

GAURS' FISTICUFFS / DU RIFI CHEZ LES GAURS

XFIRE_DC_3



NORD TONKIN décembre 1943 : Après l'occupation de l'Indochine française par les Japonais, des officiers et des sous officiers français sont alors intégrés au « service action », qui collabore étroitement avec la « force 136 » du Spécial opérations exécutive de Londres. Entraînés en Inde aux méthodes de combat des commandos britanniques, des équipes de «Gaur» sont alors largués sur les arrières des troupes japonaises pour des missions les plus diverses. Ces commandos français prirent comme emblème la tête du gaur, bœuf asiatique que l'on rencontre fréquemment en Indochine.

NORTHERN TONKIN december 1943 : After French Indochina occupation by japanese troops, few french officers and NCOs joined the « Action Service » which tightly cooperated with the London Special Operations Executive 's « Force 136 ». Trained in India by the british commandos, some « Gaur » teams were air-dropped behind japanese lines for various missions. These french commandos choose for their emblem a Gaur's head, an asian beef very common in Indochina.

VICTORY CONDITIONS : See each player individual sheet. Keep hidden from opponent

CONDITIONS DE VICTOIRE : Chaque joueur trouvera son objectif caché sur sa feuille de jeu.

TURNS : 5 with random clock passing one turn on every 11 or plus on dice. Number of dice to roll increase by 1 each initiative of the 1st player. Reset the number of dice to roll when turn passes. Begin each new turn with 1 die.

TOURS : 5. On passe de tour sur un jet de dés de 11 ou plus. Le nombre de dés à lancer augmente de 1 à chaque initiative du même joueur. Commencer chaque nouveau tour avec 1 dé.

Jap Sets up first French. Moves first / Jap se place en premier. Français a l'initiative	1	2	3	4	5	END / FIN
--	----------	----------	----------	----------	----------	--------------------------

SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES :

- Les plus petites structures sont des cabanes de capacité 1 squad. Les autres structures sont toutes de capacité 2 squads./ The little square cabins have a 1 squad-capacity. Other rectangle building have a capacity of 2 squads.
- Les squads des 2 camps (pas commandant, ni FO, ni sniper) peuvent pratiquer un passage dans la clôture de la station radio. Il doit rester une impulsion CF contre la clôture. Un passage de la largeur d'un socle est alors pratiqué. Un état suppressed exclue cette action./ Both sides squads (not commander, sniper, FO) can open a passage in the fence around the radio station. It must stay one entire impulse against the fence. A squad-large passage is then created. Suppressed squads cannot perform this action.
- Avant le début du jeu, le joueur japonais identifie pour les 2 joueurs chacun des 3 bâtiments de la station radio. Un est le bâtiment émetteur (mettre une antenne), un est la génératrice (prendre le plus petit à 1 squad de capacité), le dernier est le bâtiment HQ. / Before the beginning of the game, the japanese player identifies for both players each building of the radio station. One is the radio-emitter building (put an antenna), the 1-squad capacity building is the electricity-generator building, and the last is the HQ building.

EPILOGUE : Agissant en petits groupes autonomes, « les Gaur » furent à l'origine de nombreux coups de mains & d'actions ponctuelles, mais excellèrent surtout dans la constitution de groupes de guérilla Méo & Thaï, qui furent très actifs sur les arrières des troupes japonaises dans toute la péninsule indochinoise.

Quelques années plus tard, les GCMA (groupes de commandos mixtes aéroportés) furent mis au point par l'armée française en s'inspirant des « Gaur ». Mêmes méthodes de combats, mêmes missions, mêmes zones géographiques. Seul l'adversaire avait changé dans cette Indochine des années 50.

AFTERMATH : Going into action by small autonomous groups, « Gaur » were the cause of many coup-de-mains and lightning actions. But they were very good at training Meo and Thais guerillas which were very active behind japanese lines in the whole Indochina Peninsula.

