Version de Travail : 21 juillet 2012

A Faire

Relecture
Retoucher la couverture
Rajouter les Overlays de HOB
Rectifier les titres de tableaux en bas de page

VERSION FRANÇAISE
LOCK 'N LOAD
TOME 2
LES SCÉNARIOS:
DE 1939 À 1945

LOCK'N LOAD : LES SCÉNARIOS

LOCK'N LOAD

Crédits

Traduction
40mm

Relectures et Corrections
Deps, Olivier Lefebvre, Stéphane Tanguay

Illustration de Couverture
David Julien

Cette version 3.1.2 de la traduction française des Règles et Modules de *Lock'n Load* a été mise à jour au **21 juillet 2012**.
Sont intégrés la version 3.1 des Règles ainsi que les Errata et FAQ au 26 mars 2011.

Pour toute remarque ou correction : *locknload.versionfrancaise@yahoo.fr.*

Notes

Les Scénarios sont classés par ordre chronologique.

Dans le coin supérieur gauche de chaque scénario figure son origine. L'ensemble des modules et documents nécessaires pour pouvoir jouer chaque scénario figure dans le coin supérieur droit.

Les textes de couleur bleue sont des errata, des précisions ou des règles optionnelles provenant de forums Internet ou de FAQ du jeu,

Voici la liste des abréviations utilisées :

AA : *Anzac Attack*
BMXX : *Battle Magazine* n°XX
BOH : *Band of Heroes*
BPA : *Battle Pack Alpha*
BPB : *Battle Pack Bravo*
DOH : *Day of Heroes*
DJ : *Dark July*
FHV : *Forgotten Heroes Vietnam*
HEP : *Honneur et Patrie*
HOB : *Heroes of the Blitzkrieg*
HOG : *Heroes of the Gap*
IDD : *In Defeat, Defiance*
LOFXX : *Line of Fire* n°XX
NBO : *Noville, Bastogne's Outpost*
NL : *Newsletter Lock'n Load*
NOSB : *Not One Step Back*
Promo : *Scénario Promotionnel*
ROH : *A Ring of Hill*
SAB : *Swift and Bold*
VVXX : *Vae Victis* n°XX
Web : Issu du Web

Table Complète des Scénarios

	Titre VO	Titre VF	Origine	Pré-Requis	Réf.	Commentaires
1	A Bitter Holiday	Un Congé Amer	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
2	A Counterattack Countered	Une Contre-attaque Contrée	NBO	BOH, NBO	Tome 2	
3	A Day of Heroes	Un Jour de Héros	DOH	DOH	Tome 3	
4	A Friend in Need (Version de Démo)	Un Ami en Détresse (Version de Démo)	Web	FHV, Web	Tome 3	Démo de FHV. Disponible sur le site web de LnL
5	A Friend in Need (Version FHV)	Un Ami en Détresse (Version FHV)	FHV	FHV	Tome 3	
6	A Patrol's Coming	Une Patrouille arrive	LOF04	BOH, NOSB, SAB, LOF04	Tome 2	Première partie du Mini-module De l'Or pour les Braves
7	A Short Hop	Un Saut de Puce	DOH	DOH	Tome 3	
8	A Town called Noville	Une Ville appelée Noville	Promo	HOG, NBO, Promo	Tome 3	
9	A Very Long Night	Une Très Longue Nuit	LOF09	FHV, LOF09	Tome 3	Lié au Scénario Into the Valley
10	Act of Valor	Un Acte de Bravoure	LOF12	DOH, FHV, LOF12	Tome 3	Basé sur le film Act of Valor
11	Air Assault	Assaut Aérien	HOG	HOG	Tome 3	
12	Airaines : The Hell	Airaines : L'Enfer	HOB	HOB	Tome 2	
13	Alamo	Alamo	BOH	BOH	Tome 2	Inspiré par la bataille finale de Il faut sauver le soldat Ryan
14	Ambush	Embuscade	DOH	DOH	Tome 3	
15	Ambush !	Embuscade !	LOF12	FHV, LOF12	Tome 3	
16	Ambush Alley	La Piste des Embuscades	NL	FHV, AA, NL	Tome 3	Disponible dans la Newsletter du 20/11/2006
17	Ambush of Company 4 / Embuscade pour la 4ème Compagnie (Version VV)	Embuscade pour la 4ème Compagnie (Version VV)	VV55	FHV, VV54, VV55	Tome 3	
18	Ambush of Company 4 / Embuscade pour la 4ème Compagnie (Version Web)	Embuscade pour la 4ème Compagnie (Version Web)	Web	FHV, VV54, VV55, Web	Tome 3	Disponible sur le site web de LnL
19	Amgrunts	Amgrunts	AA	FHV, AA	Tome 3	
20	An Apple Cart for Jerry	Un Panier de Pommes pour Jerry	BPA	BOH, SAB, BPA	Tome 2	
21	An Unexpected Drop	Un Parachutage Inattendu	ROH	BOH, ROH	Tome 3	Fait intervenir l'aviation
22	Ap Bac	Ap Bac	FHV	FHV	Tome 3	
23	As Good as they Got	Aussi Bien qu'ils ont pu	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
24	Assault on Ben Suc	Assaut sur Ben Suc	FHV	FHV	Tome 3	
25	Assault on Binh Ba	Assaut sur Binh Ba	AA	FHV, AA	Tome 3	
26	Assault on Hill 252.2	Assaut sur la Colline 252.2	DJ	BOH, NOSB, DJ	Tome 2	
27	Assault on Vierville	Assaut sur Vierville	Web	BOH, Web	Tome 2	Démo de BOH. Disponible sur le site web de LnL
28	Attack of Das Kochgeschirr	L'Attaque de la Kochgeschirr	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
29	Attaque à l'Aube / Spoiling Attack (Version VV)	Attaque à l'Aube	VV54	FHV, VV54	Tome 3	
30	Attaque à l'Aube / Spoiling Attack (Version Web)	Attaque à l'Aube	Web	FHV, VV54, Web	Tome 3	Disponible sur le site web de LnL
31	Back to Basics	Revenir à l'Essentiel	HOG	HOG	Tome 3	Nommé à tort Aftermath sur le site Web LnL
32	Backwater	En Eaux Troubles	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
33	Baroud d'honneur	Baroud d'honneur	LOF01	BOH, LOF01	Tome 2	
34	Battle for the Isthmus	La Bataille pour l'Isthme	HOB	HOB	Tome 2	
35	Battle of Chin Dhuc/Duc Hanh	La Bataille de Chin Dhuc/Duc Hanh	AA	FHV, AA	Tome 3	
36	Battle of Lang Vei	La Bataille de Lang Vei	Promo	FHV, Promo	Tome 3	Scénario de la pré-commande de la seconde édition de FHV
37	Battles of Firebases Coral and Balmoral - Scenario 1	Les Batailles des Bases d'Appui-Feu Corail et Balmoral - Scénario 1	LOF03	FHV, AA, LOF03	Tome 3	Peut former une campagne de 2 scénarios avec Battles of Firebases Coral and Balmoral - Scenario 2
38	Battles of Firebases Coral and Balmoral - Scenario 2	Les Batailles des Bases d'Appui-Feu Corail et Balmoral - Scénario 2	LOF03	FHV, AA, LOF03	Tome 3	Peut former une campagne de 2 scénarios avec Battles of Firebases Coral and Balmoral - Scenario 1
39	Beasts of the City	Les Bêtes de la Cité	AA	FHV, AA	Tome 3	
40	Big Cats at Twillight	Les Félins au Crépuscule	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
41	Big War in a Pocket	Une Grande Guerre dans une Poche	BPB	BOH, BPB	Tome 2	
42	Birds of Prey	Les Oiseaux de Proie	Promo	BOH, Promo	Tome 2	Scénario de la pré-commande de la seconde édition de BOH
43	Bloody as Hell	Sanglant comme l'Enfer	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	

44	Bloody Crossroad (Version BPB)	Carrefour Sanglant (Version BPB)	BPB	BOH, BPB	Tome 2	
45	Bloody Crossroad (Version Web)	Carrefour Sanglant (Version Web)	Web	BOH, Web	Tome 2	Disponible sur le site web de LnL
46	Bloody Rough	Rocher Sanglant	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
47	Bloody Valley	Vallée Sanglante	HOB	HOB	Tome 2	
48	Bob's Farm	La Ferme de Bob	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
49	Breaking the Bank	Faire Sauter la Banque	LOF04	BOH, SAB, NOSB, LOF04	Tome 2	Quatrième partie du Mini-module De l'Or pour les Braves
50	Brecourt Manor	Le Manoir Brécourt	LOF02	BOH, LOF02	Tome 2	Rejoue une scène de la série Bond of Brothers. Optimisé pour le jeu en solitaire
51	Bridge Over the River Dnepr	Le Pont de la Rivière Dnepr	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
52	Bridgehead at Cauquigny	Tête de Pont à Cauquigny	BPB	BOH, BPB	Tome 2	Peut constituer la suite du scénario Le Manoir. Peut former une campagne de 2 scénarios (en constituant la première partie de Kellam's Bridge)ou un méga-scénario
53	Brothers in Arms	Frères d'Armes	BOH	BOH	Tome 2	
54	By Dawn's Early Light	Aux Premières Lueurs du Jour	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
55	Carentan	Carentan	BOH	BOH	Tome 2	
56	Cassino Royale	Cassino Royal	BPB	BOH, NBO, BPB	Tome 2	
57	Catecka Tea Plantation	La Plantation de Thé de Cateka	FHV	FHV	Tome 3	Scénario uniquement disponible dans la première édition de FHV
58	Chalk 2's Run	La Course de Chalk 2	DOH	DOH	Tome 3	
59	Chassé Croisé (Version BM)	Chassé Croisé (Version BM)	BM03	BOH, FHV, BM03	Tome 2	
60	Chassé Croisé (Version VV)	Chassé Croisé (Version VV)	VVHS 6	BOH, VVHS6	Tome 2	
61	Check Point Calvi	Check Point Calvi	Web	FHV, Web	Tome 3	Disponible sur le site web de CsW
62	Clear the Ditches	Nettoyer les Fossés	DJ	BOH, NOSB, DJ	Tome 2	
63	Closing the Sack (Version LOF)	Refermer le Sac (Variante LOF)	LOF06	BOH, NBO, LOF06	Tome 2	Variante qui rajoute les pions Mystères
64	Closing the Sack (Version NBO)	Refermer le Sac (Version NBO)	NBO	BOH, NBO	Tome 2	
65	Colditz Castle	Le Château de Colditz	BPB	BOH, BPB	Tome 2	
66	Colleville	Colleville	Promo	BOH, NBO, Promo	Tome 2	Scénario de la pré-commande de la seconde édition de BOH
67	Coming Through	Passer à Travers	BOH	BOH	Tome 2	
68	Convoy to Hell	Un Convoi en Enfer	DOH	DOH	Tome 3	
69	Counter Attack	Contre-attaque	HOG	HOG	Tome 3	
70	Counter Attack at St-Mere Eglise	Contre-attaque à Sainte Mère Eglise	BOH	BOH	Tome 2	
71	Dakto	Dakto	Promo	FHV, BOH, Promo	Tome 3	Scénario de la pré-commande de la seconde édition de FHV
72	Dark Days	Des Jours Sombres	LOF01	BOH, LOF01	Tome 2	Scénario subdivisé en trois scénarios
73	Day of the Zed	Le Jour des Zeds	LOF11	DOH, ATZ, LOF11	Tome 3	Un scénario d'horreur avec des Zombies. Optimisé pour le jeu en solitaire
74	Daybreaker	Ceux de l'Aube	BPB	BOH, NBO, BPB	Tome 2	
75	Death's Head at Arras	Tête de Mort à Arras	IDD	HOB, IDD	Tome 2	Scénario pas encore publié
76	Desperadoes and a Bridge	Des Desperados et un Pont	LOF06	HOB, LOF06	Tome 2	
77	Devils in Baggy Pants	Des Diables en Pantalons Bouffants	BPB	BOH	Tome 2	
78	Do Not Go Gentle	Ne t'en vas pas Soumis	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	Scénario de la pré-commande de HEP
79	Doggin' Down the Road	En suivant la Route	BOH	BOH	Tome 2	
80	Downtime	Temps Mort	HOG	HOG	Tome 3	
81	Ein Freund in Not	Ein Freund in Not	NL	BOH, NOSB, NL	Tome 3	Disponible dans la Newsletter du 06/12/2006
82	En Route to Abbeville	En Route pour Abbeville	HOB	HOB	Tome 2	
83	Enter the Guards (Version NOSB)	Faites donner la Garde (Version NOSB)	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
84	Enter the Guards (Version Web)	Faites donner la Garde (Version Web)	NL	BOH, NL	Tome 2	Disponible dans la Newsletter du 13/11/2006
85	Ewell's Charge	La Charge d'Ewell	BOH	BOH	Tome 2	
86	Expected Company	De la Compagnie Attendue	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
87	Fallschirmjäger Requiem	Requiem pour Fallschirmjäger	BPA	BOH, SAB, BPA	Tome 2	
88	Faulbach	Faulbach	LOF10	HOG, ROH, HOB, LOF10	Tome 3	
89	Fiery Baptism	Baptème du Feu	LOF08	HOB, NBO, LOF08	Tome 2	

90	Fighting the Hedgehogs	Combattre les Hérissons	HOB	HOB	Tome 2	
91	First Blood	Premier Sang	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
92	First Probe	Première Reconnaissance	HOG	HOG	Tome 3	
93	Flash…Thunder !	Eclair… Tonnerre !	BOH	BOH	Tome 2	
94	Fly Half	Demi d'Ouverture	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
95	Fortress Breslau	Forteresse Breslau	BPA	BOH, NOSB, BPA	Tome 2	
96	Front Porsche	Porche d'Entrée	DJ	BOH, NOSB, DJ	Tome 2	Remplace An Elephant's Charge annoncé sur le site web LnL et sur la 4ème de Couverture de DJ
97	Goin' Under : The Defense of Nassebruck	Goin' Under : La défense de Nassebruck	Web	HOG, BOH, Web	Tome 3	Scénario amateur
98	Hedgerow Hell	L'Enfer du Bocage	BPB	BOH, BPB	Tome 2	
99	Hell on Wheels	Hell on Wheels	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
100	Here Comes the Sun	Voici le Soleil	NBO	BOH, NBO	Tome 2	
101	Hill 823	La Colline 823	BPA	FHV, BOH, NOSB, BPA	Tome 3	Nommé à tort Three Companies at Dak sur le site Web LnL
102	Hold Until Relieved	Tenir jusqu'à la Relève	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
103	Holding Hell's Higway	Tenir l'Autoroute de l'Enfer	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
104	Hommage to the Guards	Hommage à la Garde	BM01	BOH, NOSB, BM01	Tome 2	
105	Hot Pocket	Poche de Résistance	HOG	HOG	Tome 3	
106	In the Ghetto	Dans le Ghetto	BPA	BOH, NOSB, BPA	Tome 2	
107	In the Streets	Dans les Rues	HOG	HOG	Tome 3	
108	Insanity at the Sanatorium	Démence au Sanatorium	BPB	BOH, NBO, BPB	Tome 2	
109	Into the Dragon's Lair	Dans la Tanière du Dragon	HOB	HOB	Tome 2	
110	Into the Valley	Dans la Vallée	LOF09	FHV, LOF09	Tome 3	Lié au Scénario A Very Long Night
111	Just Another Day in Paradise	Juste un Autre Jour au Paradis	AA	FHV, AA	Tome 3	
112	Kalach Bridge	Le Pont de Kalach	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
113	Kampfgruppe Eberback	Kampfgruppe Eberback	HOB	HOB	Tome 2	
114	Keeping the Door Open	Garder la Porte Ouverte	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
115	Kellam's Bridge	Le Pont de Kellam	BPB	BOH, BPB	Tome 2	Peut former une campagne de 2 scénarios (en constituant la seconde partie de Bridgehead at Cauquigny) ou un méga-scénario
116	Lam Son 719	Lam Son 719	AA	FHV, AA	Tome 3	
117	Le Manoir	Le Manoir	BOH	BOH	Tome 2	
118	Les Faubourgs de Carentan	Les Faubourgs de Carentan	VV57	BOH, VV57	Tome 2	
119	Liberation of Ba Ria	La Libération de Ba Ria	AA	FHV, AA	Tome 3	
120	Medal of Honor	Médaille d'Honneur	BOH	BOH	Tome 2	
121	Men of France, You May Fire First	Messieurs les Français, Tirez les Premiers	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
122	Midday's Counterattack	La Contre-Attaque de la Mi-Journée	DJ	BOH, NOSB, DJ	Tome 2	
123	Monster Scenario	Un Scénario Monstrueux	NL	BOH, NOSB, NL	Tome 2	Un scénario d'horreur fantastique. Disponible dans la Newsletter du 06/01/2007
124	No Country for Young Men	Pas d'Avenir pour les Jeunes	Web	DOH, Check Point Calvi, Web	Tome 3	Scénario amateur. Disponible sur le site web de CsW
125	No Time for a Spot of Tea	Pas le Temps pour une Tasse de Thé	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
126	No Wine for the Boches	Pas de Vin pour les Boches	LOF10	HOB, LOF10	Tome 2	
127	Non Gratum Anus Rodentum	Non Gratum Anus Rodentum	NL	FHV, NL	Tome 3	Disponible dans la Newsletter du 07/10/2006
128	Of Mines and Men	Des Mines et des Hommes	BPA	FHV, AA, BPA	Tome 3	
129	On Patrol	En Patrouille	LOF12	FHV, LOF12	Tome 3	
130	On the Road to Rabat	Sur la Route de Rabat	LOF07	BOH, NBO, HOB, LOF07	Tome 2	
131	Once Again, With Feeling	Une Fois Encore, avec Sentiment	LOF08	BOH, NBO, NOSB, DJ, FHV, ROH, DOH, LOF08	Tome 3	Scénario fantastique basé sur l'histoire de Nuklear Winter' 68
132	One Hell of a Night	Une Nuit en Enfer	NBO	BOH, NBO	Tome 2	Pions Mystère
133	One Last Blitz for Old Time's Sake	Un Dernier Blitz comme au Bon Vieux Temps	BPA	BOH, NOSB, BPA	Tome 2	
134	Operation Matilda	Opération Matilda	AA	FHV, AA	Tome 3	
135	Operation Starlite - Hotel Company	Opération Starlite - Compagnie Hôtel	Web	FHV, Web	Tome 3	Disponible sur le site web de LnL

136	Overlord Begins	Overlord Commence	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
137	Patrouille Egarée	Patrouille Egarée	Web	FHV, Web	Tome 3	Scénario solo amateur. Disponible sur le site web de Ludistratège
138	Pavlov's House	La Maison de Pavlov	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
139	Phoney War	La Drôle de Guerre	HOB	HOB	Tome 2	
140	Pinned	Cloués	ROH	BOH, ROH	Tome 3	Fait intervenir l'aviation
141	Poker Trick in Martelange	Surprise à Martelange	HOB	HOB	Tome 2	
142	Prelude and Battle	Prélude et Bataille	Web	HOG, HOB, Web	Tome 2	Disponible sur le site web de LnL
143	Prelude to Lang Vei	Prélude à Lang Vei	FHV	FHV	Tome 3	
144	Prochorovka	Prochorovka	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
145	Pushing Back	Repousser	BPB	BOH, NBO, BPB	Tome 2	
146	Rattenkrieg	Rattenkrieg	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
147	Rebecca, can you see me	Rebecca, peux-tu me voir ?	BOH	BOH	Tome 2	
148	Red Backer One	Secondeur Rouge 1	HOG	HOG	Tome 3	
149	Relief	La Relève	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
150	Retribution	Châtiment	DOH	DOH	Tome 3	
151	River of Blood	Rivière de Sang	HOB	HOB	Tome 2	
152	River of Perfume	La Rivière des Parfums	FHV	FHV	Tome 3	
153	Road to Prokhorovka	La Route de Prokhorovka	DJ	BOH, NOSB, DJ	Tome 2	
154	Roadblocks!	Barrages Routiers !	NBO	BOH, NBO	Tome 2	
155	Rocking the Casbah	Ebranler la Kasbah	LOF07	BOH, NBO, HOB, LOF07	Tome 2	
156	Room at the Inn	Une Chambre à l'Auberge	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
157	Roosevelt's Butcher	Les Bouchers de Roosevelt	BOH	BOH	Tome 2	
158	Sabot Up	Sabot Up	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
159	Saving Brigadier Hill	Il faut Sauver le Brigadier Hill	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
160	Second Echelon	Second Echelon	HOG	HOG	Tome 3	
161	Secure the Oktiabrskii State Farm	Sécuriser la Ferme d'Etat Oktiabrskii	DJ	BOH, NOSB, DJ	Tome 2	
162	Serious Firepower	Une Sérieuse Puissance de Feu	FHV	FHV	Tome 3	
163	Skulls and Crossbones	Tête de Mort	BM01	HOB, BM01	Tome 2	
164	Sky Soldiers	Les Soldats du Ciel	FHV	FHV	Tome 3	
165	Snakes in the Garden	Des Serpents dans le Jardin	LOF02	FHV, AA, LOF02	Tome 3	
166	Snatch and Grab	Vol à l'Arraché	LOF01	DOH, LOF01	Tome 3	
167	Sniper's Den	La Tanière du Sniper	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
168	Stalingrad of the West	La Stalingrad de l'Ouest	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
169	Stand and Deliver	Résister et Livrer la Marchandise	DOH	DOH	Tome 3	
170	State Farm is There	La Ferme d'Etat est Là	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
171	Stay Behind	Rester en Arrière	LOF12	FHV, LOF12	Tome 3	
172	Steel against Steel	Acier contre Acier	HOB	HOB	Tome 2	
173	Street of Sorrow	Les Rues de la Tristesse	FHV	FHV	Tome 3	
174	Suoi Chau Pha	Suoi Chau Pha	AA	FHV, AA	Tome 3	
175	Surprise Party	Surprise-partie	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
176	Surrounded in Strass	Baigner dans le Strass	BPB	BOH, NBO, BPB	Tome 2	
177	Swallow's Dance	La Danse de l'Hirondelle	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
178	Tameville breakout	La Perçée de Tameville	BOH	BOH	Tome 2	
179	Teamwork	Travail d'Equipe	BPA	BOH, NOSB, BPA	Tome 2	
180	Technical Difficulty	Problème Technique	DOH	DOH	Tome 3	
181	The Alamo	L'Alamo	DOH	DOH	Tome 3	
182	The B Team	L'Equipe B	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
183	The Battle of Long Tan	La Bataille de Long Tan	AA	FHV, AA	Tome 3	
184	The Best Laid Plans	Les Meilleurs Plans	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
185	The Brickyard 150	La Briqueterie 150	BPA	BOH, SAB, NOSB, BPA	Tome 2	
186	The Bridge at Chef du Pont	Le Pont de Chef-du-Pont	BOH	BOH	Tome 2	
187	The Burbs	La Banlieue	ROH	BOH, ROH	Tome 3	Fait intervenir l'aviation
188	The Call of Duty	L'Appel du Devoir	BOH	BOH	Tome 2	

