

La bataille de Rorke's Drift

22 et 23 janvier 1879



- **Forces britanniques (B coy 2/24th foot Warwickshire regt) :**

Lieutenants John Chard et Gonville Bromhead (avec étendard) et trompette, 5 unités de 5 figurines.

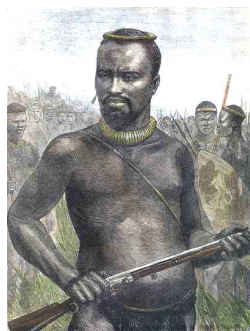
- **Forces Zoulous :**

Prince Dabulamanzi (frère du roi Cetshwayo), 2 indunas

1 amabutho (régiment) de jeunes guerriers à 32 figurines : Ndluyengwe.

3 ibutho (régiments) de guerriers expérimentés à 24 figurines chacun : Uthulwana, Ndlondlo, Udloko.

- **La bataille**



Des rescapés de la bataille d'Isandhlwana avertissent une compagnie du 24th Regiment of Foot, qui stationne à Rorke's Drift, de la défaite. Cette mission a été transformée en hôpital militaire par les Anglais.

Le lieutenant John Chard, en charge des lieux refuse d'abandonner la trentaine de blessés qui stationnent dans l'hôpital.

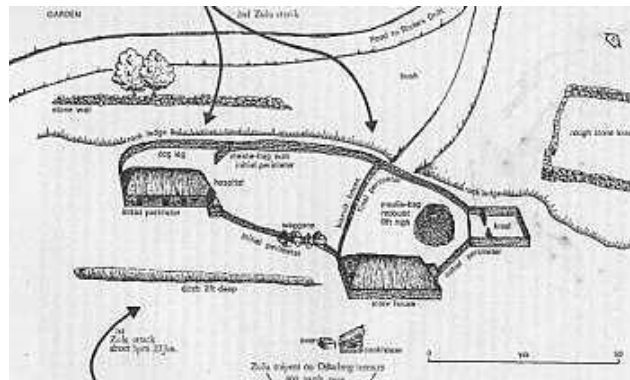
Il fait "fortifier" les bâtiments avec des boîtes à biscuits, des sacs de blé et deux chariots et il fait aussi percer des meurtrières dans les murs. Il dispose de 110 hommes valides et de 20 000 cartouches. Les fuyards abandonnent leurs camarades et continuent leur fuite.

A 16h20, les Zoulous arrivent à Rorke's Drift. Ils sont commandés par le prince Dabulamanzi qui désobéit à son roi en se lançant à l'assaut de la position fortifiée. Il attaque dès 16h30 mais les Britanniques repoussent les Zoulous grâce à un feu nourri.

Les guerriers zoulous se replient et contournent la place par le nord pendant que d'autres occupent les Britanniques en les arrosant de tirs peu précis de fusils et de vieux mousquets. Le second assaut a lieu à la tombée de la nuit.

Les Zoulous chargent et arrivent à entrer dans l'hôpital et à y mettre le feu. Les Britanniques détruisent alors des murs en boue séchée à coups de pioche et parviennent à sortir. Ils se fraient un chemin parmi les lignes zouloues à l'arme blanche et reviennent dans la cour avec les blessés, abandonnant ainsi l'hôpital devenu une vraie fournaise.

Le manque de munitions commence à ce moment à se faire cruellement sentir, les soldats étant obligés de repousser les zoulous à coups de baïonnettes. La nuit arrivant, les Zoulous n'ont toujours pas brisé le moral des défenseurs. Ces derniers sont acculés à l'entrepôt et à un cercle formé par des sacs de blé. La nuit est tombée depuis plusieurs heures et les zoulous préparent une dernière attaque à l'est. Mais l'obscurité qui doit gêner les tireurs est contrebalancée par les flammes. Vers 4h du matin cet ultime assaut est repoussé.



Usuthu !....

Les règles

1 – Mouvements.

- Anglais 15 cm
- Zoulous 20 cm
 - o Une unité ayant perdu des figurines au tour précédent voit son mouvement réduire de 5 cm.
 - o Une unité peut bénéficier d'un bonus de 5 cm pour terminer à couvert.
 - o Sortir d'un couvert réduit son potentiel de mouvement de 5 cm.
- Les figurines d'une même unité ne peuvent être distantes de plus de 3 cm l'une de l'autre.

2 – Tirs.

- Les tirs se font d'unité à unité en lançant tous les dés de l'unité en même temps.
- Les tirs se font à chaque tour pour le joueur « Anglais » .
- 3 lanciers se suivent :
 - o lancer pour « tir réussi » : Anglais sur 3+, Zoulous sur 4+
 - o lancer pour « toucher » :
 - o à découvert : 3+
 - o couvert léger (taillis, buisson...) : 4+
 - o couvert lourd (barricade, chariot, ravine...) : 5+
- Distance de tir : 40 cm
- Une partie des combattants des ibutho Zoulous sont équipés d'une arme à feu, ce qui réduit d'autant les assaillants du poste. Tir à chaque tour à ½ effectif pour le joueur « Zoulou » tant que les guerriers ne sont pas dans les 8 cm de la barricade. 20 tireurs des 4 ibutho sont regroupés.



3 – Corps à corps.

- o Chaque soldat au corps à corps lance un dé, le toucher est fait sur 4+.
- o Une sauvegarde de 6 est possible pour le combattant non protégé et 5+ pour le combattant protégé (barricade, chariot...) et correspond à un coup de baïonnette détourné par le bouclier du guerrier Zoulou ou à un coup d'assegai ou de massue détourné par une baïonnette anglaise.
- o Chaque combattant ne possède qu'une « vie ».

4 – Rentrer dans l'enceinte du poste.

Le joueur « Zoulou » peut tenter de faire rentrer toute figurine dans l'enceinte du poste s'il se trouve en contact avec la barricade et qu'il n'a plus d'opposition immédiate (4 cm d'espace libre). Il réussit sur un lancer de 4+.

5 – Attaque de l'hôpital

Le joueur Zoulou peut tenter d'investir l'hôpital (sur 4+) avec au plus la moitié d'un régiment soit 10 figurines. Les combats se résolvent au corps (cf § 3). Avant le combat, le joueur Anglais décide s'il combat ou tente de s'échapper de l'hôpital (réussite sur 4+). La réussite du test n'oblige pas le joueur « Anglais » à s'échapper. Dès que les figurines du joueur Anglais sont sorties ou tuées, les Zoulous incendient l'hôpital et tentent d'investir l'enceinte. Réussite sur 4+ pour chaque figurine.

6 – Test de moral.

- o Les Anglais ne testent jamais leur moral (ils ne peuvent pas se le permettre).
- o Les Zoulous ne testent que quand ils ont perdu 1/2 de l'effectif combattant (hors tireurs) soit 12 pour l'unité à 32 figs et 10 pour les unités à 24 figs. Le test est réussi sur 3+. Au 2/3 de l'effectif (14 et 16 pertes), les ibutho testent à 5+.
- o Un induna apporte un +1 au test pour l'unité à laquelle il s'attache provisoirement (ralliement).



7 – Fin de la partie.

La partie est terminée sur une victoire des :

- o Anglais quand il a infligé aux Zoulous des pertes équivalentes à 75% des effectifs engagés.
- o Zoulous quand la garnison défendant Rorke's Drift est anéantie.