuissants contre le blindage du T34-85. Suite au retour d'expérience de la guerre de Corée, le Super Bazooka sera développé, de valeur AC=14, de portée 3(5).

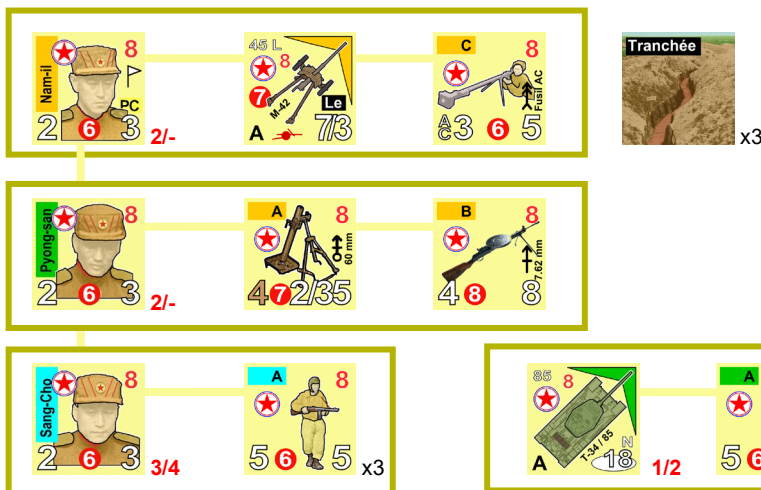


Arrivée en renfort par le bord est au premier tour.

### NORD-COREENS

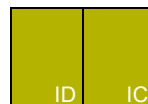
Eléments renforcés de la 3<sup>e</sup> division d'infanterie de la Garde

Type des unités : vétérans



### Placement :

- Infanterie en premier dans les hex C09xx et plus.
- Le blindé entre en C1705/1706 sur un jet de dé inférieur au tour en cours (test en début de tour). L'infanterie arrive embarquée sur le char.



## Scénario Les Français de Corée

**BATAILLON FRANÇAIS DE L'ONU**

Eléments ad hoc de la 1<sup>re</sup> compagnie

Type des unités : choc

### Chipyong-Ni, Corée, 15 février 1951

Depuis le 3 février, le bataillon français de l'ONU et le 23<sup>rd</sup> US Infantry Regiment sont enfermés dans Chipyong-Ni et la pression chinoise ne cesse de s'accroître. Au cours de la nuit du 15, les Chinois parviennent à pénétrer le dispositif par le sud, mais dès l'aube, les Français contre-attaquent, et prennent leurs adversaires complètement à dépourvu.

Le lieutenant Legendre, à la tête de deux sections ad hoc, va réussir à repousser les Chinois en dehors du périmètre.

Initiative française tours 1 et 2.

Conditions de victoire :

- Les Français gagnent si, à la fin du scénario, ils contrôlent les hex IC0602 et ID0608, et s'il n'y a plus de Chinois au Nord de la ligne xx05 incluse.
- Tout autre résultat est une victoire chinoise.

Durée : 10 tours.

### REGLES SPECIALES

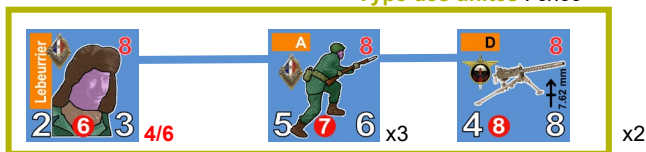
Météo : brouillard niveau 2.

Terrain :

- Le terrain est enneigé (neige normale), les routes ne sont pas dégagées.
- Les rizières sont du terrain clair.

Unités chinoises :

- Les groupes n'ont que deux pas de perte.
- Toutes les formations chinoises ont un malus de +1 aux dés pour le test d'activation.

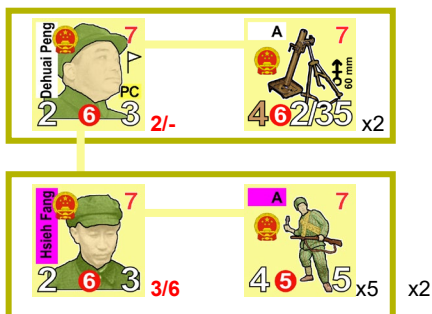


Placement : arrivée en renfort par le bord nord le premier tour (entre ID1701 et IC1710).

### « VOLONTAIRES » CHINOIS

Eléments des 343<sup>e</sup> et 345<sup>e</sup> régiments chinois

Type des unités : ligne



Placement en premier au sud de la ligne xx09 incluse. Au placement initial, les deux sections d'infanterie chinoises doivent être séparées d'au moins quatre 4 hex.