189	The Castle	Le Château	BM02	HOB, BM02	Tome 2	
190	The Cavalry	La Cavalerie	AA	FHV, AA	Tome 3	
191	The Crossing	La Traversée	LOF04	BOH, NOSB, SAB, LOF04	Tome 2	Troisième partie du Mini-module De l'Or pour les Braves
192	The Defense of Klappebruck	La Défense de Klappebruck	HOG	HOG	Tome 3	
193	The Devil Went Down to Georgia	Le Diable s'en est allé de Géorgie	ROH	BOH, ROH	Tome 3	Fait intervenir une unité navale
194	The Fanning Head Mob	La Foule de Fanning Head	LOF10	BOH, ROH, LOF10	Tome 3	
195	The Forgotten Battle : Noise in the Fog	La Bataille Oubliée : Du Bruit dans le Brouillard	HOB	HOB	Tome 2	
196	The Hunter is Now the Hunted	Le Chasseur Chassé	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
197	The Last Charge of the Spahis	La Dernière Charge des Spahis	HOB	HOB	Tome 2	
198	The Last Gap (Version LOF)	La Dernière Brêche (Version LOF)	LOF03, Web	BOH, LOF03, Web	Tome 3	Démo ROH. Egalement disponible sur le site web de LnL
199	The Last Gap (Version ROH)	La Dernière Brêche (Version ROH)	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
200	The Last Gasp	Le Dernier Soupir	SAB	BOH, SAB	Tome 2	
201	The Marketplace Massacre	Le Massacre de la Place du Marché	AA	FHV, AA	Tome 3	
202	The Relief of Plei Mei	Le Secours de Plei Mei	FHV	FHV	Tome 3	
203	The Rescue : Leclerc Rides in	Le Sauvetage : La Chevauchée de Leclerc	HOB	HOB	Tome 2	
204	The Road to Astrachan	La Route d'Astrachan	BPA	BOH, NOSB, BPA	Tome 2	
205	The Road to Foucarville	La Route de Fourcarville	BOH	BOH	Tome 2	
206	The Road to Hill 311	La Route de la Colline 311	HOB	HOB	Tome 2	
207	The Sherman's Edge	L'Avantage du Sherman	LOF04	BOH, NOSB, SAB, LOF04	Tome 2	Deuxième partie du Mini-module De l'Or pour les Braves
208	The Village	Le Village	Web	FHV, Web	Tome 3	Disponible sur le site web de LnL
209	Thrust and Parry	Attaques et Parades	Web	HOG, Web	Tome 2	Disponible sur le site web de LnL
210	Thundering Hooves	Les Sabots du Tonnerre	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
211	Tigers in the Mist	Des Tigres dans la Brume	NBO	BOH, NBO	Tome 2	
212	Tip of the Speirs	La Pointe des Speirs	BPA	BOH, BPA	Tome 2	
213	To the Bridge	Au Pont !	LOF11	BOH, LOF11	Tome 2	
214	Top Malo House	La Maison de Top Malo	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
215	Touchy, Feely	Emouvant	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	
216	Tough as Nails	Dur à Cuire	NOSB	BOH, NOSB	Tome 2	
217	Tread Heads	Tankistes	FHV	FHV	Tome 3	
218	Two Sisters	Les Deux Sœurs	ROH	BOH, ROH	Tome 3	
219	Undaunted Courage	Indémontable Courage	BPA	BOH, BPA	Tome 2	
220	Undeniable Courage (Version de Démo)	Un Courage Indéniable (Version de Démo)	Web	FHV, Web	Tome 3	Démo de FHV. Disponible sur le site web de LnL
221	Undeniable Courage (Version FHV)	Un Courage Indéniable (Version FHV)	FHV	FHV	Tome 3	
222	Unexpected Visitors	Des Visiteurs Inattendus	FHV	FHV	Tome 3	
223	Valley of Tears	La Vallée des Larmes	HEP	HOG, HOB, HEP	Tome 3	Scénario de la pré-commande de HEP
224	Where Are All the Others ?	Où sont tous les autres ?	HOB	HOB	Tome 2	
225	Yankee Hammer	Marteau Yankee	LOF11	HOG, LOF11	Tome 3	

SCÉNARIOS
DE 1939 A 1945

LOCK'N LOAD

Allemagne, Près de Shwarzenbach, Novembre 1939

Dans le No Man's Land, les patrouilles de reconnaissance identifièrent une présence allemande près du croisement routier de la forêt de Winsbach. Des éléments du 5ème Régiment d'Infanterie Coloniale reçurent l'ordre de nettoyer la zone, dans un assaut coordonné avec le 15ème de Chasseurs Alpins stationné dans le village de Schwarzenbach. Le plan nécessitait que les coloniaux infiltrent un village abandonné devant les positions allemandes, pendant que le Groupe Franc prenait l'ennemi de flanc. Avec des Spähtruppen (patrouilles de reconnaissance) connues pour être dans la zone, l'assaut n'allait pas être une tâche facile.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 5eme Régiment d'Infanterie Coloniale.** Se déploient dans ou à 2 hex maximum de 25C1 : 9 x 1-6-4 2 x FM 24/29 2 x Pétards 1 x Lance-flammes 1 x WT Mortier de 81mm Asp de France Lt Jalenques avec la Carte *Assaulter* 1 x Héros (Bachir) avec la Carte *Tromblon* **Groupe Franc du 15ème Bataillon de Chasseurs Alpins** Entrent au tour 1 (cf. SSR 3) : 4 x 1-3-4 1 x MG34 (capturée) 1 x FM 24/29 Sgt Olivier
ALLEMANDS	**Éléments du 173eme Régiment d'Infanterie de la 87eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier dans ou à 1 hex maximum de n'importe quel bunker (cf. SSR 1) : 6 x 1-6-4 2 x Dreysse 13 2 x WZ. 1928 Lt Von Martial Lt Herman avec la Carte *Op Movement* 1 x WT MG34 avec la Carte *Slayer* 1 x Infirmier 4 x Barbelés 3 x Trous de Souris 2 x Mines **Éléments du 187ème Bataillon de Reconnaissance de la 87ème Division d'Infanterie** Entrent au tour 4 (Cf. SSR 6) : 4 x 1-4-4 2 x MG34 1 x Geballte-Ladung Lt Wurtz avec la Carte *Charismatic*

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur français a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne s'il contrôle au moins 3 bunkers et qu'il a plus de Points de Victoire (VP) que le joueur allemand à la fin de la partie. Autrement c'est le joueur allemand qui gagne. Les VP sont décernés de la manière suivante :

- Le joueur allemand gagne 2 VP pour chaque MMC, SMC et WT français éliminés. Les Demi Groupes rapportent 1 VP.
- Le joueur français gagne 1 VP pour chaque Bunker contrôlé à la fin de la partie. Il gagne également 1 VP pour chaque MMC, SMC et WT allemand éliminé. Les Demi Groupes rapportent 1/2 VP. Un Bunker est contrôlé si un MMC en Bon Ordre ou un Héros français occupe l'hex ou s'il a été le dernier camp à occuper l'hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Bunkers : Placez 1 x Bunker dans chacun des quatre hex suivants : en 25J2, faisant face à 25I2, en 25J4, faisant face à 25I3, en 25H5, faisant face à 25G4, en 25I6, faisant face à 25I5.

2. Prêts : Les unités françaises ne souffrent pas de la caractéristique nationale Encombrement.

3. Groupe Franc : Après que l'Allemand ait déployé ses unités, lancez 1d6. Si le résultat est pair, le Groupe Franc entre par le bord Ouest de la carte par les hex 25A6-A8. Si le résultat est impair, ils entrent par le bord Est de la carte dans ou à 1 hex maximum de 25O1.

4. Cours d'Eau : Le Cours d'Eau est considéré comme étant un Cours d'Eau 3 (L = +2). Les ponts sont intacts. Les bords des ponts n'ont pas d'effet.

5. Héros Français : Le camp français ne peut pas générer de Héros.

6. Renforts Allemands : Au début du tour 4, lancez 1d6. Si le résultat est 1 ou 2, les renforts entrent par le bord Est de la carte. Si le résultat est 3 ou 4 ils entrent par le bord Sud de la carte. Si le résultat est 5 ou 6, ils entrent par le bord Est ou Sud de la carte (au choix du joueur allemand), mais seulement au tour 5.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Placez au hasard un marqueur d'Événement sous (dans) chaque marqueur *Bunker*. Les unités doivent être à l'intérieur du Bunker pour activer l'Événement.

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 3.

Marqueur d'Événement D (Occupation) : Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 4.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Dans un coin de la pièce se trouve un homme attaché que vous reconnaissez immédiatement ! C'est votre éclaireur disparu, Félix, dont vous n'aviez plus de nouvelle depuis la nuit précédente. Placez le Héros Félix Blessé dans hex et choisissez lui au hasard une Carte de Compétence.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Plusieurs cartes sont sur les murs. Chaque Bunker et Emplacement sur cette partie du front allemand est souligné en rouge. Votre QG sera très satisfait de ces précieux renseignements. Vous gagnez 2 VP pour cette découverte.

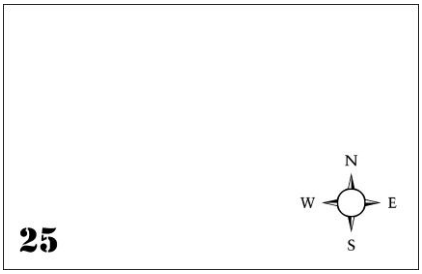
PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Vos hommes défoncent une porte latérale donnant sur une petite pièce. A l'intérieur, un officier allemand est en train de hurler dans sa radio. Avec la détonation d'un fusil, il est réduit au silence. Quelques secondes plus tard néanmoins, vous découvrez ce pourquoi il était en train crier : le bunker est la cible d'un tir de barrage intensif d'artillerie. Placez un marqueur marqueur FFE sur le bunker et résolvez une attaque de FP3 dans cet hex et tous les hex adjacents. Retirez le marqueur FFE durant la Phase Administrative.

PARAGRAPHE 4
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Vos hommes inspectent rapidement le bunker capturé. Le soldat de 1ère Classe Perrin regarde un officier allemand mort et dit : "Je veux son Mauser". Mais lorsqu'il retourne le corps, deux grenades dégoupillées tombent des mains de l'officier mort. Les hommes plongent... auront-ils été assez rapides ? Attaquez toutes les unités dans le bunker avec une FP de 3 (aucun TM ne s'applique).

CARTE



No Man's Land, Près de Forbach, Janvier 1940

Durant la période précédant l'offensive allemande, les Français et les Allemands tenaient leurs positions le long de la frontière. La France avait envahi la région de la Saar mais s'était retirée après la capitulation polonaise. La guerre était alors une affaire de patrouilles de reconnaissance, d'embuscades brutales et de coups de mains sur des avant-postes. Ce jour-là, à l'aube, les Allemands tentèrent d'éliminer une base avancée française, en tirant avantage d'un épais brouillard. Malheureusement, des Corps Francs français revenant tout juste d'une opération nocturne rejoignirent la bataille pour secourir leurs camarades.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 69eme Régiment d'Infanterie de Forteresse de la 29eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier dans ou à deux hex maximum des hex 23M3-M4 : 4 x 1-5-4 1 x FM 24/29 Mdl Julien 1 x WT MG Mle 1914 3 x Trous de Souris 2 x Mines **Éléments des Corps Francs du 24ème Bataillon de Chasseurs Alpins de la 6ème Demi-Brigade de Chasseurs, attachés à la 29ème Division d'Infanterie** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte 23 : 4 x 2-3-4 1 x FM 24/29 1 x MG34 (capturée) Sgt Olivier avec la Carte *La Marseillaise* 1 x Héros (Félix)
ALLEMANDS	**Éléments de 258eme Bataillon de Reconnaissance de la 258eme Division d'Infanterie** Se déploient en second sur la carte 23 à l'Ouest de la route H1-H8 : 6 x 1-4-4 6 x 1-6-4 3 x MG34 Lt Von Martial Lt Wurtz 1 x Héros (Steiner)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin de la partie gagne. Une égalité entraîne une victoire allemande. Le joueur allemand gagne 4 VP s'il est le seul camp à avoir des unités en Bon Ordre dans le bâtiment M3-M4 à la fin de la partie. Le joueur allemand gagne 4 VP s'il n'y a pas d'unité française en Bon Ordre à un hex du bâtiment M3-M4. Le joueur français gagne 1 VP pour chaque MMC ou SMC allemand éliminé. Les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Bâtiment : Le bâtiment M3-M4 est un bâtiment de 2 étages.

2. Barbelés : Placez un marqueur *Barbelés* dans chacun des hex suivants : L2, K2, K3, K4, K5, L6.

3. Brouillard : La visibilité est bloquée par un brouillard dense. La LOS est réduite à trois hex. Durant chaque Phase de Ralliement après le tour 1, lancez 1d6 : si le résultat est inférieur ou égal au numéro en cours, le temps s'éclaircit : ajoutez un (1) à la portée de la LOS.

4. Stosstruppen : Durant le scénario, le joueur allemand a huit (8) Points de Destin. Il peut les ajouter ou les soustraire

de n'importe quel lancer de dé (les siens ou ceux de son adversaire) impliquant un Groupe de Combat 1-4-4 ou un Demi Groupe 1-3-4. Mais il ne peut jamais utiliser plus de 2 Points de Destin à la fois. Le joueur allemand doit annoncer son intention d'utiliser ses Points de Destin avant le lancer de dé.

5. No Man's Land : Placez un marqueur *Rubble* dans chacun des hex suivant : I1, I5, G3, J5.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé dans 23M4 (au niveau du sol). Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé dans 23M3 (au niveau du sol). Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

S'il n'y a pas d'unité française dans cet hex (au niveau du sol seulement : ils peuvent occuper le niveau supérieur), lisez le Paragraphe 2. S'il y a une ou plusieurs unités françaises dans cet hex, ou s'il y a déjà 2 Héros français sur la carte, lisez le Paragraphe 3. Retirez les marqueurs d'Événements A et B.

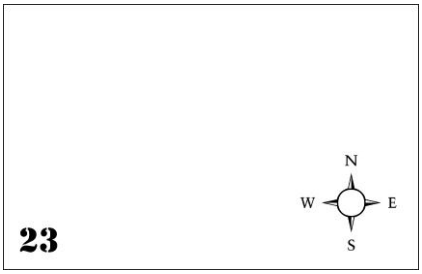
PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Un jeune officier, la tête bandée, et le regard reflétant la folie sort par la porte de la cave et se jettent désespérément sur les soldats allemands. Placez un Héros français blessé dans l'hex et résolvez immédiatement un Corps à Corps, mais lancez tout d'abord 1d6 : si le résultat est pair, les Allemands sont surpris et ils peuvent uniquement se défendre lors du premier round.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

La Police de Cuisine (Note du Traducteur : Kitchen Police : Soldats affectés aux cuisine) revenant tout juste de l'arrière court pour prêter main forte à leurs camardes. 2 x 1-5-4 et Adc Beaujolais entrent immédiatement par le bord Est de la carte. Les unités doivent entrer ensemble.

CARTE



Belgique / Frontière Luxembourgeoise, Martelange, 10 mai 1940

Au matin, la 1ère Division de Panzers traversa le Luxembourg et sa garde avancée était prête à entrer en Belgique dès que possible. Sur la frontière, à Martelange, les Chasseurs Ardennais étaient prêts à combattre et avaient confiance en leurs défenses. Les ponts avaient été détruits, les mines avaient été posées et la Sûre semblait être un obstacle efficace. Mais dans le camp allemand, le Lt Col Balck, un officier d'État-Major venait juste d'arriver. Il était surprenant de voir un officier d'un tel rang sur la ligne de front, mais ses ordres étaient encore plus surprenants : traverser la rivière et prendre le village, à n'importe quel prix ! Sans attendre des renforts, les Allemands lancèrent un assaut sur les positions belges. L'attaque, aussi soudaine qu'inattendue fut brutale et beaucoup parmi les Belges décampèrent immédiatement.

ORDRE DE BATAILLE

BELGES	**Éléments de la 4eme Compagnie, 2eme Bataillon, 1er Régiment de Chasseurs Ardennais** Se déploient en premier dans n'importe quel hex à l'Ouest de la Rivière : 8 x 1-5-4 1 x Héros (Lefebvre) 2 x Chauchat 1 x WT MG Maxim 08 avec la Carte *Slayer* 1 x Mle 1930 Sgt Merckx avec la Carte *Charismatic* Cpt Lambic 1 x T-13 B3 3 x Barbelés 3 x Mines
ALLEMANDS	**Éléments du Bataillon de Reconnaissance de la 1ere Division de Panzers** Se déploient à l'Est de la ligne d'hex K incluse : 3 x 1-4-4 6 x 1-6-4 2 x 1-4-20 (Side-cars) 3 x MG34 Lt Von Martial Lt Wurtz 1 x WT Mortier de 50mm 2 x SdKfz 231

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin de la partie gagne. Une égalité est une victoire allemande. Chaque camp gagne 1 VP pour chaque MMC en Bon Ordre, SMC et Véhicule à l'Ouest de la rivière à la fin du jeu. Les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Ponts et Gués : Le Pont est détruit : il n'existe plus. Placez des marqueurs *Gué* dans les hex 22H7, 22G4 et 22G2 sur l'Overlay. Ils permettent aux unités de traverser la rivière en dépensant 4MP (quel que soit le type d'unité). Les Gués sont considérés comme étant des terrains Dégagés avec un TM de +1.

2. Église : L'hex 22E4 est un Bâtiment à deux étages.

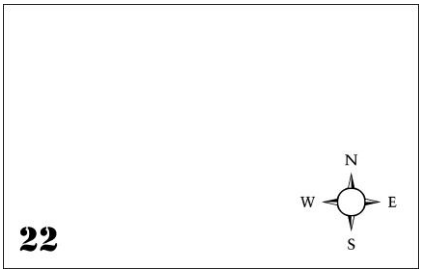
3. Panique ! A chaque fois qu'un MMC allemand traverse la rivière d'Est en Ouest – **avant** de résoudre tout éventuel Tir d'Opportunité belge et **après** avoir résolu toute éventuelle attaque de Mines ou Corps à Corps, le joueur allemand choisit un hex occupé par l'ennemi sur lequel il a une LOS. Chaque unité belge présente dans l'hex (à l'exception des Héros) doit passer de test de Moral (en commençant par les Leaders). Pour chaque MMC, Héros ou véhicule allemand dans la pile qui traverse, ajoutez +1 au lancer de dé du test de Moral. Les modificateurs de Commandement et de TM s'appliquent. Les unités belges qui échouent à leur test de Moral sont Choquées et doivent immédiatement retraiter :

elles doivent alors dépenser le MF complet pour fuir à l'Ouest. Si plusieurs directions sont possibles, c'est le joueur allemand qui choisit. Si les unités choquées (seulement les MMC) ne peuvent retraiter (par exemple, parce que cela les ferait entrer dans la LOS d'une unité ennemie), elles restent dans l'hex mais subissent à la place un résultat Perte sur la DFT. Les unités déjà choquées qui échouent à leur test de Moral retraitent simplement comme expliqué ci-dessus. Les unités qui réussissent leur test de Moral et qui sont empilées avec des unités qui doivent retraiter peuvent choisir de retraiter également mais sans être choquées.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Bodange, Belgique, 10 mai 1940

La 1ère Division de Panzers entra en Belgique sans difficulté. Elle espérait prendre Neufchâteau le même jour et ensuite foncer vers l'Ouest, mais la plupart des ponts sur la rivière Sûre avaient été détruits et, dans un premier temps, seule la garde avancée de la division pouvait s'attendre à passer. Bodange était un petit village sur la route à l'Ouest, dans une vallée profondément encaissée. Là ce tenaient les Chasseurs Ardennais. C'était leur premier jour de guerre, et ils étaient prêts à résister. Néanmoins, les Allemands de l'Opération Niwy (plus de 600 commandos du régiment Grossdeutschland qui furent parachutés dans leur arrière-garde) avaient coupé les lignes de communication belges, et les Chasseurs Ardennais ne reçurent jamais leur ordre de retraite. Bien que sérieusement surpassés en nombre, ils combattirent comme des diables jusqu'à la fin. Après six heures, la bataille arriva à son terme : 22 belges se rendirent. La première question que les Allemands leurs posèrent fut : "Mais où sont tous les autres ?"