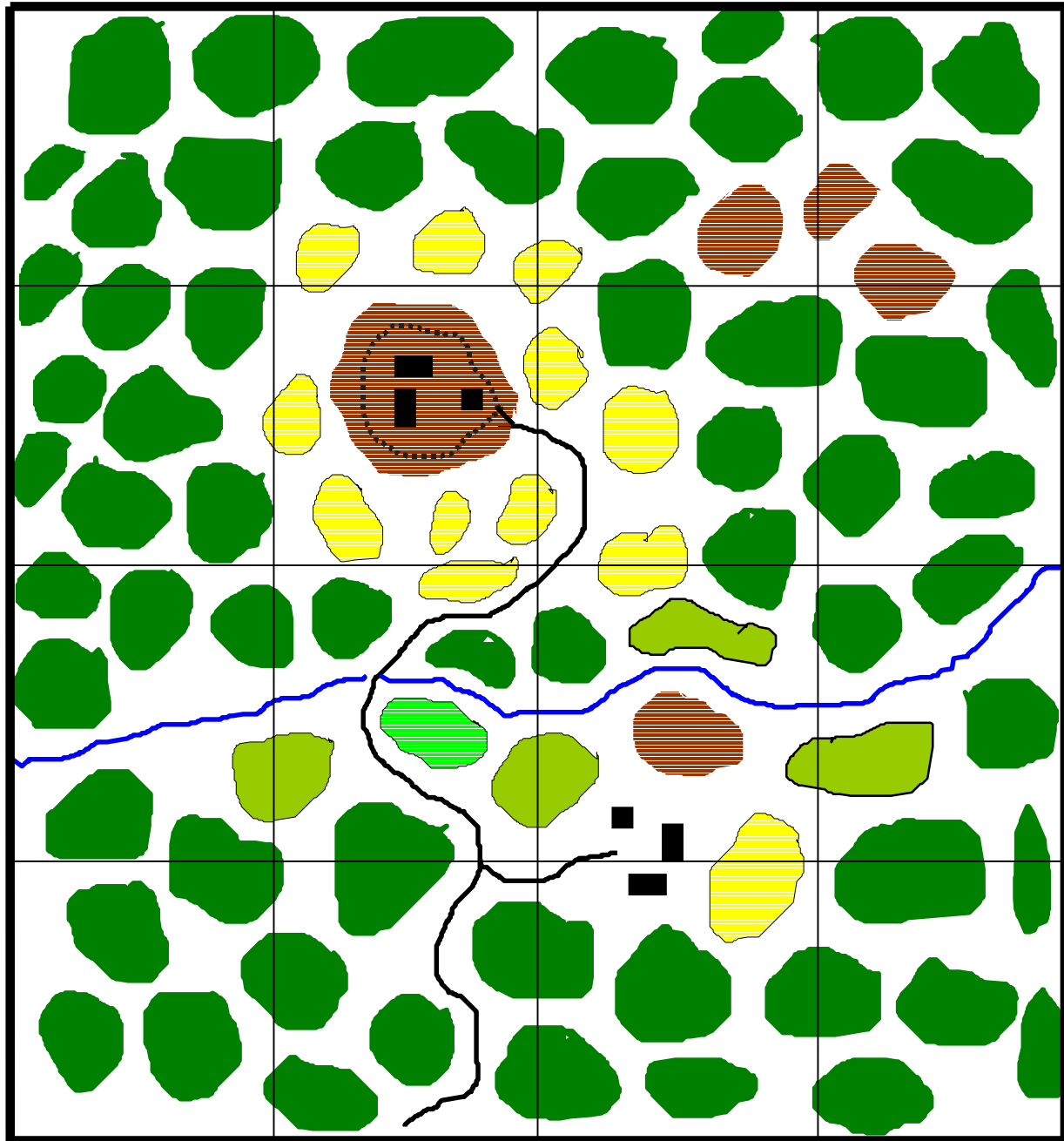
Few years later, the GCMA (Airborne Mixed Commandos Groups) were created by the French Army. They took the same fighting methods, the same missions, the same theater of operations from « Gaur ». Only the enemy had changed in the 50s' Indochina.

This scenario for CrossFire WW2-miniatures game is copyrighted to Didier Coquet. Any use of this material for commercial goals is not allowed without permission.