ORDRE DE BATAILLE

BELGES	**Éléments de la 5ème Compagnie du 1er Chasseurs Ardennais.** Se déploient suivant la SSR 1 : 1 x 1-5-4 ou 2 x 0-5-4 (au choix du joueur) 2 x 0-5-4 2 x Chauchat 1 x Mle 1930 1 x WT MG Maxim 08 1 x Héros (Lefebvre) avec la Carte *Opportunist* Cpt Lambic avec la Carte *Manoeuver* 4 x Barbelés 1 x Bunker Note : Les Chasseurs Ardennais sont considérés comme étant sur leur terrain : cf. 13.7.
ALLEMANDS	**Éléments du 3ème Régiment Schutzen de la 1ere Division de Panzers** Se déploient sur la carte 25 sur ou à l'Est de la ligne d'hex K : 6 x 1-6-4 2 x MG34 1 x WT MG34 Lt Hermann avec la Carte *Charismatic* 2 x Modules d'artillerie de 88mm (FP 3) **Éléments du 4ème Bataillon de Motocyclettes de la 1ère Division de Panzers** 6 x 1-4-4 2 x MG34 1 x Lance-flammes Lt Von Martial avec la Carte maudite *Friendly Fire* 1 x Héros (Teufel)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, si le joueur allemand a au moins 4 Points de Victoire (VP) et plus de VP que le joueur belge, alors le joueur allemand gagne. Tout autre résultat entraîne une victoire belge. Le joueur belge gagne 1 VP pour chaque MMC ou SMC allemand éliminé. Les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP. Le joueur allemand gagne 1 VP pour chaque hex de bâtiment contrôlé (8 possible) sur la colline au Nord-Ouest de la carte. Un hex est considéré comme contrôlé si un MMC en Bon Ordre ou un Héros occupe l'hex ou a été le dernier camp a occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Déploiement Belge : Les Chasseurs Ardennais ont eu beaucoup de temps pour préparer leur défense, et leurs positions étaient bien camouflées. Au début de la bataille, les Allemands ne les ont jamais trouvé où ils s'attendaient bien soient. Pour représenter ceci, aucune des unités belges n'est placée sur la carte au début du scénario. Après que

le scénario ait commencé, le joueur belge peut placer ses unités dans n'importe quel hex à l'hex de la route H1-H8 durant n'importe quelle impulsion belge ou durant une impulsion allemande s'il souhaite placer ses unités et ensuite effectuer un tir d'Opportunité. Le joueur belge doit placer ses unités dans n'importe quel hex **vide** dont le terrain a un TM positif et dans lequel aucune unité allemande n'est préalablement entrée. Si les unités belges sont déployées dans un hex à l'intérieur d'une zone de FFE, résolvez l'attaque du FFE immédiatement. En revanche, le Bunker et les quatre marqueurs *Barbelés* doivent être placés au début du jeu.

2. Ponts et Cours d'Eau : Les Ponts ont été détruits, ils n'existent plus. Le Cours d'Eau est considéré comme un Cours d'Eau 3. Cf. 10.3 pour les coûts supplémentaires en MP pour le traverser.

3. Pour nos Frères ! Durant la phase de Ralliement du tour 6, les MMC belges non-empilés avec un Héros ou un Leader peuvent tenter de se rallier.

4. Minen ! Le joueur belge peut utiliser 3 pions *Mines*. A n'importe quel moment durant la partie, il peut les placer dans un hex dans lequel une unité allemande vient d'entrer – à l'exception du Bunker ou des hex de Bâtiments. Certaines des mines dans Bodange étaient défectueuses : ainsi, lorsqu'un pion *Mines* est placé sur la carte, lancez 1d6. Si le résultat est pair, résolvez l'attaque. Si le résultat est impair, les Mines n'explosent pas. Dans tous les cases, laissez le pion *Mines* sur la carte et relancez le dé à chaque fois qu'une nouvelle unité entre dans l'hex.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

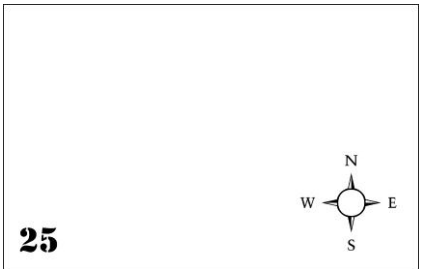
Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé dans 25G3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé dans 25D3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Dans la maison, vous découvrez les restes d'un stock d'explosifs qui ont été utilisés pour détruire les ponts. Un de vos hommes fait remarquer : "Il y en a assez pour faire sauter la colline entière". Et alors qu'il finit sa phrase, une balle perdue brise la fenêtre et enflamme les explosifs. Kaboom ! Placez un marqueur *Gravats* dans l'hex. Toutes les unités doivent passer un test de Moral (seuls les modificateurs de Commandement s'appliquent). Si elles échouent, elles sont éliminées. L'hex compte toujours comme un hex de VP pour les Allemands, et toute unité allemande éliminée compte dans le total de VP du joueur belge. Retirez les marqueurs d'Événement A et B.

CARTE



Belgique, Thisnes, 12 mai 1940

Hannut, en Belgique, vit la première bataille de char de la 2ème Guerre Mondiale. Lors du deuxième jour de la bataille, les Français commencèrent à retraiter sur les positions flanquant la 4ème Division de Panzers. Bien que les Allemands voulaient pousser leur avance, ils ne voulaient pas prendre le risque de se retrouver encerclés, parce que la 3ème Division de Panzers était retardée par un embouteillage à l'arrière. A la place, le Général Hoeppner forma un Kampfgruppe (groupe de combat) agressif sous le commandement du Colonel Eberback, pour nettoyer la zone et casser la pression française autour du village de Thisnes.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 11eme Régiment de Dragons de la 3eme Division Mécanisée Légère** Se déploient n'importe où à l'Ouest de la route 22H1-H8 et à au moins 3 hex de n'importe quelle unité allemande : 9 x 1-6-4 3 x FM 24/29 1 x Fusil AT Boys .55 2 x WT Mle 1914 dont un avec la Carte *Armor Piercer* 1 x WT ATG 25mm Sgt Olivier avec la Carte *Tank Killer* Lt Jalenques Asp de France 2 x H39 3 x Trous de Souris 2 x Modules d'artillerie de 155mm (FP6)
ALLEMANDS	**Éléments du 35eme Régiment de Panzers et du 12eme Régiment Schutzen de la 4eme Division de Panzers** Se déploient en premier à l'Est de la route 22H1-H8 : 6 x 1-6-4 2 x MG34 1 x Fusil AT PzB39 Lt Hound avec la Carte *Assaulter* Lt Hermann 2 x Pz IIC 2 x Pz IIIE 2 x Pz IVD Cpt Wolf **Renforts : Éléments du 7ème Bataillon de Reconnaissance de la 4ème Division de Panzers** Entrent par le bord Sud de la carte. Cf. SSR 3 : 6 x 1-4-4 2 x MG34 Lt Wurtz avec la Carte *Coordinated Fire* 1 x Infirmier 1 x Pz Jäger I 1 x Module d'artillerie de 88mm (FP3)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

9 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est déterminée par le nombre de Points de Victoire (VP) cumulé par chaque joueur. Les VP sont gagnés comme suit :

- Le joueur allemand gagne 10 VP s'il n'y a pas de MMC, de SMC ou de véhicule français en Bon Ordre sur la carte 22 à la fin de la partie.
- Le joueur allemand gagne 10 VP s'il n'y a pas de MMC, de SMC ou de véhicule français en Bon Ordre sur la carte 23 à la fin de la partie.
- Le joueur allemand gagne 3 VP pour chaque bâtiment contrôlé à l'Ouest de la ligne d'hex 24H1-8 à la fin de la partie.

Pour contrôler un hex de victoire, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.

- Le joueur français gagne 3 VP pour chaque MMC, SMC ou véhicule allemand éliminé sur la carte 22, 2 VP pour chaque MMC, SMC ou véhicule éliminé sur la carte 23 et 1 VP pour chaque MMC, SMC ou véhicule éliminé sur la carte 24. Les Demi Groupes et les Équipages comptent pour une demi-unité. Les véhicules abandonnés comptent comme s'ils avaient été détruits. Les demi-hex avantagent le Français lors de l'attribution des VP.
Si le joueur allemand déclenche l'Événement et qu'il a 15 VP ou plus que le joueur français, c'est une victoire allemande. Si le joueur allemand ne déclenche pas l'Événement et qu'il a 20 ou plus que le joueur français, c'est une victoire allemande. Tout autre résultat entraîne une victoire française.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Dragons : Les MMC 1-6-4 français ne souffrent pas de la caractéristique nationale Encombrement.

2. Stukas ! Au tour 3, le joueur allemand gagne la possibilité de lancer 2 attaques de Stukas (au total, pas par tour). Chaque Stuka peut attaquer deux hex adjacents avec une FP de 2. Les Stukas sont également armés de bombes antichars et il peut attaquer un véhicule dans l'un des deux hex-cibles : son score Pour Toucher sur l'OFT est de 5 (le TM ne s'applique pas). La valeur de Pénétration des bombes antichars est de 3, et la cible s'oppose avec sa valeur de Blindage la plus faible. Au moins un des hex-cible doit être repéré. Les Stukas ne sont pas obligés de rentrer au tour 3 : ils peuvent entrer lors d'une impulsion allemande dans l'un des tours suivants. Ils ne doivent pas aussi rentrer obligatoirement ensemble.

3. Flanquant : Au début de la Phase de Ralliement du tour 3, le joueur allemand lance 1d6 : :si le résultat est inférieur au numéro du tour en cours, ses renforts entrent par le bord Sud de la carte, à l'Est de l'hex 24H1. Si le résultat est égal au numéro du tour en cours, ses renforts entrent par le bord Sud de la carte, à l'Est de l'hex 23H1. Si le résultat est supérieur au numéro du tour en cours, ses renforts entrent par le bord Sud de la carte, à l'Est de l'hex 22H1. Le joueur peut choisir de retarder l'entrée de ses renforts **une seule fois**, mais il doit alors relancer le dé lors de la Phase de Ralliement suivante.

4. Bâtiment : Le bâtiment en pierre occupant les hex 23M3-M4 est un bâtiment à deux étages.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

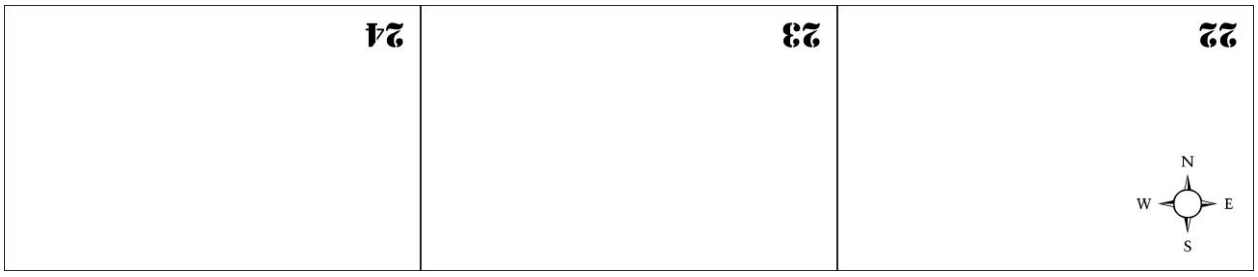
Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans l'hex 23O3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement (et le marqueur d'Événement B s'il n'a pas déjà été activé) et lisez le Paragraphe 1.

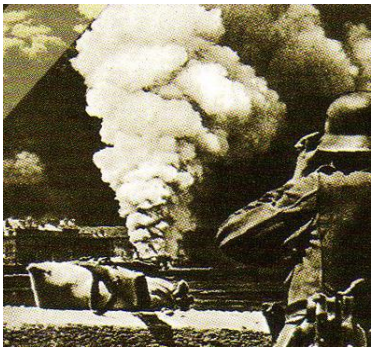
Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé dans l'hex 24I2. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement (et le marqueur d'Événement A s'il n'a pas déjà été activé) et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Voici les lions ! Réchappant de l'enfer de Crehen où leur bataillon a subit de lourdes pertes, deux Somuas rejoignent la bataille, prêts à venger la perte de leurs camarades. Durant n'importe quelle impulsion française qui s'ensuit, 2 x S35, Adc Descotes, 3 x 1-6-4, 1 x Hotchkiss 22/26 et le Héros Bachir avec la Carte *La Marseillaise* entrent en jeu dans les 4 mêmes hex par le bord Nord de la carte. Lancez 1d6. Si le résultat est 1-4, ils entrent sur la carte 24. Si le résultat est 5 ou 6 ils entrent n'importe où à l'Ouest de l'hex 23H8. De fait de la surprise, les unités allemandes qui veulent effectuer un tir d'Opportunité sur de ces unités françaises entrant en jeu doit d'abord réussir un test de Moral (les TM s'appliquent). Si l'unité échoue à son test de Moral, soustrayez deux (-2) de la FP de l'unité qui tir.

CARTE





France, Monthermé, 14 mai 1940

Au soir du 14 mai, les 1ère, 2ème et 3ème Divisions de Panzers avaient établi une tête de Pont à Sedan. Les 5 et 7ème Divisions de Panzers avaient établi une tête de Pont dans le secteur de Dinant et Houx mais le fer de lance de la 6ème Division de Panzers (suivie par la 8ème) était toujours incapable d'exploiter la tête de pont qu'elle avait établi à Monthermé, au Nord-Ouest de Sedan. Le secteur était défendu par la 102ème Division d'Infanterie de Forteresse française (DIF) qui avait été chargée de garder une ligne de front large de 40 km. Ce DIF était principalement dépourvu de fortifications mais la rivière était cernée par des berges escarpées et des bois vallonnés. Monthermé elle-même était situé sur un petit isthme et elle constituait un point faible. Il y avait des passages à gués possibles et le terrain accidenté conféraient de nombreuses zones aveugles. Bien que difficile à défendre, l'équivalent d'une division d'infanterie française bloqua héroïquement l'avance de deux divisions de Panzers pendant deux jours de combats sanglants. Le Général Reinhart allait dire plus tard : "A Monthermé, les troupes françaises ont offert une résistance valant celle des poilus de Verdun en 1916".

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 42eme MG Colonial Demi Brigade du 102eme DIF** Se déploient comme suit : Comme indiqué dans la SSR 1 : 8 x 1-5-4 4 x FM 24/29 1 x WT MG Mle 1914 1 x Héros (Bachir) Lt Jalenques Asp de France Adc Beaujolais avec la Carte *Ace Gunner* 1 x WT ATG 75mm 2 x Barbelés 2 x Mines Dans l'hex 26G4 ou 26H5 **et** comme indiqué dans la SSR 1 : 1 x Tourelle MG avec la Carte *Slayer* 1 x Tourelle ATG 25mm Entrent au tour 2 via l'hex 26K0 (demi-hex) ou 26O4 : 3 x 1-6-4 3 x 2-3-4 1 x MG34 (capturée) 1 x Hotchkiss 22/26 Sgt Olivier avec la Carte *La Marseillaise* 1 x FT17c
ALLEMANDS	**Éléments du 4eme Régiment Schutzen et du 11eme Régiment de Panzers de la 6eme Division de Panzers** Se déploient comme indiqué dans la SSR 1 : 12 x 1-4-4 9 x 1-6-4 4 x MG34 2 x Dreyse 13 1 x WT MG34 1 x WT LeiG18 75mm 1 x Héros (Steiner) 1 x Infirmier Lt Von Martial avec la Carte *Charismatic* Lt Hermann avec la Carte *Assaulter* Lt Wurtz 12 x Canots Pneumatiques 2 x Pz IIC 2 x Pz IVD 1 x SdKfz 8

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il contrôle tous les hex de bâtiments (tous les étages) dans les colonnes 26C-E (16 au total). Un hex est estimé contrôlé si un MMC en Bon Ordre ou un Héros l'occupe à la fin du tour ou s'il a été le dernier camp à l'occuper.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Déploiement : Effectuez le déploiement de ce scénario dans l'ordre suivant :
- Le joueur français place ses Barbelés et ses Mines (n'importe où sur la carte) et les Tourelles (cf. SSR 3).
- Le joueur allemand place 4 x marqueurs *Smoke* 1 n'importe où sur la carte.
- Le joueur français place ses unités dans n'importe quel hex au Sud de la rivière.
- Le joueur allemand place ses unités dans n'importe quel hex qui est à au moins deux hex au Nord de la rivière.

2. Pont et Rivière : Le Pont est partiellement détruit. Il est considéré comme un terrain Dégagé mais il a un TM de +1 et il coûte 2MP pour entrer dans l'hex de Pont. L'hex de Pont a une limitation d'empilement d'un Groupe de Combat (ou son équivalent) et deux SMC. Les véhicules ne sont pas autorisés sur le Pont. La rivière peut être franchie en utilisant des Bateaux Pneumatiques. Tous les Groupes de Combat allemands sont équipés de Bateaux Pneumatique : pour leur utilisation cf. 21.10.

3. Tourelles : Les bâtiments dans les hex occupés par les Tourelles n'existent pas. Lorsqu'une tourelle est détruite, placez un marqueur Épave dans l'hex.

4. Maison Piégée : Les pions *Mines* peuvent être déployés dans un hex de bâtiment, mais si c'est le cas, ils sont retirés de la carte après leur première utilisation/attaque, et le TM du bâtiment ne s'applique pas.

5. Une question d'honneur : La 6ème Division de Panzers était menacée par la possibilité d'être remplacée par une division d'infanterie si elle échouait à établir une tête de pont à Monthermé. Les hommes de la 6ème PzD refusaient d'être déshonorés, et étaient ainsi extrêmement motivés. Le joueur allemand a 10 points de destin qui peuvent être utilisés à son entière discrétion. A n'importe quel moment **avant** que lui ou le joueur français lance un dé (ou des dés), le joueur allemand peut annoncer qu'il ajoutera ou soustraira de 1 à 3 Points de Destin du résultat (il doit préciser exactement combien avant le lancer). De plus, en dépensant 3 Points de Destin, le joueur allemand peut relancer un mauvais résultat ou forcer le Français à relancer un jet.

6. Observateur Aérien et Artillerie : Un avion d'observation allemand vole au-dessus de la bataille. A deux reprise pendant le jeu – mais pas durant le même tour – il peut appeler un module d'artillerie de FP4. Utilisez la procédure standard pour les tirs d'artillerie Hors Carte (18.2) mais lorsque vous lancez les 2d6, le dé blanc (la dérive) n'est pas modifiée par le Commandement et les terrains Gênants : divisez simplement par deux et arrondissez à l'entier inférieur pour obtenir le nombre d'hex de dérive. Le dé noir indique toujours la direction de la dérive. Le joueur allemand peut ajuster le marqueur *Spotting Round* d'un hex suivant 18.2.

7. Gué Hors Carte : Les éclaireurs allemands ont découvert un gué plus loin à l'Ouest et les ingénieurs l'ont rendu traversables. A n'importe quel moment, le joueur allemand peut faire sortir ses unités par l'hex 25H8 ou 25O8. Ces unités entrent alors dans la piste ci-dessous (les coûts de MP normaux et les limitations normales s'appliquent). En commençant par le premier hex (Hors Carte) dans lequel une unité ou une pile entre, et pour chaque hex successif dans lequel ils entrent, lancez 2d6 et appliquez les événements listés dans la table ci-dessous. Lorsque les unités quittent le dernier hex Hors Carte, elles entrent sur la carte par n'importe quel hex entre 26I8 et 26O8 inclus.

Table d'Événement Hors Carte

Résultat du 2d6	Événement
2	Embuscade : Résolvez une attaque de FP3 contre toutes les unités dans l'hex **ou** une attaque de WT ATG 25mm (au choix du joueur français). Toutes les attaques sont effectuées à une distance de 1 et adjacentes. Les marqueurs *Moved* et le TM de la cible affectent le lancer de dé.
3	Embuscade : Résolvez une attaque de FP2 contre toutes les unités dans l'hex **ou** une attaque d'Arme Lourde ATR Boys .55 (au choix du joueur français). Toutes les attaques sont effectuées à une distance de 1 et adjacentes. Les marqueurs *Moved* et le TM de la cible affectent le lancer de dé.
4	Perdue : La ou les unité(s) termine immédiatement son impulsion. Placez-la (les) sous un marqueur *Moved*.
5-9	Pas d'événement
10	Perdue : La ou les unité(s) termine immédiatement son impulsion. Placez-la (les) sous un marqueur *Moved*.

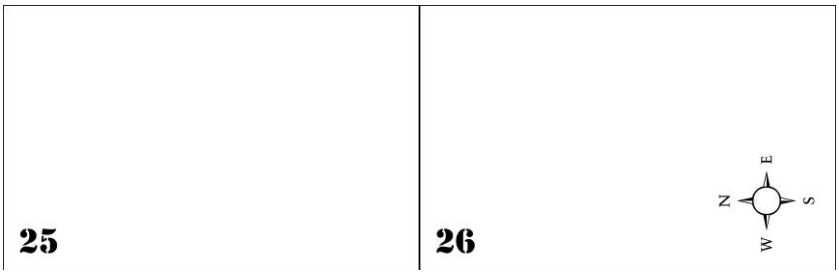
11	Embuscade : Résolvez une attaque de FP2 contre toutes les unités dans l'hex **ou** une attaque d'Arme Lourde ATR Boys .55 (au choix du joueur français). Toutes les attaques sont effectuées à une distance de 1 et adjacentes. Les marqueurs *Moved* et le TM de la cible affectent le lancer de dé.
12	Embuscade : Résolvez une attaque de FP3 contre toutes les unités dans l'hex **ou** une attaque de WT ATG 25mm (au choix du joueur français). Toutes les attaques sont effectuées à une distance de 1 et adjacentes. Les marqueurs *Moved* et le TM de la cible affectent le lancer de dé.

Note : Les tirs d'OFT réussis frappent le côté du véhicule ciblé.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, La Horgne, 15 mai 1940

Après avoir traversé avec succès la Meuse, le Panzer Korps de Guderian se détacha de la tête de pont de Sedan. Devant lui, ne restaient que des unités dispersées. L'une d'entre elles, la 3ème Brigade des Spahis, la cavalerie Nord-Africaine, reçu l'ordre de tenir le carrefour routier à La Horgne aussi longtemps que possible. Les fiers fils du désert des deux régiments de Spahis se retranchèrent à la hâte. Le petit village fut rapidement encerclé et un des deux kampfgruppe de la 1ère Division de Panzers lança attaques après attaques. Pendant plus de 10 heures, les Spahis tinrent bon. Durant la bataille, les Allemands perdirent plus de 1000 soldats et près de 20 chars. Les Français perdirent plus de 600 hommes. L'attaque finale vous attend...

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments de la 3ème Demi Brigade des Spahis** Se déploient comme suit : Dans ou à deux hex maximum de 22H7 : 4 x 1-6-4 2 x FM 24/29 Asp de France avec la Carte *Tank Killer* 1 x Héros (Bachir) avec la Carte *Tromblon* 1 x Fusil Antichar Boys .55 1 x FT17c Dans ou à un hex maximum de 22F2 : 1 x 1-6-4 1 x Hotchkiss 22/26 Sgt Olivier Dans ou à un hex maximum de la route 22H1-H8 : 2 x Barricades 2 x Barbelés 2 x Trous de Souris Dans le bâtiment en 22E4/D5 : 1 x WT ATG de 25mm (cf. SSR 2) 1 x WT Mle 1914 Adc Beaujolais avec la Carte *Ace Gunner* **Renforts** Entrent au tour 4 comme indiqué dans SSR 4 : 4 x 1-4-12 1 x FM 24/29 Cpt N'Tchorere
ALLEMANDS	**Éléments du 1er Régiment Schutzen et éléments Blindés de la 1ère Division de Panzers** Se déploient comme suit : Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte : 9 x 1-6-4 2 x MG34 1 x Lance-flammes Lt Hound avec la Carte *Charismatic* Cpt Wolf 2 x Pz IVD Entrent au tour 1 par le bord Sud de la carte : 6 x 1-6-4 2 x MG34 Lt Hermann avec la Carte *Coordinated Fire* Cpl Eisenbach 3 x Pz IIC

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin du scénario gagne. Si les deux camps ont le même nombre de VP, c'est le joueur français qui gagne. Les VP sont décernés comme suit :
- Le joueur allemand gagne 10 VP (au total) s'il contrôle les hex 22I7 et 22G7 et au moins 1 hex du bâtiment 22E4/D5 sans qu'aucune unité française en Bon Ordre ne reste dans le bâtiment. Le contrôle d'un hex est déterminé en ayant un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou en ayant été le dernier camp a avoir fait passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex.
- Le joueur français gagne 1 VP par MMC ou SMC allemand éliminé (les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP) et 2 VP pour chaque char détruit ou abandonné.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Église : L'hex 22E4 est un hex de bâtiment à 2 étages.

2. ATG retranché : Le Groupe de Soutien ATG français de 25mm doit être déployé dans le bâtiment 22E4/D5 au niveau du sol. Il ne peut pas se déplacer mais il peut pivoter.

3. Immobilisé : Le char français FT17c est immobilisé. Il ne peut pas se déplacer mais il peut pivoter sa tourelle.

4. Renforts français : Au début de la Phase des Opérations du tour 4, le joueur français lance 1d6 : si le résultat est pair, les renforts entrent par le bord Sud de la carte. Si le résultat est impair, ils entrent par le bord Ouest de la carte.

5. Lance-flammes : Lorsqu'un Groupe de Combat en possession du lance-flammes obtient un 6 sur son jet d'attaque (5.0), le lance-flammes explose. Après avoir résolu l'attaque initiale, toutes les unités présentes dans l'hex avec le lance-flammes subissent une attaque de FP 2 (le TM ne s'applique pas). Retirez le pion *Lance-flammes*.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé dans 22D5. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé dans 22A4. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Lancez 1d6. Si le résultat est pair, rien ne se passe. Si le résultat est impair, lisez le Paragraphe 2.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

La bataille semble sans espoir pour les Français. Il n'y a plus beaucoup de munitions. Un ordre retentit de leurs positions : "Retraite ! Sauvez vos vies ! Les conditions de victoire changent. En plus des conditions de victoire normales, le joueur français gagne 1 VP pour chaque MMC et SMC français (Demi Groupes = 1/2 VP) qui quitte la carte à partir de son bord Ouest ou Nord. Ajoutez deux tours à la durée du scénario. Retirez les marqueurs d'Événements A et B.

CARTE

22

23

France, Près de Vervins, 17 mai 1940

Les Allemands qui avaient traversé la Meuse à Monthermé continuèrent leur poussée à l'Ouest dans un effort pour prendre les ponts sur l'Oise et le système du canal Oise-Sambre. Malgré le fait que la 9ème Armée française était en train de s'effondrer, le QG français jeta en avant dans une contre-attaque désespérée plusieurs éléments des 1er et 2ème DCR, mêlés avec plusieurs unités d'infanterie qui retraitaient. Une fois encore, il leur fallait stopper l'avance irrésistible des Allemands.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS

Éléments du 16ème Bataillon de Chasseurs Portés et des 41ème et 42ème BCC
Se déploient en premier à l'Ouest de la ligne d'hex 23I-24G :
2 x 1-6-4
2 x 1-5-4
1 x FM 24/29
1 x Hotchkiss 22/26
1 x Pétard
1 x Héros (Bachir)
Lt Jalenques
Asp de France
Adc Beaujolais avec la Carte *Ace Gunner*
1 x WT ATG 25mm
1 x FT17c
2 x R35
3 x Trous de Souris
1 x Barricade

Entrent comme indiqué dans la SSR 1 :
3 x B1-bis
2 x Somua 35
Adc Descotes

Entrent au tour 4 par le bord Est de la carte :
4 x 1-4-12
Cpt N'Tchorere

ALLEMANDS

Éléments de 11ème Régiment de Panzers de la 6ème Division de Panzers
Se déploient en second comme suit :
Dans ou à deux hex de 22N1 :
3 x 1-4-4
1 x 1-4-20
1 x MG34
1 x Geballte-Ladung
Lt Von Martial
Lt Wurtz
1 x SdKfz 251
2 x Pz IIC
2 x Pz IIIE
1 x Opel

Sur la carte 25 à l'Est de la ligne d'hex H :
4 x 1-4-4
1 x 1-4-20
2 x MG34
Cpl Eisenbach
1 x Héros (au hasard) avec la Carte *Tank Killer*
Cpt Wolf
2 x Opel
2 x Pz IIC
2 x Pz IVD
1 x SdKfz 8

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin de la partie gagne. Le joueur allemand gagne 1 VP pour chaque MMC français éliminé (les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP), WT et chars français éliminé ou abandonné. Il gagne également 2 VP pour chaque MMC allemand (les Demi Groupes comptent pour 1VP) ou véhicule qui quitte la carte par le bord Ouest. Le joueur français gagne 2 VP pour chaque MMC allemand éliminé (les Demi Groupes comptent pour 1 VP) et véhicule éliminé ou abandonné. Les équipages des deux camps ne comptent pas dans le total de VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Désorganisation Française : Du fait de la désorganisation de la contre-attaque et du manque de radio, à chaque fois que le joueur français veut faire entrer un char Somua 35 ou un B1-bis, lancez 1d6. Si le résultat est entre 1 et 3, le char entre par le bord Nord de la carte. Si le résultat est 4 ou 5, le char entre par le bord Ouest de la carte. Si le résultat est 6, le char a été retardé : relancez le dé le prochain tour.

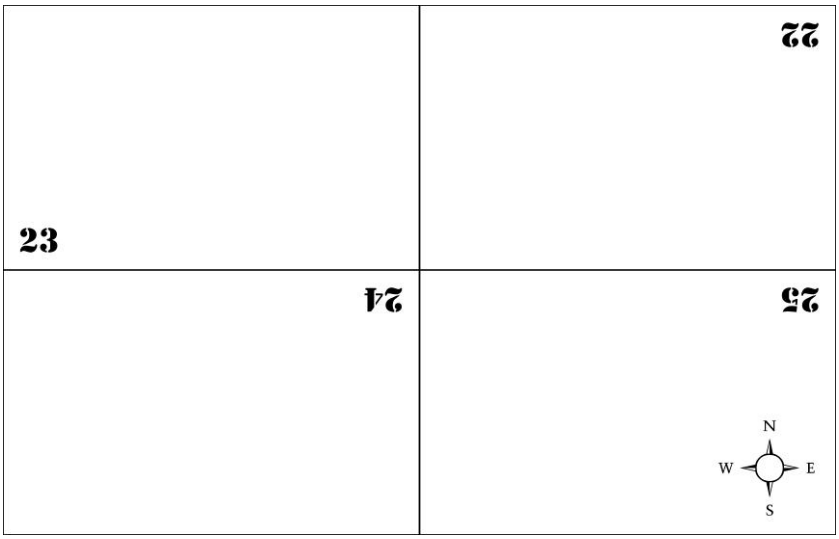
2. Terrain plat : Tous les hex de la carte sont au niveau du sol (niveau 0). Ignorez tous les terrains de Colline.

3. Pas de Cours d'Eau : Le Cours d'Eau de la carte 25 n'existe pas.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Catillon-sur-Sambre, 17 mai 1940

Aux alentours de la Forêt de Mormal, les 5ème et 7ème Panzers sont rudement harcelés par les restes des troupes françaises qui ont supporté le choc de la première attaque des armées allemandes ayant traversé la Meuse. Ces survivants français s'accrochent péniblement à leur territoire dans l'attente d'une contre-attaque des blindés français depuis longtemps retardée. Pour relayer les régiments Schutzen épuisés du 7ème Panzer, le Général Hoth envoya la Division Totenkopf fraîchement arrivée. Pour leur première journée de combat dans la campagne de France, les sinistres SS étaient impatients de démontrer leurs compétences guerrières. Les braves tirailleurs tunisiens de France allaient leurs offrir cette occasion.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments de la 3ème Demi Brigade des Spahis** Se déploient comme suit : Dans ou à deux hex maximum de 22H7 : 4 x 1-6-4 2 x FM 24/29 Asp de France avec la Carte *Tank Killer* 1 x Héros (Bachir) avec la Carte *Tromblon* 1 x Fusil Antichar Boys .55 1 x FT17c Dans ou à un hex maximum de 22F2 : 1 x 1-6-4 1 x Hotchkiss 22/26 Sgt Olivier Dans ou à un hex maximum de la route 22H1-H8 : 2 x Barricades 2 x Barbelés 2 x Trous de Souris Dans le bâtiment en 22E4/D5 : 1 x WT ATG de 25mm (cf. SSR 2) 1 x WT Mle 1914 Adc Beaujolais avec la Carte *Ace Gunner* **Renforts** Entrent au tour 4 comme indiqué dans la SSR 4 : 4 x 1-4-12 1 x FM 24/29 Cpt N'Tchorere
ALLEMANDS	**Éléments du 1er Régiment Schutzen et éléments Blindés de la 1ere Division de Panzers** Se déploient comme suit : Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte : 9 x 1-6-4 2 x MG34 1 x Lance-flammes Lt Hound avec la Carte *Charismatic* Cpt Wolf 2 x Pz IVD Entrent au tour 1 par le bord Sud de la carte : 6 x 1-6-4 2 x MG34 Lt Hermann avec la Carte *Coordinated Fire* Cpl Eisenbach 3 x Pz IIC

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand remporte la partie, s'il contrôle au moins un pont et si le français se rend (cf. SSR), ou s'il contrôle ou moins 8 hex de bâtiments en pierre sur la carte 26 à la fin du jeu (seule une unité de fantassins peut contrôler un pont).
Si les conditions ne sont pas remplies ou si l'Allemand effectue une retraite (cf. SSR) c'est une victoire française.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les hex sont de niveau 0 (ignorez les terrains de colline).

2. Tous les bâtiments sont de niveau 1 (et de niveau 1 seulement).

3. Les rails sur les ponts sont traités au niveau des règles comme des murs.

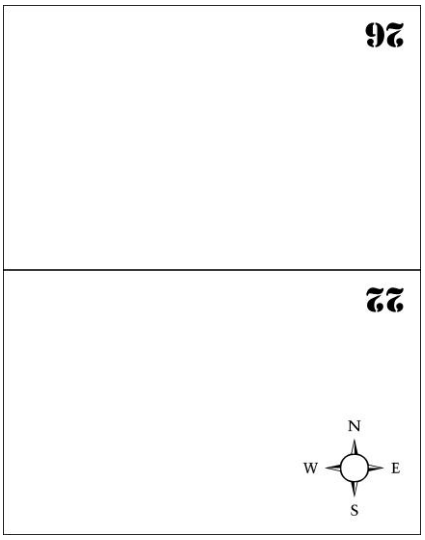
4. Les Français se rendent si à n'importe quelle Phase Administrative, ils ont moins de 5 MMC en Bon Ordre (ou leur équivalent).

5. Les Allemands effectuent une retraite à si n'importe quelle Phase Administrative, ils ont moins de 8 MMC en Bon Ordre (ou leur équivalent).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Entre Olizy et La Ferté, 18 mai 1940

Suivant les Divisions de Panzer à travers la brèche des Ardennes, l'infanterie allemande bifurqua vers les secteurs fortifiés de la Ligne Maginot qui flanquait la percée. Bientôt, les casemates françaises des secteurs de Montmedy sur la colline 311 furent l'objet d'attaque et isolées. Le 18 mai, une contre-attaque française impliquant des chars du 41ème BCC et l'infanterie de la 6ème DI furent engagées pour soulager la pression. Sans reconnaissances ou soutien d'artillerie, l'infanterie française, escortée par quelques B1-bis survivants, devait desserrer l'étreinte des troupes allemandes sur le secteur.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 41eme BCC de la 3eme DCR et éléments du 119eme Régiment d'Infanterie de la 6eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier à l'Ouest de la rivière et pas à plus de 3 hex du bord Sud de la carte : 2 x B1-bis Adc Descotes 6 x 1-5-4 2 x 2-3-4 1 x FM 24/29 1 x MG34 (capturée) Sgt Olivier avec la Carte *Assaulter* Asp de France **Renforts** Entrent au tour 2 par le bord Sud de la carte : 2 x B1-bis 6 x 1-5-4 2 x 1-3-4 2 x Hotchkiss 22/26 Lt Jalenques avec la Carte *Charismatic* 1 x Héros (Félix) avec la Carte *Manoeuver*
ALLEMANDS	**Éléments du 211eme Régiment d'Infanterie de la 71eme Division d'Infanterie** Se déploient n'importe où sur la carte au Nord de la route 23O4-O4 et à au moins 4 hex d'une unité française : 5 x 1-6-4 1 x Dreyse 13 3 x MG34 2 x WT ATG 37mm 1 x Infirmier Lt Wurtz Cpl Eisenbach avec la Carte *Ace Gunner* 2 x Trous de Souris 1 x Mines (cf. SSR 3) 2 x Barbelés **Renforts :** Se déploient sur la carte 22 au début du tour 3, à au moins 4 hex d'une unité française : 4 x 1-6-4 1 x Dreyse 13 1 x MG34 1 x WT ATG 37mm 1 x WT MG34 Lt Von Martial 1 x Héros (Teufel) 1 x Pz Jäger I 1 x Sig 33 2 x Trous de Souris 2 x Barbelés 1 x Mines (cf. SSR 3) (déployées n'importe où sur la carte 22).

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Le joueur français a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si le joueur français a au moins 10 Points de Victoire (VP) et plus de VP que le joueur Allemand, le Français gagne. Les VP sont décernés comme suit :
- Le joueur allemand gagne 1 VP pour chaque MMC ou SMC français éliminé (les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP) et 2 VP pour chaque char détruit ou abandonné.
- Le joueur français gagne 1 VP pour chaque MMC ou SMC (les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP) qui quitte la carte par le bord Nord et 2 VP pour chaque char qui quitte la carte par le bord Nord.
- Les équipages des deux camps ne comptent pas dans le total des VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Demi-hex : Les demi-hex des bords Est et Ouest de la carte ne sont pas jouables.

2. Peu de munitions/d'essence : Au début de la Phase de Ralliement du tour 8, et pour chaque Phase de Ralliement successive, lancez 1d6 pour chaque B1-bis encore en jeu. Si le résultat est 1, le char a épuisé ses munitions HE et ne peut plus utiliser la Puissance de Feu de son équivalent HE. Si le résultat est 6, il tombe en panne d'essence et doit effectuer un test de Moral. Si le char échoue à ce test, il est abandonné. S'il réussi, il est immobilisé. Les chars immobilisés ne peuvent plus se déplacer jusqu'à la fin du scénario : ils peuvent toujours tirer mais ne peuvent plus pivoter leur tourelle. Les chars immobilisés doivent continuer à lancer le dé pour le manque de munition (mais ignorez un second résultat en panne d'essence : ça a déjà été établi).

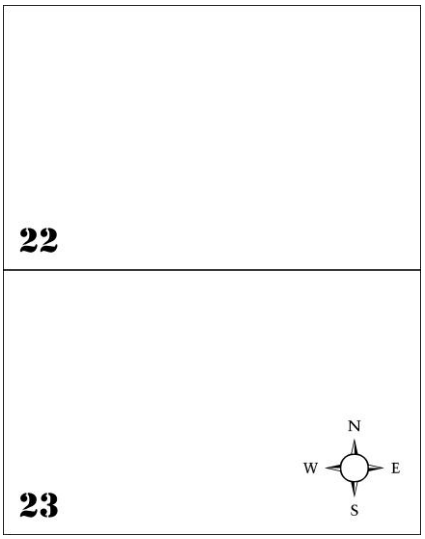
3. Mines : Lorsqu'une unité française entre dans un hex de Mines ou un hex adjacent à un hex de Mines, lancez 1d6. Si le résultat est 1, résolvez une attaque de Mines contre toute les unités dans l'hex, à moins que ces unités ne soient dans un hex de Bâtiment ou de Cours d' Eau.

4. Modifications de terrain : Placez un marqueur *Terrain Dégagé* dans les hex 22B1 et 22B2 : le Bâtiment et le Verger n'existent pas.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Près de Landrecies, 20 mai 1940

Autour de la forêt de Mormal, les restes de plusieurs divisions françaises désorganisées tentèrent une contre-attaque contre, le fer de lance de l'armée allemande, les 5ème et 7ème Divisions de Panzers. Durant cinq jours mortelles, une série presque ininterrompue de batailles aussi brutales que chaotiques se déroulèrent dans la vallée de la Sambre et dans et autour de la forêt de Mormal, où les ponts étaient pris et repris, où les combattants s'affrontaient souvent jusqu'à la dernière balle pour finir au corps à corps.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS

Éléments du 5ème RTM de la 5ème DINA
Se déploient comme suit :

A l'Ouest de la rivière :
1 x 1-6-4
1 x 1-4-4
2 x FM 24/29
Lt Jalenques
Adc Beaujolais avec la Carte *Ace Gunner*
1 x WT ATG de 25mm
1 x WT MG Mle 1914
2 x Mines
3 x Trous de Souris

Dans ou à un hex de 22F7 :
1 x 1-4-4
1 x 1-6-4
1 x Héros (Bachir)
2 x Mines

Dans ou à un hex de 22D4 :
2 x 1-4-4
1 x FM 24/29

Renforts : Éléments des Corps Francs du 57ème Régiment d'Infanterie et du 4ème RCC
Entrent au tour 3 par les hex 22A1-A3 inclus :
4 x 2-3-4
1 x MG34 (capturée)
Adc Descotes
1 x Somua S35

ALLEMANDS

Éléments de la 20eme Division d'Infanterie
Entrent au tour 1 par le demi-hex directement au Sud de l'hex 22E1 ou dans les hex 22F1 ou 22D1 :
9 x 1-6-4
2 x Dreyse 13
Lt Wurtz avec la Carte *Charismatic*
9 x Bâteaux pneumatiques

Éléments de la 5ème Division de Panzers
Entrent au tour 1 par les hex 22A4-A8 inclus :
6 x 1-4-4
1 x MG34
1 x Lance-flammes
Lt Hermann
Cpt Wolf
1 x Pz IIIE
2 x Pz IIC

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 ou 7 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin de la partie remporte la partie. Chaque camp gagne 1VP pour chaque MMC SMC, WT ou véhicule en Bon Ordre à l'Ouest de la rivière à la fin de la partie. Les Demi Groupes, Équipages et SMC blessés comptent pour 1/2 VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

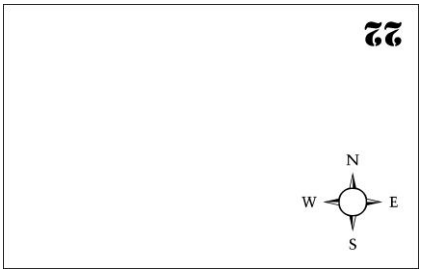
1. Pont : Le pont occupant l'hex 22H7 (sur l'Overlay 22) est considéré comme un terrain Dégagé, et sa rambarde ne confère aucun TM.