BOTH PLAYERS / POUR LES 2 JOUEURS

STATION RADIO GUIDAGE - ECOUTE DE LAO KAY / LAO KAY RADIO STATION

- | | |
|---|---|
| <p>Maison/House </p> <p>Champ/Field </p> <p>Ruisseau/Stream (aucune influence / no influence)</p> <p>Marais/Marsh </p> <p>Kunai / Grass (comme les champs, treat as fields)</p> | <p>Piste / Track </p> <p>Forêt/Forest </p> <p>Colline/Hill </p> <p>Clôture / Fence </p> |
|---|---|



NORD
/
NORTH



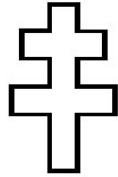
Each square side is 1 foot wide. / Chaque carré a un côté de 30 cm.

FRENCH PLAYER ONLY / JOUEUR FRANCAIS UNIQUEMENT

Section « Gaur » Tous vétérans/ « Gaur » Platoon . All are veteran

Le commandement est comme pour les allemands / command and control as per germans

Placés comme *Règle Spéciale 1* / Placed as per *Special Rule 1*



- 1 CC (+1). (*Voir Règle Spéciale 3 / See Special Rule 3*)
- 3 Rifle Squads (*Voir Règles Spéciales 3-4-5 / See Special Rules 3-4-5*)
- 1 FO 76mm 10 FM

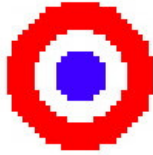
Le CC ajoute son bonus au close-combat & au ralliement / CC adds its bonus both for close-combat and rallying

Guerilla Méo / Meo Guerilla

Le commandement est comme pour les britanniques / command and control as per english troops

Placés comme *Règle Spéciale 1* / Placed as per *Special Rule 1*

Les PC ajoutent leur bonus au ralliement uniquement / PCs add their bonus for rallying only



- 1 Section Régulière / 1 Regular platoon : 1 PC (+1) + 2 Rifle squads (*Règle Spé. 6 / Spe. Rule 6*)
- 1 Section Bleue / 1 Green platoon : 1 PC (+1) + 3 Rifle squads (*Règles Spé 6-7 / Spe Rules 6-7*)
- 1 Section Bleue / 1 Green platoon : 1 PC (+1) + 3 Rifle squads (*Règles Spé 6-7 / Spe Rules 6-7*)
- 2 zones piégées / 2 booby-traps zones (*Règle Spéciale 8 / Special Rule 8*)
- 1 sniper . (*Voir Règle Spéciale 9 / See Special Rule 9*)

VICTORY CONDITIONS : Destroying max number of buildings of the radio station -village on top of the hill- (*according to Special rule 2*) and avoid casualties. The final count is down as follows.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Détruire le maximum de bâtiments de la station radio -village situé sur la colline- (*voir Règle Spéciale 2*) en perdant le moins de troupes possible. Le décompte final de points est fait comme suit :

POINTS: +10 pour la destruction de l'émetteur
+6 pour la destruction de la génératrice
+4 pour la destruction du HQ
+0.5 pour chaque socle japonais détruit

-10 pour la perte d'un squad ou CC gaur
-4 pour la perte d'un squad méo
-2 pour la perte d'un PC méo ou FO gaur

POINTS: +10 for destroying the emitter
+6 for destroying the generator
+4 for destroying the HQ
+0.5 for each japanese stand destroyed

-10 per lost gaur squad or CC
-4 per lost meo squad
-2 per lost meo PC/gaur FO

REGLES SPECIALES FRANCAISES / FRENCH SPECIAL RULES :