2. Jeu étendu : A la fin du tour 6, lancez 1d6. Si le résultat est pair, le jeu est terminé. Si le jeu est impair, jouez un tour de plus.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Front de la Sambre, Clairière de Locquignol, dans la Forêt de Mormal, 20 mai 1940

Après avoir percé sur la Meuse, les Panzerdivisions s'engouffrent dans la brèche et entament leur course à la mer pour accomplir le fatal coup de faucille. Au Sud du secteur fortifié de Maubeuge, les armées françaises tentent de rétablir un front derrière la Sambre au fur et à mesure de l'arrivée des divisions éparpillées. Plutôt que d'une bataille de rangée classique, il va s'agir pendant plus d'une semaine d'une suite de combats désordonnés et d'escarmouches. Villages, fermes, carrefours et ponts seront pris et repris au cours d'assaut et de contre-attaques chaotiques et meurtriers. Le 20 mai, la 5ème DINA reçoit la mission de nettoyer la Forêt de Mormal, un obstacle majeur sur le front de la Sambre. Le 6ème RTM appuyé par quelques chars Renault du 39ème BCC est chargé du secteur central de l'offensive. Son avance sera stoppée par l'avant garde de la 4ème Panzerdivision dès l'entrée de ses premiers éléments dans la clairière de Locquignol.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 6ème Régiment de Tirailleurs Marocains de la 5ème DINA** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte : 9 x 1-6-4 2 x Mac 24/29 1 x Héros (Bachir) 1 x Leader 7-1 (avec la Carte *Assaulter*, cf. BOH) 1 x Leader 5-0 **Éléments du 39ème BCC** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte : 3 x R35
ALLEMANDS	**Éléments du 12ème Schutzen Regiment de la 4ème Panzerdivision** S'installent dans une zone d'un hex autour de K3 : 2 x 0-5-4 1 x BAR (Polonais) 1 x Pzb39 AT Rifle 1 x Infirmier S'installent dans une zone de deux hex autour de F2 : 1 x 1-6-4 1 x Héros (avec la capacité *Tueur de Char*. Cf. SSR) S'installent dans une zone de deux hex autour de D6 : 1 x 1-6-4 1 x MG34 1 x Leader 6-1 **Élément du 49ème Panzerabwehr Bataillon** Entre au tour 1 par le bord Est de la carte : 1 x Pzj IB

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Français ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Français gagnent s'ils réussissent à sortir 6 unités (Groupe de Combat ou équivalent, SMC ou véhicule) par le bord Est de la carte, ou s'ils contrôlent les hex J3, K3, F5, D6 à la fin de la partie. Pour contrôler un hex, un joueur doit être le dernier à y avoir eu présente une unité en Bon Ordre.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Les Français qui se déplacent au Pas de Course ne gagnent qu'un Point de Mouvement au lieu de deux.

2. Quand un véhicule est détruit par un tir sur la table OFT, lancez un dé : en cas de résultat pair, placez un Équipage Choqué sur le pion *Épave*, en cas de résultat impair, placez un pion *Smoke* sur le pion *Épave*.

3. Les Équipages de char peuvent se rallier sans Leader.

4. Capacité Tueur de Char : Le Héros possédant cette capacité n'a pas besoin de passer un test de Moral quand il tente un Assaut Rapproché sur un véhicule blindé.

5. Tous les Éléments de Bocage sont considérés comme des Haies.

6. Les chars français ne possèdent pour la plupart qu'une place en tourelle. L'homme qui s'y trouve est à la fois chef de char, canonnier, observateur, etc. Pour cela, un char français qui tire après un mouvement d'assaut subit un malus de 3 au lieu de 2. Qui plus est, un char Ouvert ne peut pas utiliser ses armes de tourelle (MG et canon principal en ce qui concerne les R35).

7. Il manque un pion Pz IIb. Un pion de remplacement est fourni sur le site web de Vae Victis.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur l'hex H8. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Le joueur allemand lance un dé. Si le résultat est impair, lisez le Paragraphe 2. Si le résultat est pair, lisez le Paragraphe 3.

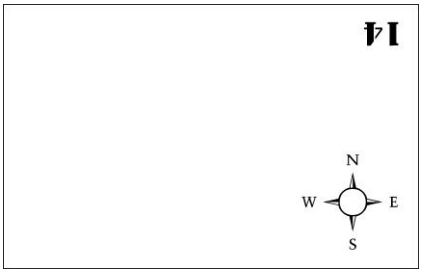
PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Débouchant des lisières Est de la clairière pour freiner l'avancée des Français, une section allemande vient en renfort. Faites entrer 3 x 1-6-4, 1 x MG34, 1 Leader 7-1 par le bord Est de la carte à n'importe laquelle des prochaines impulsions allemandes du tour en cours. Ajoutez deux tours à la durée du scénario.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

La bataille prend un nouveau sens. Le commandement de la 4ème Panzerdivision décide de contre-attaquer massivement à travers la forêt de Mormal et de percer jusqu'à Le Quesnoy. Faites entrer 6 x 1-6-4, 1 x MG34, 1 Leader 7-1 et 2 x Pz IIC par le bord Est de la carte à n'importe laquelle des prochaines impulsions allemandes du tour en cours. Les conditions de victoire changent : les Allemands gagnent s'ils réussissent à sortir 6 unités (Groupe de Combat ou équivalent, SMC ou véhicule) par le bord Ouest de la carte, ou s'ils contrôlent les hex J3, K3, F5, N6 à la fin de la partie. Rajoutez 4 tours à la durée du scénario à partir du tour en cours (par exemple, si l'Événement est déclenché au tour 4, le scénario se terminera à la fin du tour 8).

CARTE



France, Front de la Sambre, Clairière de Locquignol, dans la Forêt de Mormal, 20 mai 1940

Après que les Panzerdivisions allemandes aient commencé leur fameux « coup de faucille », les armées françaises au Sud de Maubeuge, tentent de rétablir un front derrière la Sambre avec leurs divisions éparpillées. Pendant près de 10 jours, il va s'agir d'une suite de combats désordonnés, d'embuscades et de « coups de main ». Villages, fermes, carrefours et ponts seront pris et repris au cours d'assaut violents et de contre-attaques meurtrières. Le 20 mai, la 5ème DINA (Division d'Infanterie Nord Africaine) reçoit la mission de nettoyer la Forêt de Mormal, un obstacle majeur sur le front de la Sambre. Le 6ème RTM (Régiment de Tirailleurs Marocains) appuyé par quelques chars Renault survivants du 39ème BCC (Bataillon de Chars de Combat) est chargé du secteur central de l'offensive. Dès l'entrée de ses premiers éléments dans la clairière de Locquignol, ils rencontrent l'avant-garde de la 4ème Panzerdivision.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments survivants du 6ème Régiment de Tirailleurs Marocains de la 5ème DINA et du 39ème BCC** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte : 9 x 1-6-4 2 x FM 24/29 1 x Héros (Bachir) 1 x Lt Jalenques (avec la Carte *Assaulter*) 1 x Adj Beaujolais 3 x R35 1 x Adj Descostes
ALLEMANDS	**Éléments du 12ème Schutzen Regiment de la 4ème Panzerdivision** S'installent dans une zone d'un hex autour de K3 : 2 x 0-5-4 1 x Wz 1928 1 x Pzb39 1 x Infirmier S'installent dans une zone de deux hex autour de F2 : 1 x 1-6-4 1 x Héros (Au choix du joueur) avec la Carte *Tank Killer* S'installent dans une zone de deux hex autour de D6 : 1 x 1-6-4 1 x MG34 1 x Lt Hermann Entre au tour 1 par le bord Est de la carte : 1 x Pzj IB

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Français ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Français gagnent s'ils réussissent à sortir 6 unités (Groupe de Combat, SMC ou véhicule) par le bord Est de la carte, **ou** s'ils contrôlent les hex J3, K3, F5, D6 à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les Éléments de Bocage sont considérés comme des Haies.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur l'hex H8. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Lancez un dé. Si le résultat est pair, lisez le Paragraphe 2. Si le résultat est impair, lisez le Paragraphe 3.

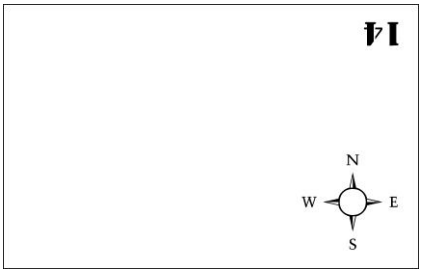
PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Des renforts allemands rejoignent la bataille pour freiner l'avancée des Français. 3 x 1-6-4, 1 x MG34, Lt Von Martial entrent par le bord Est de la carte à n'importe laquelle des prochaines impulsions allemandes.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Le commandement de la 4ème Panzerdivision veut reprendre l'initiative. Contre-attaque ! Objectif Le Quesnoy ! 6 x 1-6-4, 1 x MG34, Lt Von Martial et 2 x Pz IIC entrent par le bord Est de la carte à n'importe laquelle des prochaines impulsions allemandes. Les conditions de victoire changent : les Allemands gagnent s'ils réussissent à sortir 6 unités ou plus par le bord Ouest de la carte (MMC, SMC ou véhicule), **ou** s'ils contrôlent les hex J3, K3, F5, N6 à la fin de la partie. Rajoutez 4 tours à la durée du scénario à partir du tour en cours (par exemple, si l'Événement est déclenché au tour 4, la durée du scénario est de tour 8).

CARTE



TÊTE DE MORT À ARRAS

France, Près de la ville de Walrus, 21 mai 1940

La contre-attaque des alliés près d'Arras avait commencé de façon éclatante. Les défenses allemandes n'étaient pas de taille à ralentir les tanks Matilda qui avançaient lentement. Des éléments combinés d'infanterie et de blindés furent chargés de prendre une série de villages à l'Ouest d'Arras. Ils débordèrent rapidement les défenseurs allemands, mais se heurtèrent finalement à la résistance farouche des SS de la 3ème Division Totenkopf.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments du 8ème Bataillon d'Infanterie Légère de Durham, 151eme Brigade, 50ème Division de Northumbrie et 7ème Régiment Blindé** Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte 22 : 6 x 1-6-4-5 2 x Bren 1 x Mortier de 51mm Sgt Scuttle Lt Pyle 1 x Infirmier 1 x Vickers L/T 2 x Matilda
ALLEMANDS	**Éléments de la 3ème Division SS Totenkopf** Se déploient en premier à l'Ouest de la route qui court de 23A4 à 23O4 : 3 x 1-4-4-5 1 x WT MG34 1 x ATR Pz B39 1 x Héros 1 x Equipe ATG de 37mm Lt Schultz

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Britanniques ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Aucune unité allemande en Bon Ordre ne doit être sur la carte à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Aucune.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur 23I4. Se déclenche seulement par activation britannique. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1 ci-dessous.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Stuka ! Le redoutable gémissement d'un bombardier en piqué Ju87 retentit dans le ciel. Effectuez immédiatement une impulsion allemande dans laquelle il conduit un mitraillage et un bombardement avec un Ju87.
Règles : Le joueur allemand choisit sur quelle ligne d'hex de la carte le Stuka va effectuer un mitraillage et un bombardement en piqué. Toute unité sur cette ligne d'hex subit une attaque de FP 2 (toutes les règles normales s'appliquent. Pas de repérage nécessaire). Le Stuka peut également effectuer une attaque de bombardement en piqué. L'unité/véhicule est attaqué comme s'il subissait une attaque d'artillerie Hors Carte d'une FP de 4. Une fois ces attaques terminées, l'appareil s'envole et le Britannique reprend la partie. L'avion ne revient pas effectuer de nouvelles

attaques.

CARTE
Pas de carte encore publiée.

France, Mont Saint Eloi, 22 mai 1940

Alors que les Panzers allemands fonçaient en direction de la mer, la capacité des Français a ré-établir un front continu apparaissait impossible. Les restes des forces alliées en étaient réduits à contre-attaquer la base des corps avancés (?) allemands. A l'Ouest d'Arras, qui était toujours tenue par les Britanniques, la Division SS Totenkopf et les 7ème et 5ème Division de Panzers conduisirent une attaque majeure. La 7ème de Panzers pris le village du Mont Saint Eloi et continua d'avancer après avoir été relayée par les éléments de tête de la 5ème de Panzers. Après un violent barrage d'artillerie, des éléments disparates des Dragons français de la 1ère DLM (Division Légère Mécanisée) attaquèrent le village. Surpris, démoralisés et n'attendant aucun renforts, les Allemands se rendirent après une violente bataille.

ORDRE DE BATAILLE	
FRANÇAIS	**Éléments du 4eme Régiment de Dragons Portés et du 4eme Cuir' de la 1ère DLM** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte : 9 x 1-6-4 3 x FM 24/29 Asp de France avec la Carte *Ambusher* Lt Jalenques avec la Carte *Assaulter* 1 x Héros (Félix) 1 x H-39 **Renforts : Éléments des 4ème et 18ème Régiments de Dragons Portés de la 1ère DLM** Entrent au tour 3 par le bord Sud de la carte : 3 x 1-6-4 3 x 2-3-4 3 x FM 24/29 1 x Hotchkiss 22/26 1 x MG34 (capturée) Sgt Olivier 1 x Héros (Bachir) avec la Carte *Running Killer* 3 x Somua S-35
ALLEMANDS	**Éléments du 14eme Régiment Schutzen de la 5eme Division de Panzers** Se déploient à deux hex maximum de 24L4 : 4 x 1-6-4 1 x Dreyse 13 1 x WZ. 1928 1 x WT MG34 1 x WT Mortier de 50mm 1 x Infirmier 1 x Héros (Teufel) Lt Von Martial **Éléments du 8ème Bataillon de Reconnaissance de la 5ème Division de Panzers** Se déploient dans ou à deux hex de 22F6 : 3 x 1-4-4 2 x MG34 1 x Fusil Antichar PzB39 Lt Wurtz 1 x Héros (Steiner) 2 x Trous de Souris **Éléments du 53ème Bataillon Panzerabwehr de la 5ème Division de Panzers** Se déploient dans ou à un hex de 24H4 : 1 x 1-6-4 1 x Dreyse 13 1 x Fusil Antichar PzB39 1 x WT ATG 37mm Cpl Eisenbach avec la Carte *Ace Gunner* 1 x PzJäger I 2 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur français a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne s'il contrôle 16 hex de bâtiments adjacents à la route (22N6 et 24C5 ne comptent pas) à la fin du jeu, ou à n'importe quel moment si les Allemands se rendent (cf. SSR 4). Pour contrôler un hex le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à avoir fait passer un MMC ou un Héros dans l'hex. Les Allemands contrôlent tous les bâtiments au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Dragons : Les unités d'infanterie françaises ne souffrent pas de la caractéristique nationale Encombrement.

2. Bombardements : Au début de la phase des Opérations des tours 1 et 2 (avant que les joueurs aient effectué une impulsion), le joueur français **place** quatre marqueurs *Spotting Round* n'importe où sur la carte (ils n'ont pas besoin d'être dans la LOS d'un Leader) et résolvez immédiatement pour chacun un module d'artillerie (FP 5) comme indiqué comme les règles d'artillerie Hors Carte (18.2) mais sans appliquer les modificateurs de Commandement, les terrains Gênants **et** sans diviser par deux le lancer de dé de distance. Les attaques ne peuvent **pas** être annulées.

3. Surprise : Durant les premier et second tours, tous les Tirs d'Opportunités allemands sont sans effet (non résolus) si l'Allemand obtient 5 ou 6 sur son jet d'attaque. L'unité est toujours marquée d'un pion *Fired*.

4. Reddition : Lorsque le joueur français contrôle 12 hex de victoire, lancez 1d6. Si le résultat est supérieur au nombre de SMC allemands encore sur la carte, les Allemands se rendent et le Français gagne. Relancez le dé à chaque fois que le Français contrôle un hex de victoire supplémentaire.

5. Héros : Les Français ne peuvent pas générer de Héros avant le tour 4.

6. Bâtiments : Tous les bâtiments ont un seul étage.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé dans 22G7. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, retirez tous les marqueurs d'Événement et lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé dans 24G1. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, retirez tous les marqueurs d'Événement et lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé dans 24H4. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, retirez tous les marqueurs d'Événement et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

L'avance française est impressionnante, ce qui alarme les troupes allemandes alentours. Retirez tous les marqueurs d'Événement et lancez 1d6. Si le résultat est impair, lisez le Paragraphe 2. Si le résultat est pair, lisez le Paragraphe 3.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Renforts ! 4 x 1-4-20, 1x MG34, Lt Hermann entrent dans les quatre mêmes hex par le bord Nord ou Est de la carte (Le Leader ne compte pas lorsque vous lancez le dé pour la SSR 4).

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Renforts ! 2 x 1-4-4, Lt Hound et 1 x Pz IIC entrent dans les quatre mêmes hex par le bord Nord ou Est de la carte (Le Leader ne compte pas lorsque vous lancez le dé pour la SSR 4).

CARTE
22 24

France, Boulogne-sur-Mer, 25 mai 1940.

Le 22 mai, les forces allemandes attaquent Boulogne dans le but de dégager le chemin de Dunkerque. La bataille durera pendant 4 jours sanglants. Le 25 mai, la situation est plus que critique pour les Français. Les restes des forces françaises sont encerclés près de la Citadelle. Malgré plusieurs assauts et propositions de redditions honorables, le château était toujours désespérément tenu par les Français. Durant la dernière nuit, une centaine de Français tentera de briser l'encerclement pour atteindre Dunkerque et le reste des Forces Alliées. Mais cela se révèle rapidement être impossible. Le 25 mai à l'aube, les Allemands lancèrent un assaut sur la Citadelle avec des échelles comme des plus grands films médiévaux hollywoodiens. Ce sera l'assaut final. Les derniers survivants français se rendront, et les Allemands leurs accorderont l'honneur de la guerre, alors que le combat continuait dans d'autres parties de la ville. Ces hommes qui ont bloqué la 2ème PzD entière pendant 4 jours ont permit à beaucoup de leur frères d'armes d'embarquer à Dunkerque.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments mélangés des 48eme et 65eme Régiments d'Infanterie, 35ème Régiment d'Artillerie, et 3ème Division Motorisée Légère.** Se déploient en premier à l'Est de la ligne d'hex H, mais pas dans la Citadelle (cf. SSR). 3 x 1-6-4 (un avec la Carte *Armor Piercing*) 1 x FM 24/29 1 x Boyze 55 1 x WT MG Mle 1914 1 x WT 75mm Asp de France (avec la Carte *Ace Gunner*) 1 x Héros avec la Carte *Die Hard* 1 x T113 3 x Barbelés (n'importe-où sur la carte) La Division se déploie en premier dans la Citadelle (cf. SSR) 2 x 1-6-4 1 x FM 24/29 1 x Leader 7-1
ALLEMANDS	**Éléments de la 2eme Brigade Schützen et autres élements de la 2eme PanzerDivision** Se déploient à l'Ouest de la ligne d'hex F 6 x 1-6-4 4 x 1-4-4 4 x MG34 1 x Lance-flammes 1 x Von Martial (avec la Carte *Charismatic*) 1 x Hermann 1 x Infirmier 1 x Pz IVD 3 x Pz IIC 1 x Wolf

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur allemand a l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne 7 Points de Victoire s'il contrôle la Citadelle à la fin de la partie. Le joueur français gagne 1 Point pour chaque unité ennemie éliminée.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Canon Retranché : Le Canon Antichar peut être déployé dans les bâtiments. Si c'est le cas, il ne peut pas se déplacer ou pivoter.

2. La Citadelle : La Citadelle est le bâtiment K3/K2/L3. Les unités françaises peuvent s'auto-rallier lorsqu'elles sont dans la Citadelle. Il n'y a que deux façons d'entrer dans la Citadelle : par la porte principale ou en escaladant les murs avec des échelles.
- La Porte Principale : La porte peut être utilisée seulement de J4 à K3 et uniquement par les troupes françaises. Seuls un MMC (ou son équivalent) et 1 SMC à la fois peuvent utiliser la porte par impulsion.
- Les Murs : Toutes les unités d'infanterie allemande sont équipées d'échelles, récoltées dans le voisinage. Il coûte 4 MP pour entrer dans un hex de Citadelle avec les échelles. Seuls un MMC et 1 SMC par impulsion peuvent quitter le même hex pour entrer dans un hex de Citadelle. Les unités entrant dans un hex de Citadelle par les Murs arrivent directement au second étage. Les unités utilisant les échelles peuvent entrer directement en Corps à Corps mais ne peuvent alors de défendre.

3. Reddition : Si durant une Phase d'Administration, les unités allemandes sont dans la Citadelle, additionnez toutes les Puissances de Feu pour les deux camps de la même façon que pour un Corps à Corps sur la table de Corps à Corps (comme si la Citadelle entière n'était qu'un seul et même hex). Si le joueur allemand gagne, les unités françaises dans la Citadelle se rendent et sont retirées de la carte : la Citadelle est alors considérée comme contrôlée par le joueur allemand.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur l'hex K3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1 ci-dessous.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé sur l'hex K2. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé retirez le marqueur d'Événement B et lisez le Paragraphe 1 ci-dessous.

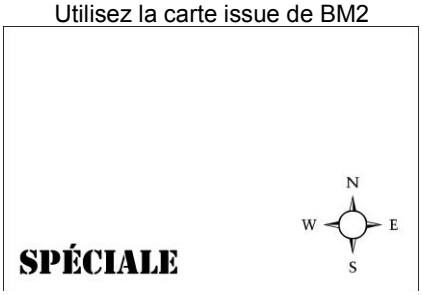
Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé sur l'hex L3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé retirez le marqueur d'Événement C et lisez le Paragraphe 1 ci-dessous.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Passés par les conduites d'égouts, les marins de l'Infanterie de Marine entrent dans la bataille. Placez 2 x 2-3-4. Lancez 1d6. Si le résultat est 1 ou 2, placez-les dans K3 au niveau 0. Si le résultat est 3 ou 4, placez-les dans K2 au niveau 0. Si le résultat est 5 ou 6, placez-les dans L3 au niveau 0. Si les unités entrantes posent enfreignent les règles d'empilement, placez-les dans un hex adjacent.

CARTE

Utilisez la carte issue de BM2



France, Près de Huppy, France, 28 mai 1940

Le 21 mai, les Allemands créèrent une tête de pont sur la Somme au Abbeville. Le Général de Gaulle et sa nouvellement nommée 4ème DCR (Division Blindée) reçu l'ordre d'arrêter l'avance ennemie. Les Allemands avaient fortifiés une zone adjacente à la Somme, dans un rayon de 30 km d'Abbeville. Une colline, le Mont de Caubert, contrôlait l'accès à la ville. Incapable de traverser la Somme et d'attaquer Abbeville à partir du Nord, de Gaulle décida de réduire la poche allemande et de détruire le pont d'Abbeville, ce qui conduisit à une bataille de 10 jours, une des plus violentes de la campagne. Le scénario représente le premier jour de la bataille. Les chars monstres étaient en route !

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 47ème BCC de la 4ème DCR** Entrent au tour 1 par le bord Sud de la carte 22 : 4 x B1-bis Adc Descotes **Éléments du 46ème BCC et le 4ème BCP de la 4ème DCR** Entrent au tour 3 par le bord Sud de la carte 22 : 15 x 1-6-4 2 x FM 24/29 2 x Hotchkiss 22/26 Lt Jalenques Adc Beaujolais avec la Carte *Assaulter* Mdl Julien 1 x Héros (Félix) avec la Carte *Tromblon* 2 x H39
ALLEMANDS	**Éléments du 237ème Régiment d'Infanterie de la 57ème Division d'Infanterie** Se déploient comme suit : Sur la carte 22, au Nord de la ligne d'hex xx6 incluse : 4 x 1-6-4 1 x Dreysse 13 1 x ATG 37mm Lt Wurtz avec la Carte *Tank Killer* 1 x Infirmier 1 x Trous de Souris 4 x Mines Sur la carte 24, à l'Est de la route 24H1-H8 : 5 x 1-6-4 1 x MG34 1 x Fusil Antichar PzB39 2 x ATG 37mm Lt Hound avec la Carte *Charismatic* Cpl Eisenbach avec la Carte *Ace Gunner* 1 x Module d'Artillerie de 105mm (5FP) 1 x Trou de Souris 4 x Barbelés Dans ou à trois hex maximum de 23H4 : 1 x WT MG34 1 x Héros (au hasard) 1 x Trou de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Le joueur français a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne s'il a au moins 13 points de victoire (VP) et un total de VP supérieur à celui du joueur allemand. Autrement le joueur allemand gagne. Les VP sont décernés comme suit :
A la fin de la partie, le joueur français gagne :
- 5 VP s'il n'y a pas de MMC, de SMC ou de véhicules allemands en Bon Ordre à l'Ouest de la route 22H1-H8.
- 5 VP s'il n'y a pas plus de 3 MMC allemands en Bon Ordre (ou leurs équivalents) de l'Est de la carte 24H1-H8.
- 5 VP s'il n'y a pas de MMC, de SMC ou de véhicules allemands en Bon Ordre dans ou à 3 hex maximum de 23H4.
- 3 VP si tous les WT ATG de 37mm sont éliminés
- 3 VP si les trois Leaders allemands sont éliminés ou blessés.

A la fin de la partie, le joueur allemand gagne :
- 2 VP pour chaque B1-bis détruit ou abandonné.
- 1 VP pour chacun des autres véhicules, MMC ou SMC français éliminés. Les Demi Groupes comptent pour 1/2 VP. Les Équipages ne rapportent pas de VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Chasseurs Portés : Les unités françaises ne souffrent pas de la caractéristique nationale Encombrement.

2. Injouables : Les demi-hex sur les bords Est et Ouest de la carte ne sont pas jouables.

3. Rouler sur la Réserve : Au début de la Phase de Ralliement du tour 7, lancez 1d6 pour chaque B1-bis encore en jeu. Si les résultats suivants sont obtenus : le char tombe en panne d'essence et ne peut plus se déplacer pour la durée du scénario. Les chars immobilisés peuvent toujours tirer mais ils ne peuvent plus pivoter leur tourelle.
- Aux tours 7 et 8, si le résultat est 1.
- Au tour 9, si le résultat est 1 ou 2.
- Au tour 10, si le résultat est 1 ou 3.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans 24B7. Se déclenche seulement par activation des B1-bis. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé dans 22B1. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Ligne de Vue) : Placé dans 23H4. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 3.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. L'avance de vos chars monstres est effrayante et les Allemands sont proches de la panique ! A la fin de la prochaine Phase de Ralliement, et à chacune des Phase de ralliement suivante jusqu'à la fin de la partie, choisissez un hex (seulement 1) avec une LOS sur un B1-bis. Toutes les unités dans cet hex doivent réussir un test de Moral (les TM s'appliquent) ou être Choquées

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Là, au Nord, des uniformes gris dans les bois et le couinement de pignon d'entraînement. C'est une contre-attaque allemande ! Lors de n'importe quelle impulsion qui suit, 4 x 1-4-20, 1 x MG34, Lt Hermann et 1 x Sig33 Bison entrent par l'hex 23H8.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement C. Du Nord, un motocycliste français arrive à toute allure vers vous. Derrière ses lunettes maculées de saletés, ses yeux sont vides et sa voix tremble lorsqu'il parle. Il explique qu'il a survécu de justesse à un tir d'ATG, mais la déflagration a tué ses camarades. Vous réconfortez l'homme, déterminé à détruire ce canon. Mais attendez ! Ce que l'éclaireur a détruit n'est pas un de ces jouets de 37mm. C'est un canon antiaérien de 88mm – l'éléphant- tueur ! Placez un Sdkfz 8 dans l'hex 23G7.

CARTE

23

24

22

France, Autour de Spycker, 3 juin 1940

C'est le jour final de la résistance française dans la poche de Dunkerque. Complètement encerclés et combattant jours et nuits sans repos, des unités dispersées se défendent jusqu'à la dernière balle. Ils utilisent n'importe quel obstacle : ferme, pont, canal, pente qui peut permettre de retarder l'avance allemande. A 4 kilomètres de Dunkerque, malgré un pilonnage intense et des attaques de fantassins féroces, le 3ème Bataillon réduit du 341ème Régiment d'Infanterie tient Spycker. Juste avant que le village ne soit complètement encerclé, les derniers survivants reçurent l'ordre de retraiter jusqu'à canal de Bourbourg. Là, ils établirent une dernière ligne de front et attendirent les renforts du 59ème GRDI. Malheureusement, les Allemands avaient infiltré les lignes françaises et s'emparèrent du pont. Avec l'ennemi sur leurs talons, les Français devaient rapidement reprendre le pont et le tenir.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 341eme Régiment d'Infanterie de la 68eme Division d'Infanterie, et restes de plusieurs unités qui retraitent** Se déploient à un hex du bâtiment M3/M4 : 8 x 1-6-4 1 x 2-3-4 1 x 1-3-4 2 x Mac 24/29 1 x Héros Allard 1 x Lt Jalenques (avec la Carte *Charismatic*)
ALLEMANDS	**Éléments du 151eme Régiment d'Infanterie, du 61eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier dans I2 **et** I4 : 1 x 1-6-4 2 x 0-5-4 1 x Héros Steiner 1 x Infirmier **Éléments du Régiment GrossDeutschland** Entrent au tour 2 par le bord Sud **ou** le bord Est de la carte, à l'Est du canal : 3 x 1-4-4 1 x MG 34 1 x Lt Hermann **Éléments du Régiment GrossDeutschland** Entrent au tour 3 par le bord Sud **ou** le bord Est de la carte, à l'Est du canal : 3 x 1-4-4 1 x Héros **Éléments Hammer du Régiment GrossDeutschland** Entrent au tour 4 par le bord Sud **ou** le bord Est de la carte, à l'Est du canal : 3 x 1-4-4 1 x MG 34 1 x Sgt Bauman (avec la Carte *Decisive*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Français ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur Français gagne 3 VP s'il contrôle à la fin du jeu H4, 3 VP pour F4, 2 VP pour G1, 2 VP pour G5, et 1 VP pour I4. Le joueur allemand gagne 1 VP pour chaque MMC ou SMC français éliminé (les Demi Groupes rapportent 1/2 VP) et 1/2 VP pour chaque Arme Lourde capturée (elles doivent être portées par un MMC ou SMC à la fin du scénario). S'il y a une égalité au terme de la partie, c'est une victoire française.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Bombardement : Avant de commencer de la partie, le joueur allemand installe 3 Trous de Souris n'importe où sur la carte, et le joueur français installe 3 Trous de Souris et un pion *Épave* n'importe où sur la carte (mais ni dans un bâtiment ni sur le pont).

2. Les unités avec "SPR" sur leur face Choquée peuvent se rallier sans SMC s'ils obtiennent des résultats égaux sur leurs lancés de dé de Moral (par exemple 2 et 2).

3. Pont : C'est un terrain ouvert. Les dessins de rails sont considérés comme des murs pour toutes les questions de LOS et de TM.

4. Obstruction : Les 1-6-4 et 1-5-4 français peuvent seulement dépenser 5 MP, qu'ils avancent au Pas de Course.

5. Nouveaux terrains :
- Routes Bordées d'Arbres : Les hex de routes bordées d'arbres sont considérées comme des Bosquets pour les questions de LOS et de TM, sauf lorsque la LOS est tracée le long de la route sans traverser la ligne d'arbre, auquel cas, elle serait considérée comme des hex de routes. Entrer ou sortir d'une ligne d'arbres à partir ou vers un hex autre qu'une Route coûte un MP supplémentaire : T : +1, 0 :+2, R :+3, Fantassins : +0.5.
- Verger (par exemple K5) : Les hex de Vergers sont considérés comme des Bosquets pour toutes les questions de LOS, TM et dépenses de MP. Exception : Les unités de fantassins dépensent seulement 1 MP pour entrer dans ces hex.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

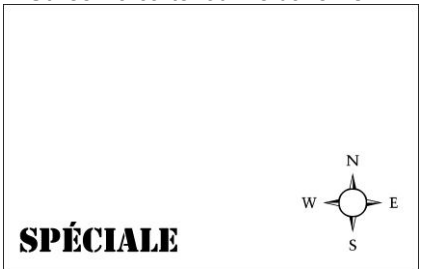
Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur H4. Se déclenche seulement par activation française. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

"Pow, Pow !" Le joueur allemand place un sniper n'importe où sur la carte, à l'Ouest du canal.

CARTE

Utilisez la carte fournie dans LOF1



CONSEILS TACTIQUES

- Les Français n'ont pas de temps à perdre. Ils doivent se jeter sur l'ennemi dès le début de la partie et traverser le canal rapidement sans oubliez d'assigner des hommes pour couvrir la retraite et retarder les Allemands.

- Les Allemands doivent également être agressifs s'ils veulent empêcher que les Français s'échappent. Les tentatives de repérage peuvent être une perte de temps. Envoyer des hommes pour débusquer l'ennemi est peut être la meilleure option.

- Le timing et la manœuvre sont les clés de la bataille...

France, Près de Peronne, 5 juin 1940

Après la défaite dans les plaines belges et la réduction de la poche de Dunkerque, l'armée allemande lança Fall Rot, la seconde étape de la campagne de l'Ouest de 1940. Sur le front de 360 km le long de la Somme et de l'Aisne, nommée ligne Weygand, l'armée français fut seulement capable d'aligner 40 divisions et les restes de 3 ou 4 divisions blindés pour tenter d'arrêter les Heeresgruppe A et B qui étaient composés de 104 divisions, parmi lesquelles 10 divisions de Panzers. Avec le Général Weygand en remplacement du Général Gamelin à la tête de l'armée française, l'obsession de reconstituer une ligne de front continue avaient été abandonnée. Suivant leurs nouvelles tactiques, les Français organisèrent leurs forces en points forts, dans les villes et les forêts, appelés les Hérissons. Leur but était de couper l'avance des chars allemands de leur infanterie de soutien.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments de la 16ème Division d'Infanterie** Se déploient à l'Ouest de la ligne d'hex 23G incluse : 3 x 1-5-4 2 x 0-4-4 1 x FM 24/29 Lt Jalenques 1 x WT MG Mle 1914 avec la Carte *Amor Piercer* 1 x WT ATG de 25mm 1 x Bunker 5 x Trous de Souris 3 x Barbelés (n'importe où sur la carte 23) 3 x Mines (n'importe où sur la carte 23)
ALLEMANDS	**Éléments de la LSSAH et de la 4ème Division de Panzers** Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte 23 : 9 x 1-4-4 (SS) 1 x MG34 1 x Infirmier Lt Schultz Sgt Kubler 3 x Pz IIC Cpt Wolf

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

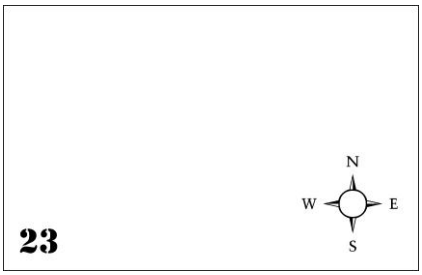
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin de la partie gagne. Le joueur allemand gagne 2VP pour chaque MMC, SMC ou véhicule qui quitte la carte par le bord Ouest. Les Demi Groupes comptent pour 1VP Les Équipages ne comptent pas. Le joueur français gagne 2 VP pour chaque MMC, SMC ou véhicule allemand éliminé. Les véhicules allemands abandonnés comptent comme s'ils avaient été éliminés (2 VP). Les Demi Groupes comptent pour 1VP, et les Équipages ne comptent pas. Le joueur français gagne également 1VP pour chaque unité allemande choquée sur la carte à la fin de la partie. Les Demi Groupes choqués comptent pour 1/2 VP. Les Équipages ne comptent pas. Une égalité est une victoire française.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Renforts français : Lors de la Phase des Opérations de n'importe quel tour, durant une impulsion française, le joueur français peut renforcer son camp avec un des éléments suivants, mais seulement une fois par tour et seulement une fois par élément :
- 1 x 0-4-4, 1 x ATR Boys .55 : dans n'importe quel hex contenant un terrain Gênant ou Bloquant.
- Donnez un Pétard à n'importe quel MMC en Bon Ordre
- Donnez à n'importe quel SMC ou MMC (c'est une exception aux règles) en Bon Ordre la Carte de Compétence *Tank Killer*. Si la carte est donnée à un MMC, la capacité ne s'applique qu'à cette unité.
- Donnez à n'importe quel SMC ou MMC (c'est une exception aux règles) en Bon Ordre la Carte de Compétence *La Marseillaise*.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT
Aucun

CARTE


France, Airaines, 7 juin 1940

Dunkerque était tombé, l'armée belge était rendue et les Britanniques étaient partis. Les meilleures divisions françaises étaient piégées au Nord et à l'Est. La situation était désespérée. Derrière la Somme, chaque village fut fortifié à la hâte dans l'espoir de retarder le torrent des armées allemandes jusqu'au 15 juin, date à laquelle les renforts étaient supposés venir. Le 53ème RICM (Régiment d'Infanterie mixte sénégalais) défendit le village d'Airaines pendant trois jours difficiles. Finalement, le régiment décida de retraiter sous couvert de la nuit. Le Capitaine Charles N'Tchorere et sa compagnie se portèrent volontaires pour couvrir la retraite de leurs camarades. Ils combattirent toute la journée contre des éléments de la 7ème Division de Panzers avant de se rendre, à court de munitions et totalement épuisés. Plus tard, le même jour, les Allemands exécutèrent les survivants.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments de la 5eme Compagnie du 53eme RICM** Se déploient en premier à l'Ouest de la ligne d'hex K : 8 x 1-6-4 4 x 1-4-4 3 x FM 24/29 1 x Pétard 3 x Mines 2 x Cocktail Molotov 1 x WT Mle 1914 avec la Carte *Armor Piercer* 1 x WT ATG de 25mm Cpt N'Tchorere avec la Carte *Charismatic* Asp de France 1 x Héros (Bachir) avec la Carte *Tank Killer* 3 x Barricade
ALLEMANDS	**Éléments du 7eme Régiment Schutzen et du 25eme Régiment de Panzers de la 7eme Division de Panzers** Se déploient en second à l'est de la ligne d'hex K et pas plus près qu'à deux hex de n'importe quelle unité française (au d'autres termes, il doit y avoir au moins un hex entre les unités allemandes et françaises) : 6 x 1-6-4 6 x 1-4-4 3 x MG34 Lt Wurtz Lt Hound 1 x Héros (Steiner) 1 x Infirmier 1 x Sig 33 1 x SdKfZ 231 **Renforts, Éléments de la 7ème Division de Panzers** Entrent au tour 3 par le bord Est de la carte : 2 x 1-4-20 1 x MG34 1 x Lance-flammes Lt Von Martial 2 x Pz IIC 1 x Pz IVD Cpt Wolf

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il contrôle G2, G3, F4, F5, B5, C5 et D6. Un hex est contrôlé si un MC ou un SMC allemand en Bon Ordre occupe l'hex ou s'il a été le dernier camp a occuper l'hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Bâtiments : Tous les bâtiments ont un seul étage.

2. WT ATG de 25mm : Le Groupe de Soutien ATG de 25mm peut être déployé dans un Bâtiment, mais si c'est le cas, il ne peut pas se déplacer ou pivoter.

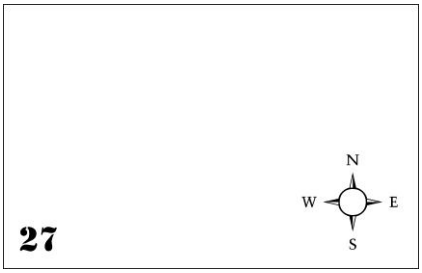
3. Mines : A chaque fois qu'une unité allemande entre dans un hex de Mines et dans un hex adjacent à un hex de Mines, lancez 1d6. Sur un résultat compris entre 1 et 4, rien n'arrive. Sur un résultat de 5 ou 6, les Mines attaquent toutes les unités dans l'hex.

4. La Marseillaise : Au début du tour 5, donnez la Carte de Compétence *La Marseillaise* à n'importe quel SMC français.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



DES DESPERADOS ET UN PONT

France, Douville sur Andelle, près de Rouen, 7 juin 1940.

A la fin de mai 1940, les Français avaient appris, un peu tard, les leçons de la Blitzkrieg. Ils avaient montés plusieurs petites équipes de combat blindées pour affronter les puissantes divisions de Panzer allemandes. Ces nouvelles unités, composées de Corps Francs antichars, étaient envoyées dans de dangereuses missions n'importe-où où on en avait besoin, pour aider des troupes aux abois. Elles opéraient directement sous le commandement de la division d'infanterie qui requérait leur service. Que ces groupes soient presque des unités suicides était évident, et tous les hommes qui en faisait partie étaient volontaires. La plupart d'entre-eux venait de régiments d'élite tel que les FFL, les Chasseurs Alpins, des groupes Francs de cavalerie ou d'infanterie. La plupart d'entre eux était des durs – difficiles à gérer loin de la bataille – mais tous se révélèrent être de remarquable combattants. Le 5 juin l'équipe de combattants de chars du Lieutenant Gérard fut déployé à l'Est de Rouen avec d'autres groupes flancs blindés, avec pour mission de retarder l'avance des divisions de Panzers en approche afin de permettre d'établir les défenses de la cité. Une patrouille explorant le village de Douville sur Andelle repéra les premiers éléments de la 7ème division de Panzers. Ils avaient juste le temps suffisant pour appeler des renforts et préparer une embuscade.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments de l'équipe de combattants de chars du Lt Gérard** Se déploient ou entrent comme suit : Déployés suivant la SSR 1 : 1 x 2-3-4 1 x 1-3-4 1 x FM 24/29 1 x ATR Boys .55 1 x WT MG Mle 1914 1 x Héros (Félix) avec la Carte *Running Killer* Adc Descotes avec la Carte *Ace Gunner* 1 x AMD 35 2 x Mines Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte (carte 23) 1 x 1-3-4 1 x Simca 5 (cf. SSR 3) 1 x WT ATG 25mm (cf. SSR 3) Entrent au tour 2 par le bord Ouest de la carte (carte 23) 2 x 1-3-4 1 x FM 24/29 1 x MG34 (capturée) Lt Jalenques 1 x S-35
ALLEMANDS	**Éléments de la 7ème Division de Panzer** Se déploient dans les hex 26I6, 26J7, 26K6 ou 26L6 8 x 1-4-20 4 x MG34 Lt Von Martial Lt Wurtz 1 x Infirmier Cpt Wolf 2 x Pz II 2 x Pz IV

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si, à la fin du jeu, le joueur allemand obtient au moins 15 Points de Victoire (VP), c'est une victoire allemande. Tout autre résultat entraîne une victoire française. Pour gagner des VP, le joueur allemand doit faire sortir ses pions par les bords Nord, Ouest ou Sud de la carte 23, mais tous doivent sortir par le même bord. Il gagne 3 VP pour chaque char et chaque unité montée (side-car) qui sort de la carte (Les demi Unités Montées compte pour 1 VP), 1 VP pour chaque Groupe de Combat (Les Demi Groupes comptent pour ½ VP), 1 VP pour chaque SMC et 1 VP pour chaque Arme Lourde. Soustrayez les mêmes valeurs, pour chaque pion allemand toujours sur la rive Est de la rivière (sur la carte 26) à la fin du jeu et pour chaque unité éliminée.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Embuscade Française : La patrouille française a eu juste le temps de préparer une embuscade. Aucune des unités françaises n'est placée sur la carte au début du scénario. Après que le scénario ai commencé, le joueur français peut placer ses unités durant n'importe quelle impulsion française ou durant une impulsion allemande s'il souhaite placer ses unités et ensuite effectuer un tir d'Opportunité sur l'Ouest de la colonne H de la carte 26 (il n'a pas à la placer toutes à la fois). Le joueur français doit placer ses unités dans des hex inoccupé avec un TM positif et dans lequel aucune unité allemande n'est rentrée. Les Mines peuvent être placées dans n'importe quel hex dans lequel les unités allemandes entrent.