1. Les Gaur et la guérilla sont placés cachés partout sauf dans la station radio et dans les champs environnants / Gaur and guerrillas can be placed hidden and anywhere except in the radio station and in the surrounding fields.
2. Un bâtiment de la station radio est détruit si un squad équipé (assault engineer) y reste toute une impulsion CrossFire. Un squad non équipé (non assault engineer) détruit un bâtiment s'il y reste un tour complet (plusieurs impulsions). Un état supprimé ne permet pas de réaliser cette action. La destruction est effective lorsque le squad sort du bâtiment./ A building in the radio station is destroyed if an assault engineer squad stays in it a whole impulse or a non assault engineer squad stays a whole turn (several impulses). A suppressed state prevents this action. The destruction is effective when the squad exits the building.
3. Considéré comme assault-engineer pour le close combat OU pour la démolition mais seulement une fois dans le jeu (munitions limitées)/ Treat as assault-engineers for close-combat OR for demolition but only once in the game (limited amount of demo charges).
4. Les Rifle squads sont équipés de PIATs / Rifle squads are also equipped with PIATs.
5. Outre contre les véhicules, les PIATs sont aussi utilisables contre les structures : 3 dés avant couvert. Group Fire possible avec le squad lui même. / Except for the fire against vehicles, PIATs can also be used against buildings : 3 dice before cover. Group Fire is possible within the firing squad.
6. Chargent comme les russes / japonais pour aller en close-combat / Go in close combat like russians/japanese.
7. Ils tirent avec 2 dés 6 dans l'open car mal équipés. / Fire with 2 dice on a target in open due to their ill-equipment.
8. Les zones piégées sont gérées comme des champs de mines / Booby traps zones are treated like minefields.
9. Les snipers français sont actifs dès le premier tour et placés partout sauf dans les maisons/ French Snipers are active from Turn 1 and can be placed anywhere except for the buildings.

Troupes d'occupation japonaises de la 15^{ème} Armée / 15th Japanese Army Occupation Troops

Garrison Station Radio / Radio Station Garrison

placée dans le périmètre de la station (*Règle Spéciale 2*) / placed in the station perimeter (*Special. Rule 2*)



- 1 PC (+1) régulier / regular
- 3 rifle squads réguliers / regular
- 1 rifle squad green (techniciens radio / radio technicians)
- 1 HMG régulière / regular
- 1 sniper (*Règle Spéciale 3*) / (*Special. Rule 3*)

Renforts / Reinforcements

Entrent par le sud (*Règle Spéciale 1*) / enter on the south edge (*Special. Rule 1*)

- 1 CC (+1) régulier / régular
- 1 HMG régulière / regular
- 1 Section Régulière / 1 Regular platoon : 1 PC (+1) + 2 Rifle squads + Knee mortar
- 1 Section Régulière / 1 Regular platoon : 1 PC (+1) + 3 Rifle squads + Knee mortar
- 1 Section Régulière / 1 Regular platoon : 1 PC (+1) + 3 Rifle squads + Knee mortar
- 1 FO 81mm 12 FM
- 10 points à choisir – pas de tanks / to choose – no tanks

VICTORY CONDITIONS : Protect the radio station buildings and make the french player suffer maximum losses. Final victory points count will be done by the french player.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Protéger les installations de la station radio et faire subir le maximum de pertes au joueur français. Le décompte final des points de victoire sera fait par le joueur français.

JAPANESE SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES JAPONAISES:

1. Les renforts japonais entrent comme suit : on jette 1D6 au début de chaque impulse japonaise à partir de la 3^o impulse du tour 1. Si le dé est < ou = au numéro de l'impulse les renforts entrent. Les renforts entrent alors par le bord sud (du bas de la carte). S'il n'y a pas 3 impulsions dans le 1^{er} tour, les renforts japonais entrent automatiquement au second tour / Japanese reinforcements enter as follows : a die is thrown at the beginning of each japanese impulse from the third in turn 1. If the die is < or = to the impulse number, reinforcements enter by the south edge. If there is no 3 impulses in the turn 1, reinforcements enter automatically on second turn.
2. Au cours du premier impulse CF, les troupes de la station radio prises pour cible doivent tester obligatoirement sur un supressed. Si le test est raté, elles sont alors supressed-moral, ne bougent pas, peuvent tirer normalement mais combattent avec le malus. L'effet dure jusqu'au 2^{ème} tour. Cet état peut être rallié comme un supressed. / During the first impulse only the japanese squads targets of fire either direct or indirect must test their morale. They must rally a suppressed. If test fails they are considered suppressed for the purpose of movement and close combat. They still can fire. The effect lasts until 2nd turn. It can be rallied as a suppressed.
3. Les snipers Japonais peuvent être placés cachés sur toute la table de jeu dès le premier tour, et sont actifs à partir du début du 2^o tour. Dans le cas où l'élément de terrain est déclaré comme spécial par le français, suivre ses instructions / Japanese snipers can be placed hidden everywhere on the game table at the beginning of the game, and are only active at the beginning of the second turn. In case they are placed in a special terrain feature (as defined by the french player) follow his instructions.