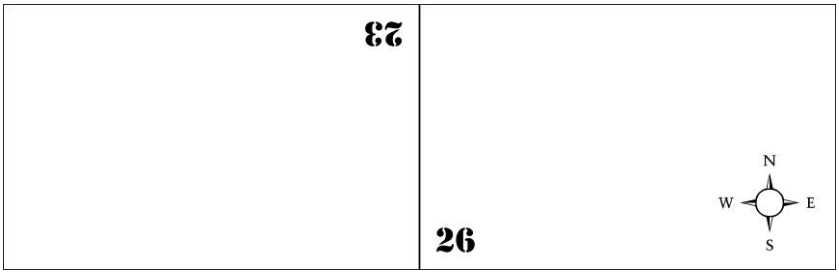
2. Pont : Le pont dans l'hex 36B4 est un terrain Dégagé. Son dessin de rail sont traité comme des murs pour toutes les questions de LOS et de TM.

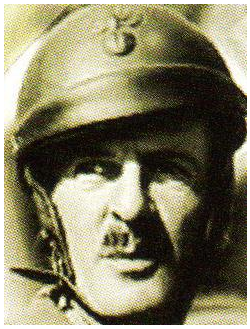
3. Canon tracté : La Simca 5 française et le groupe de Soutien ATG de 25mm suivent les règles concernant les passagers décrites en 16.2 et 16.4 de la V3, mais dépensent leurs facteurs de mouvement complet pour pouvoir démonter (décrocher) le canon. Une fois décroché, orientez le Canon dans n'importe quelle direction souhaitée.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE





France, Perthes, 10 juin 1940

Le 9 juin, les Allemands traversèrent l'Aisne près de Rethel. Mais il leur fallait développer la tête de pont pour permettre aussi à leurs chars de traverser l'Aisne. Pendant que les 1ère et 2ème Divisions de Panzers renforçaient la tête de pont de l'Aisne, les 17ème et 21ème Divisions d'Infanterie lancèrent une attaque en direction de Perthes, au Sud-Ouest de la tête de pont. Le but de l'offensive était d'écraser le flanc gauche de l'armée de De Lattre et de forcer les Français à abandonner Rethel et retraiter à l'Est. Au matin du 10 juin, le Groupement Buisson était la seule unité française dans le secteur capable de lancer une contre-attaque, afin de pouvoir sauver les restes de la 127ème Division d'Infanterie dans le village encerclé de Perthes. Ce fut le Capitaine Hautecloque qui conduisit l'assaut français sur Perthes, lequel allait être connu plus tard sous le nom du Général Leclerc.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS

Éléments du 16ème Bataillon de Chasseurs Portés et des 41ème et 42ème BCC
Entrent au tour 1 par le bord Sud de la carte 24 :
9 x 1-6-4
3 x FM 24/29
Lt Jalenques avec la Carte *Assaulter*
Asp de France avec la Carte *La Marseillaise*
3 x B1-bis
2 x H39
Adc Descotes

Éléments du 127ème Régiment d'Infanterie de la 2ème Division d'Infanterie
Se déploient en premier dans ou à deux hex maximum de 27F5 :
3 x 1-5-4
2 x Hotchkiss 22/26
1 x WT MG Mle 1914
Sgt Olivier
1 x MG FT17
1 x 1-3-4 (cf. SSR 5)

ALLEMANDS

Éléments du 3ème Régiment d'Infanterie de la 21ème Division d'Infanterie
Se déploient dans n'importe quel hex de la ligne d'hex H de la carte 24 :
3 x 1-6-4
1 x MG34
1 x WT ATG 37mm
1 x ATR PzB39
Lt Von Martial avec la Carte *Tank Killer*
1 x PzJäger I
3 x Trous de Souris

Éléments du 3ème Régiment d'Infanterie de la 21ème Division d'Infanterie
Se déploient dans ou à deux hex maximum de 24M3 :
4 x 1-6-4
2 x MG34
1 x Lance-flammes
Lt Hermann
1 x Infirmier
1 x WT MG34
1 x WT 88mm

Éléments du 5ème Régiment d'Infanterie de la 21ème Division d'Infanterie
Entrent au tour 3 par le bord Nord de la carte 27 :
9 x 1-4-4
3 x MG34
Lt Hound avec la Carte *Charismatic*
1 x Héros (au hasard)
1 x SdKfz 231
1 x Sig 33

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur français a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner le joueur allemand doit contrôler l'hex 27H4 et au moins 5 hex du bâtiment 27F4/F5/G2/G3 (deux étages : 8 hex au total). Autrement, c'est le joueur français qui gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Chasseurs Portés : Les Groupes de Combat français 1-6-4 (et les Demi Groupes qui en découlent) ne souffrent pas de la caractéristique nationale Encombrement.

2. Voies Ferrées : La Voie Ferrée est considérée comme étant un terrain Dégagé situé au niveau 1. Il coûte +1MP (soit 2 MP au total) pour entrer dans un hex de Voie Ferrée.

3. Tunnel : Le Tunnel en 24H6 (Overlay) est considéré comme étant un terrain bloquant au niveau au sol. Il n'a pas de TM. Les unités dans le Tunnel ont seulement une LOS sur – et ne peuvent seulement être vu – des deux arcs adjacents compris entre G5/G6 et I5/I6. Les unités dans le Tunnel sont placées sous un marqueur *Tunnel*.

4. Pas de Héros : Aucun des deux camps ne peut générer de Héros dans ce scénario.

5. Équipe de Snipers Français : Le Demi Groupe français 1-3-4 est une équipe de snipers. Placez-le n'importe où sur la carte 27 comme indiqué en 11.4. Tant que l'unité ne se déplace pas, traitez-la comme un Sniper avec une FP de 0, une portée de 8 et toutes les autres capacités du Sniper. Une fois qu'il s'est déplacé, traitez-le comme un MMC normal.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé dans 27K4. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé dans 27F2. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

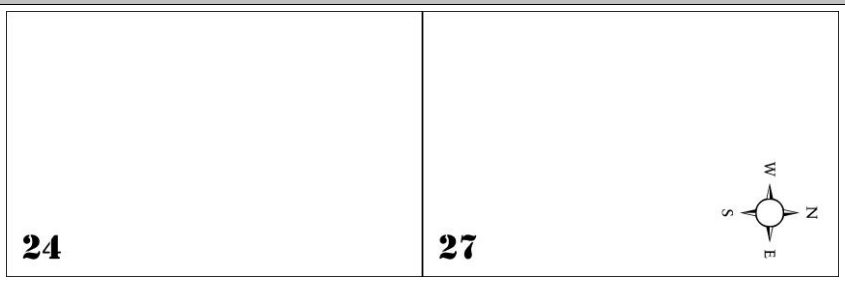
PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

"Achtung !" dit l'Allemand de tête en remarquant des soldats français qui se ruent dans de meilleures positions. "Mettez-vous à couvert". Placez 2 x Corps Franc 1-3-4, 1 x FM 24/29 et 1 x Héros à deux hex maximum de 27K4. Les soldats français peuvent immédiatement effectuer un Tir d'Opportunité ou attendre pour tirer (ou accomplir n'importe quelle action) lors d'une impulsion ultérieure.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Le bâtiment abrite un hôpital français. En apercevant des Allemands tout proches, les blessés qui peuvent encore tenir une arme se préparent à tirer. Placez 1 x 0-4-4, 1 x FM 24/29 et 1 x Héros (Blessé) avec la Carte *Tromblon* en 27F2. Les soldats français peuvent immédiatement effectuer un Tir d'Opportunité ou attendre pour tirer (ou accomplir n'importe quelle action) lors d'une impulsion ultérieure.

CARTE



France, Près d'Héming, France, sur le canal de la Marne au Rhin, 18 juin 1940

Le jour où le Général de Gaulle lança son appel depuis Londres – un jour après que Pétain ai appelé au cessez-le-feu et à l'Armistice – l'armée française mena une dernière bataille. Les hommes qui étaient chargés de défendre la ligne Maginot devaient à présent se défendre eux-mêmes contre l'avancée des divisions allemandes de Guderian. Pour les Français, totalement encerclés et oubliés de tous sauf de l'ennemi, ce fut un mixte entre Dunkerque et Stalingrad. Les hommes des quatre armées françaises encerclées tentèrent de constituer un front cohérent le long du canal de la Marne au Rhin. Dans le secteur de Héming, le 37ème RIF réduit fit face aux meilleurs éléments de la 252ème Division d'Infanterie. Le brouillard matinal remplissait la vallée, et comme leurs camarades du front, ils ne pouvaient pas voir, mais ils pouvaient entendre l'aboiement cassant des officiers allemands donnant leur ordre, et le son des bottes en marche...

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Éléments du 37ème RIF** Se déploient en premier comme suit : Dans ou à deux hex maximum de 24C4 : 2 x 1-6-4 3 x 1-5-4 1 x FM 24/29 Cpt N'Tchorere avec la Carte *Charismatic* 3 x Trous de Souris 2 x Mines (cf. SSR 3) Se déploient à l'est de la rivière de la carte 26 : 3 x 1-6-4 1 x FM 24/29 1 x WT Mle 1914 avec la Carte *Slayer* Lt Jalenques 1 x WT ATG 75mm (peut être déployé dans un bâtiment mais ne peut pas se déplacer ou pivoter).
ALLEMANDS	**Éléments de la 252ème Division d'Infanterie** Se déploient en second à l'Ouest de la Voie Ferrée de la carte 24 : 15 x 1-6-4 2 x Dreyse 13 3 x MG34 1 x Lance-flammes 1 x Héros (Teufel) avec la Carte *Running Killer* 1 x Infirmier Lt Von Martial Lt Wurtz Cpl Eisenbach

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

9 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il contrôle le bâtiment en bois en 26F3 (le QG français) et 6 bâtiments en pierre à l'Est de la rivière. Chaque étage d'un bâtiment multi-étage compte comme un hex. Un camp contrôle un hex en l'occupant avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros à la fin d'un tour, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Tout autre résultat entraîne une victoire française.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Brouillard : Tous les hex au niveau du sol sous couvert par le brouillard. Le brouillard crée un hex de terrain Gênant qui est considéré comme étant un obstacle de niveau 1. Le Brouillard n'a pas d'effet supplémentaire sur des hex contenant déjà un terrain Gênant ou Bloquant. Au début de la Phase de Ralliement du tour 5 lancez 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour en cours, le Brouillard se lève.

2. Bombardement Planifié : Durant les quatre premiers tours, au début de chaque Phase des Opérations, sans tenir compte de l'initiative, le joueur allemand doit placer 2 pions *Spotting Round* n'importe où sur la carte à l'Est de la Voie Ferrée et à l'Ouest de la rivière 26H1-H8. Ce sont des attaques de FP 3. Elles sont résolues avant qu'une impulsion n'intervienne et elles suivent les règles normales d'artillerie Hors Carte (18.2) mais en tenant compte des exceptions suivantes :
- Il n'y a pas de Leader ou d'Observateur : placez le marqueur *Spotting Round* dans n'importe que hex à l'Est de la Voie Ferrée et à l'Ouest de la rivière 26H1-H8.
- Lorsque vous lancez 2d6, le dé blanc (la dérive) n'est pas modifiée par un Commandement ou un terrain Gênant : divisez simplement par deux arrondissez à l'entier inférieur pour obtenir le nombre d'hex de dérive. Le dé noir indique toujours la direction de la dérive.
- Le joueur allemand ne peut pas déplacer le marqueur *Spotting Round* d'un hex. Le marqueur FFE est placé suivant le résultat du lancer des 2d6.
- Le module d'artillerie ne peut pas être annulé.
- Si, par hasard, les deux marqueurs FFE terminent dans le même hex, ils attaquent chacun les unités concernées séparément.

3. Mines : Durant son déploiement, le joueur français place 2 x Mines n'importe où sur la carte. Lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex contenant des Mines ou dans un hex adjacent à un hex contenant des Mines, lancez 1d6. Si le résultat est 1 ou 6, résolvez une attaque de Mines contre toutes les unités dans l'hex. Les Mines n'affectent pas les unités dans des bâtiments ou dans des hex de Cours d'eau.

4. Renforts français : Au début de la phase de Ralliement du tour 3, le joueur français lance 1d6. Si le résultat est inférieur au numéro du tour en cours, les renforts entrent en jeu : 3 x 1-6-4, 1 x FM 24/29, Mdl Julien avec la Carte *La Marseillaise*. Lancez encore 1d6 : si le résultat est pair, les renforts entrent par le bord Nord de la carte entre la Voie Ferrée et l'hex 26H1. Si le résultat est impair, ils entrent par le bord Sud de la carte entre la Voie Ferrée et l'hex 26H8. Les unités ne doivent pas forcément rentrer ensemble.

5. Pont : Le Pont en 26B4 est partiellement détruit. Seulement 1 MMC et 1 SMC (+ les Armes Lourdes) par impulsion peuvent le traverser. Il coûte 2MP pour entrer dans l'hex. Il confère un TM de +1 et est considéré comme un terrain Gênant.

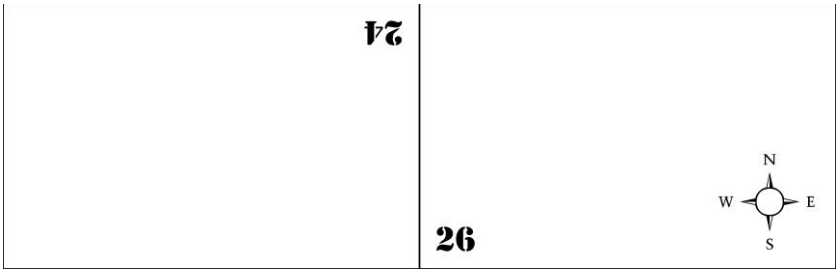
6. Canal presque à sec : Les bombardements intensifs ont détruit la plupart des écluses du canal et par conséquent le niveau d'eau du canal est très bas. Le canal est traversable. Entrer dans un hex d'Eau coûte 4 MP. Lorsque des unités sortent d'un hex de Cours d'Eau et entrent directement en Corps à Corps, ces unités ne peuvent que se défendre. Si l'unité qui quitte un hex de Cours d'Eau entre dans un hex contenant des unités ennemies Choquées, les unités choquées sont éliminées.

7. Voie Ferrée : La Voie Ferrée est considérée comme étant un terrain Dégagé, mais situé au niveau 1. Il coûte +1MP (soit 2 MP au total) pour se déplacer dans (monter sur) un hex de Voie Ferrée. L'hex de Tunnel (hex 24H6) est éboulé et n'existe pas.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Les Mesnil-sur-Oger, 28 août 1940

“Etre Français, c'est combattre pour votre pays et son vin” disait Claude Terrail, propriétaire du fameux restaurant parisien La Tour d'Argent. A la demande du Field Marshal Hermann Göring, une large quantité du fameux millésime 1928 de la maison Salon Champagne a été réquisitionné/volé et est en chemin pour l'Allemagne. Le Maquis régional a été informé de ce transport et est prêt à tout -y compris la mort – pour le reprendre aux Boches perfides et le garder en France. Depuis que le premier transport a été intercepté, un service de sécurité supplémentaire escorte cette précieuse cargaison.

Note : Que les événements décrits dans ce scénario soient basés sur des faits historiques ne peut être ni prouvé ni réfuté.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS	**Membres du Maquis Régional de Champagne** Aucune unité ne commence sur la carte 2 x 2-3-4 (Corps Franc) 2 x 1-3-4 (Corps Franc) 2 x FM 24/29 2 x Cocktail Molotov Sgt Olivier
ALLEMANDS	**Convoi Secret** Se déploient comme indiqué en SSR 1 : 3 x Opel 3 x 1-4-20 2 x SdKfz 251 2 x 1-6-4 Lt Hermann Cpl Eisenbach

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

4 tours. Lisez la SSR 1 pour savoir comment commencer le scénario. Les Français ont l'initiative au tour 2. Lancez le dé pour déterminer l'initiative pour les tours restants.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Français gagnent si, à la fin du scénario, ils ont le contrôle des deux hex contenant les Camions Opel. Tout autre résultat entraîne une victoire allemande. Le contrôle est déterminé en ayant un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à avoir fait passer un MMC en Bon Ordre (y compris une MU) ou un Héros dans l'hex. Évidemment, les Allemands contrôlent les hex des Opel au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Convoi allemand : Les unités allemandes doivent se déployer dans les hex E5, F6, G6 et H7 de la carte 22. Au moins une unité doit être dans chacun des quatre hex, et les camions Opel ne peuvent être ni en tête ni en queue de convoi – ainsi ils doivent être déployés dans les hex F6 ou G6. Les limites normales d'empilement s'appliquent. Les Opel ne peuvent pas transporter de passagers : ils sont remplis de caisses et de fûts. Au tour 1, le convoi ne déplace comme une seule unité, et il ne peut pas se déplacer plus vite que les unités les plus lentes, les SdKfz 251 qui ont un MF de 11T. Pour commencer le scénario, lancez 1d6+5 et le résultat est le nombre d'hex de Route que le convoi parcours (en direction de/ ou sur la carte 24). Lisez ensuite le Paragraphe 1.

2. Vignes : Tous les hex de Culture sont des Vignes. C'est fin août et les vignes sont touffues, chargées de feuilles et de grappes de raisins mûrs. Pour la TEC, traitez la vigne comme des Champs de Blé pour les questions de mouvement mais avec un TM de +1.

MARQUEURS D’ÉVÉNEMENT

Aucun

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Le Lt Hermann, le commandant du convoi, n'aimait pas le regard sur le visage de la femme sur la bicyclette qu'il venait de croiser alors qu'ils sortaient de Les Mesnil-sur-Oger. Son visage, expression d'une froide traîtrise était encore dans son esprit alors que des explosions soufflèrent les deux côtés de la route à l'avant du convoi. Feu, fumée et chute d'arbre. Le crissement des freins. Confusion. Alors que le convoi s'arrêta en dérapant, les pare-brises des trois camions Opel sont criblés de balles, tuant les conducteurs. Ils ne peuvent plus se déplacer. Placez un marqueur *Moved* sur le convoi (un seul pour toutes les unités suffit) et une Barricade dans l'hex faisant face à l'unité de tête de convoi, avec la flèche rouge orientée vers les deux bords d'hex de route partagés. Tous les passagers doivent immédiatement descendre de leurs véhicules et effectuer un test de Moral – les TM pour les hex de Route bordée d'Arbres, pour les Véhicules ou les Leaders s'appliquent. Toutes les MU et les SdKfz 251 doivent également effectuer un test de Moral. Les MU qui réussissent leur test de Moral et ont dépensés la moitié ou moins de leurs MF sur le terrain découvert peut choisir de démonter. Puis lisez le Paragraphe 2.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Du bas de la Route derrière le Convoi déboule une Simca 5. Effectuez les étapes suivantes :
- Faites entrer 1 x Simca 5 avec les Héros Félix et Bragg* à l'intérieur (ignorez l'interprétation explicite de 16.1, des véhicules P et des SMC) par l'hex 22H8 et déplacez la le long de la Route jusqu'à ce qu'elle soit dans l'hex derrière le dernier hex occupé par le convoi.
- Lancez 1d6 : Si le résultat est impair, la Simca 5 s'arrête en dérapant, bloquant la route, puis Félix et Bragg sortent de la voiture, en faisant cracher leurs armes. Marquez-les de *pions Assault Move* : ils attaquent immédiatement les unités ennemies dans l'hex adjacent (les cibles et le fait qu'ils tirent ou non ensemble sont au choix du joueur français). Si le résultat du 1d6 est pair, les deux Héros bondissent et la voiture, chargée d'explosifs s'écrase dans les unités à l'arrière du convoi, explosant dans un panache orange. Toutes les unités allemandes dans l'hex de queue du convoi sont attaquées avec une FP de 6, les TM pour les véhicules s'appliquent. Placez Felix et Bragg dans l'hex de Route derrière le convoi, sous un marqueur Moved et effectuez un test de dommage sur la DFT pour chacun d'entre eux, en lançant 1d6+2 pour pouvoir s'ils encaissent des blessures pour avoir bondi hors de la voiture en mouvement et/ou à cause du shrapnel de l'explosion. Après que tous les jets de combat aient été résolus, placez un marqueur Épave dans le dernier hex occupé par le convoi pour représenter la Simca 5 explosée. Lisez alors le Paragraphe 3.

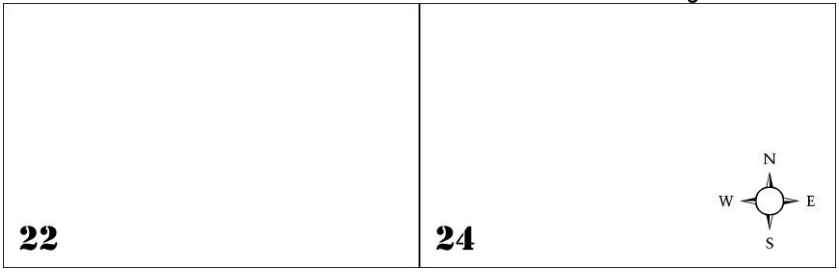
*Note : Le Héros Bragg est un pilote volontaire américain de la RAF. Son Spitfire a été descendu durant la bataille de France, en mai, et il a été secouru par le Maquis. Incapable de s'assurer un passage hors de France, il a lutté au côté des maquisards et n'a pas l'intention de quitter la France avant que le dernier allemand ne l'ai fait.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Une fusillade explose de tous les côtés. Placez les unités françaises listées dans l'Ordre de Bataille dans n'importe quel hex – à l'exception de l'hex de Barricade – jusqu'à un maximum de3 hex du convoi. Une fois placées, toutes les unités françaises peuvent seulement tirer : elles ne peuvent effectuer aucune autre action au tour 1, mais peuvent agir normalement à partir du tour 2. Les Opel ne peuvent pas être attaqués, mais leurs hex doivent être contrôlés par le français pour qu'il remporte la partie.

CARTE

Utilisez les cartes 22 et 24 de *Heroes of the Blitzkrieg*.



FAITES DONNER LA GARDE ! (VERSION WEB)

Russie, Stalingrad, Septembre 1942

Pendant des mois, les Allemands avaient repoussés les Soviétiques à travers les steppes. Les victoires soviétiques de l'hiver dernier n'était plus qu'un mauvais rêve depuis longtemps oublié. Les Panzers allemands régnaient sur les plaines, les Bf-109s sur le ciel, et tout allait bien dans le meilleur des mondes. Stalingrad était néanmoins dans un autre monde. C'était le cœur de la Russie et non seulement ils étaient déterminés à faire payer cher la Wehrmacht pour ça, mais aussi à reprendre chaque mètre carré, contre-attaquer à partir de chaque ruelle non surveillées et tuer chaque allemand inattentif. L'outil parfait pour reprendre, contre-attaquer et tuer était la Garde Soviétique. Ceci est leur histoire... l'histoire de la contre-attaque de la Garde.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments de la 35ème Division des Gardes et de la 131ème Division de Fusiliers.** Se déploient en second comme indiqué. Toutes les unités peuvent de déployer n'importe où dans les bâtiments indiqués. Seules les unités dans 18M5 sont des Gardes (Rouge). 8 x 2-2-4-5, 1 x Charge Satchel, LtPetrov : 18M5. 3 x 1-4-4-5/4 : 18M7 1 x 1-4-4-5/5, 2 x 1-3-4-5/4, 1 x DP28, Infirmière Ladoshkina : 18N6. 1 x 1-3-4-4, 1 x 14.5 PTRS : 18N3. 3 x 1-4-4-5/5, 1 x DP28, Commissaire Ilvanich : 18M2.
ALLEMANDS	**Éléments de la 29ème Division d'Infanterie.** Se déploient en premier comme indiqué. Toutes les unités peuvent se déployer n'importe où dans les bâtiments indiqués, avec l'exception notée ci-dessous (groupe de Plassman) 2 x 1-6-4-5, 1 x 1-5-4, 1 x MG34, Plassmann: dans l'hex 18K7. 1 x 2-6-4, 1 x MG42, 1 x Héros (avec la Carte *The Ambush*), 1 x Infirmier : 18J4. 2 x 1-6-4-5, 1 x 0-5-4, 1 x MG-34, Koch: 18J1. 1 x WT 7.92mm : 18D8. 1 x Sniper (déployé comme indiqué en 11.4)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Soviétiques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les deux camps reçoivent 3 points pour chacun des hex de bâtiments suivant contrôlé à la fin du scénario : 18I2, 18J3, 18I3, 18J4, 18J6, 18I6. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.
Les deux camps reçoivent 1 point pour chaque MMC ou SMC ennemi éliminé.
Le camp avec le plus de points de victoire à la fin du scénario remporte la partie. Une égalité de points entraîne une égalité. Au début de la partie, le joueur allemand contrôle tous les hex de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Hauteur des Bâtiments : Tous les bâtiments sont des bâtiments d'un étage.

2. Héros : Les Soviétiques ne peuvent pas générer de Héros

3. Gardes Soviétiques : Le carré noir entourant la valeur de Portée des Gardes soviétiques signifie qu'ils peuvent tirer à la moitié de leur FP (1) jusqu'à une distance égale à 2 x leur portée.

4. Fumigènes : Les Soviétiques ne peuvent pas lancer de Fumigènes

5. Demi Groupes : Les Demi Groupes soviétiques ne peuvent pas être combiné.

6. *The Ambush* : Cette carte peut être jouée durant l'impulsion soviétique et les unités qu'elle place peuvent immédiatement effectuer un Tir d'Opportunité ou entrer en Corps à Corps si elles réunissent toutes les autres conditions spécifiées sur la carte. La carte peut être jouée quand un Héros entre en Corps à Corps et avant que le Corps à Corps soit résolu.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans 18D2. Se déclenche seulement par activation allemande (ne peut pas être activé par le sniper allemand). Lorsqu'il est activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé dans 18B6. Se déclenche seulement par activation soviétique. Lorsqu'il est activé, lisez le Paragraphe 2.

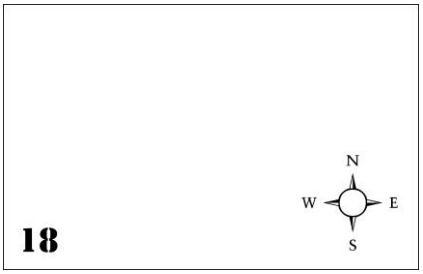
PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Des tirs éclatent derrière vos hommes. Là-bas ! C'est une équipe d'infiltration soviétique qui émerge des égouts. Placez 2 x 1-3-4-5, Héros, 1 x DP28 et 1 x 14.5 PTRS sur 18D2. L'impulsion de l'unité qui a déclenché l'Événement est terminé. Ne placez aucun marqueur sur les Soviétiques.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Un crissement de pignons d'entraînement assaille les oreilles de Michael qui se jette au sol (les vétérans se jettent toujours au sol d'abord et regardent ensuite). Là, plus bas sur la route un bâtiment bouge. Mais non : il réalise vite que ce n'est pas un bâtiment, alors que le cache-flamme bombé d'un canon de 88mm émerge des gravats. C'est un Tigre ! Placez un Tiger I en 18B6, l'avant du véhicule orientée sur 18C5/18C6. La (ou les) unité(s) qui ont déclenché cet Événement peuvent continuer leur impulsion.

CARTE



FAITES DONNER LA GARDE ! (VERSION NOSB)

Russie, Stalingrad, Septembre 1942

Pendant des mois, les Allemands avaient repoussés les Soviétiques à travers les steppes. Les victoires soviétiques de l'hiver dernier n'était plus qu'un mauvais rêve depuis longtemps oublié. Les Panzers allemands régnaient sur les plaines, les Bf-109s sur le ciel, et tout allait bien dans le meilleur des mondes. Stalingrad était néanmoins dans un autre monde. C'était le cœur de la Russie et non seulement ils étaient déterminés à faire payer cher la Wehrmacht pour ça, mais aussi à reprendre chaque mètre carré, contre-attaquer à partir de chaque ruelle non surveillées et tuer chaque allemand inattentif. L'outil parfait pour reprendre, contre-attaquer et tuer était la Garde Soviétique. Ceci est leur histoire...

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments de la 35ème Division des Gardes et de la 131ème Division de Fusiliers.** Se déploient en second comme indiqué. Toutes les unités peuvent de déployer n'importe où dans les bâtiments indiqués. Seules les unités dans 18M5 sont des Gardes (Rouge). 8 x 2-2-4-5, 1 x Charge Satchel, Lt Petrov : 18M5. 3 x 1-4-4-5/4 : 18M7 1 x 1-4-4-5/5, 2 x 1-3-4-5/4, 1 x DP28, Infirmière Ladoshkina : 18N6. 1 x 1-3-4-4, 1 x 14.5 PTRS : 18N3. 3 x 1-4-4-5/5, 1 x DP28, Commissaire Ilvanich: 18M2. 1 x WT Mortier 82mm : n'importe où à l'Est de la ligne d'hex K
ALLEMANDS	**Éléments de la 29ème Division d'Infanterie.** Se déploient en premier comme indiqué. Toutes les unités peuvent se déployer n'importe où dans les bâtiments indiqués, avec l'exception notée ci-dessous (groupe de Plassman) 2 x 1-6-4-5, 1 x 1-5-4, 1 x MG34, Plassmann: dans l'hex 18K7. 1 x 2-6-4, 1 x MG42, 1 x Héros (avec la Carte *The Ambush*), 1 x Infirmier : 18J4. 2 x 1-6-4-5, 1 x 0-5-4, 1 x MG-34, Koch: 18J1. 1 x WT 7.92mm : 18D8. 1 x Sniper (déployé comme indiqué en 11.4) 1 x 1-4-4 : 18J6. 2 x Tranchées : 18I4, 18I5.

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Soviétiques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les deux camps reçoivent 3 points pour chacun des hex de bâtiments suivant contrôlé à la fin du scénario : 18I2, 18J3, 18I3, 18J4, 18J6, 18I6. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.
Les deux camps reçoivent 1 point pour chaque MMC ou SMC ennemi éliminé.
Le camp avec le plus de points de victoire à la fin du scénario remporte la partie. Une égalité de points entraîne une égalité. Au début de la partie, le joueur allemand contrôle tous les hex de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Hauteur des Bâtiments : Tous les bâtiments sont des bâtiments d'un étage.

2. Héros : Les Soviétiques ne peuvent pas générer de Héros

3. Les Soviétiques ne peuvent pas lancer de Fumigènes

4. Le Groupe de Soutien Mortier de 82mm peut être déplacé et tirer à partir d'un hex de bâtiment.

5. Les Demi Groupes soviétiques ne peuvent pas être combiné.

6. ***The Ambush*** **:** Cette carte peut être jouée durant l'impulsion soviétique et les unités qu'elle place peuvent

immédiatement effectuer un Tir d'Opportunité ou entrer en Corps à Corps si elles réunissent toutes les autres conditions spécifiées sur la carte. La carte peut être jouée quand un Héros entre en Corps à Corps et avant que le Corps à Corps soit résolu.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans 18D2. Se déclenche seulement par activation allemande (ne peut pas être activé par le sniper allemand). Lorsqu'il est activé, lisez le Paragraphe 1. L'unité qui l'active n'a pas besoin d'être en Bon Ordre. Si l'Événement A n'a pas été activé à la Phase de Ralliement du tour 4, lancez 1d6 comme première action des Phases de Ralliement. Si le résultat est inférieur ou égal au tour en cours, activé l'Événement A, placez les unités, et activez ensuite immédiatement l'Événement B. Si l'Événement n'est pas activé, lancez le dé à chacune des Phase de Ralliement suivante jusqu'à ce que l'Événement soit activé ou que le jeu se termine. Notez que même si le jet de dé n'active pas l'Événement A, cet Événement peut toujours être activé normalement durant la Phase des Opérations. S'il est ainsi activé (lors de la Phase des Opérations) l'Événement B n'est pas automatiquement activé.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé dans 18B5. Se déclenche seulement par activation soviétique. Lorsqu'il est activé, lisez le Paragraphe 2.

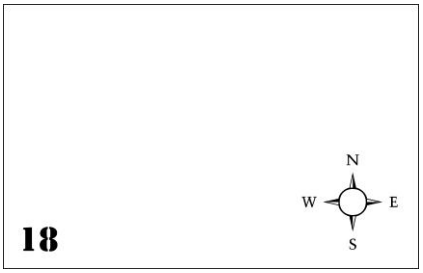
PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Des tirs éclatent derrière vos hommes. Là-bas ! C'est une équipe d'infiltration soviétique qui émerge des égouts. Placez 2 x 1-3-4-5, Héros, 1 x DP28 et 1 x 14.5 PTRS sur 18D2. L'impulsion de l'unité qui a déclenché l'Événement est terminé. Ne placez aucun marqueur sur les Soviétiques. Si 2 Héros soviétiques sont déjà en jeu, remplacez le Héros de ce groupe par le Lt Bonarinko.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Un crissement de pignons d'entraînement assaille les oreilles des soldats soviétiques qui se jettent au sol (les vétérans se jettent toujours au sol d'abord et regardent ensuite). Là, plus bas sur la route un bâtiment bouge. Mais non : ils réalisent vite que ce n'est pas un bâtiment, alors que le museau ramassé d'un canon de 150mm émerge des gravats. C'est un canon d'assaut allemand : Placez un marqueur *Gravats* et un SiG 33B en 18B6, l'avant du véhicule orientée sur 18C5/18C6. La (ou les) unité(s) qui ont déclenché cet Événement peuvent continuer leur impulsion.

CARTE



URSS, Elista, 13 septembre 1942

Le Groupe A de l'Armée d'Hitler s'était enfoncé profondément dans les steppes de Russie. Si loin et si vite, qu'en fait les cartes étaient d'une utilité limitée et les renseignements sur l'adversaire encore plus. Les Allemands décidèrent d'équiper une force de reconnaissance à longue distance pour sonder près de 150 km en territoire ennemi.
Constitué de vétéran de la 16ème Division d'Infanterie Motorisée et d'ex-patriote cosaques, ils commencèrent leur odyssée lors d'un froid matin de septembre. Néanmoins, afin de pouvoir accomplir leur mission, ils devaient traverser un gant (?) de forces ennemies locales.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Garnison Frontalière** Se déploie en premier dans ou à un hex de 19F4 : 1 x 1-3-4-5-4 1 x DP28
ALLEMANDS	**Équipe de Reconnaissance à longue distance A de la 16ème Division d'Infanterie Motorisée** Entre au tour 1 par le bord Ouest de la carte 19 : 1 x 1-6-4-6 2 x 2-3-4-6 1 x 1-3-4-6 1 x Infirmier 1 x MG34 Lt Koch 1 x Sd 222 1 x Camion Opel 1 x SdKfz 251

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit faire sortir le Lt Koch, un Groupe de Combat non-choqué et deux des trois véhicules par les bords Est de la carte à la fin du jeu.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Avant que le jeu ne commence, le joueur allemand doit décider si, pour ce scénario, Koch sera un Leader régulier ou un Leader de Blindé.

2. A partir de sa première impulsion de la Phase des Opérations du tour 3, le joueur russe peut lancer 1d6 pour voir si des patrouilles errantes de Partisans entrent en jeu. Lancez le dé une fois par tour. Sur un résultat de 1 ou 2 une patrouille entre par le bord Nord ou Sud de la carte (au choix du joueur russe). Lancez à nouveau 1d6 pour la composition des forces :
- 1 ou 2 : 3 x 0-3-4, Elana
- 2 ou 3 : 2 x 0-3-4, Elana, 1 x DP28
- 5 ou 6 : 2 x 0-3-4, 1 x 0-2-3, Elana, 1 x DP28

Après qu'une patrouille soit entrée en jeu le dé ne peut plus être lancé pour en obtenir de nouvelles.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placez-le dans l'hex 21F4. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activée retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placez-le dans l'hex 21J5. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activée retirez le marqueur d'Événement B et lisez le Paragraphe 2.

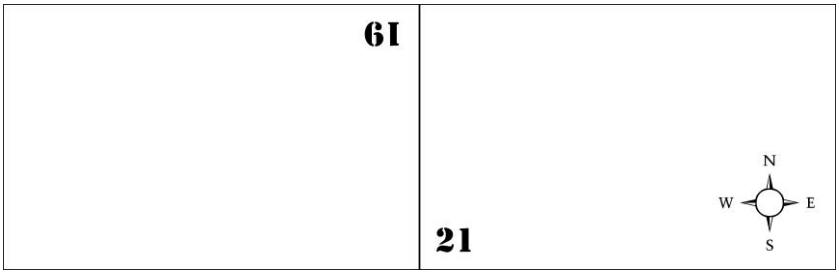
PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marquer d'Événement A. Les Russes ont posté un peloton local comme garnison pour le village. L'impulsion allemande se termine automatiquement et c'est l'impulsion du joueur russe. Le joueur russe peut placer les unités suivantes sur ou à 3 hex maximum de 21F4 : 3 x 1-4-4-5/4, Lt Bonarinko, 1 x PTRS.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Près des haies à la sortie de la ville, vous apercevez une vieille pièce d'artillerie rouillée que les Russes sont en train de manier. Ils semblent croire qu'elle fonctionne. Placez un ATG de 45mm dans l'hex 21J5 pour représenter le Canon (le joueur russe choisit son orientation). L'impulsion allemande se termine automatiquement et c'est l'impulsion du joueur russe. Le joueur russe doit ajouter +1 à tous les jets pour toucher les véhicules.

CARTE



Note du Traducteur : Le titre original, est un jeu de mot intraduisible faisant référence à la clouterie du scénario. *Tough as Nails*, l'expression signifiant Dur à Cuire, peut être traduite littéralement par Résistant comme des Clous.

URSS, Ville de Stalingrad, 21 septembre 1942

Après quelques revers initiaux, les Allemands faisaient des progrès réguliers dans leur effort pour nettoyer la ville de toute troupe soviétique. Le 20 septembre, l'infanterie d'assaut allemande fut repoussée autour du bâtiment connu comme la Clouterie par des éléments déterminés de la 13ème Division de Gardes fraîchement débarquée. Le commandement allemand en fut dérouté et l'attaque fut renouvelée le lendemain, cette fois avec le soutien de blindés et de sapeurs.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments du 42ème Régiment d'Infanterie, 13ème Division de Gardes.** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 18 (toutes les unités sont des Gardes) 3 x 2-2-4-6 3 x 2-2-4-5 1 x Sniper (déployé selon 11.4. Cf. SSR) 3 x DP28 1 x Charge Satchel Lt Filitov Lt Petrov (avec la Carte *Fanatic*) 1 x WT 12.7mm 1 x WT ATG 45mm Carte de Compétence *Ambush* (Cf. SSR) 2 x Molotov
ALLEMANDS	**Éléments du 518ème Régiment d'Infanterie, 295ème Division d'Infanterie avec des blindés du 24ème Régiment de Panzer.** Se déploient en second dans n'importe quel hex entier de la carte 15. 7 x 1-6-4-5 2 x 1-6-5-6 2 x MG34 1 x WT 7.92mm 1 x WT LeIG 75mm 1 x Infirmier Lt Plassmann Sgt Baumann (avec la Carte *Die Hard*) 1 x PZ IIIJ 1 x StuG IIIG Sgt Beck 2 x 2-3-4-6 1 x 2-3-4-5 1 x Lance-Flammes 1 x Charge Satchel

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand remporte la partie s'il contrôle tous les hex du bâtiment 18I3. Tout autre résultat est une victoire soviétique. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Si le niveau d'un hex est inoccupé, le contrôle de l'autre niveau entraîne le contrôle de l'hex entier.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Les 2-3-4 allemands représentent des sapeurs allemands lourdement armés (Pionniers d'Assaut). Pour ce scénario ils peuvent placer des Fumigènes sur un résultat inférieur ou égal à 3 sur 1d6.

2. Si le sniper soviétique commence le jeu dans la zone de déploiement soviétique. Au lieu de repérer et/ou de tirer il peut ramper dans un hex adjacent une fois par tour.

3. L'ATG soviétique de 45mm peut être déployé au Rez-de-Chaussée de n'importe hex de bâtiment ou dans n'importe quel second niveau d'hex de bâtiment en pierre. S'il est à l'étage, il ne peut pas tirer sur un ennemi directement sous son niveau (niveau inférieur et dans un hex adjacent).

4. Le joueur soviétique reçoit la Carte de Compétence *Ambush* et peut l'utiliser seulement une fois. Pour utiliser la carte, durant son impulsion le joueur soviétique peut lancer une embuscade à partir d'un hex de la carte 18 adjacent à une unité allemande. Lors du lancer de dé sur la table de la carte Ambush, re-lancer si le résultat est 1. Les renforts obtenus par la table de la carte Ambush sont des réguliers soviétiques et sont augmentés par le Lt Bonarinko et un Groupe de Combat additionnel 1-4-4-5. Le soviétique ne peut pas utiliser cette carte dans le bâtiment 18I3.

5. Avant le déploiement le joueur soviétique peut placer jusqu'à 3 pions *Gravats* et un pion *Épaves* dans n'importe quel hex de terrain Dégagés ou de bâtiments de la carte 18.

6. Tous les bâtiments de plusieurs hex sont des bâtiments à deux étages.

7. Placez l'Overlay X de manière à ce que les hex F4 et G7 coïncident respectivement avec 15I1 et 15M2.

8. Placez un pion *Bâtiment de Pierre* sur 15C2 et 15B3. Placez un pion *Bâtiment en Bois* sur 15C1.

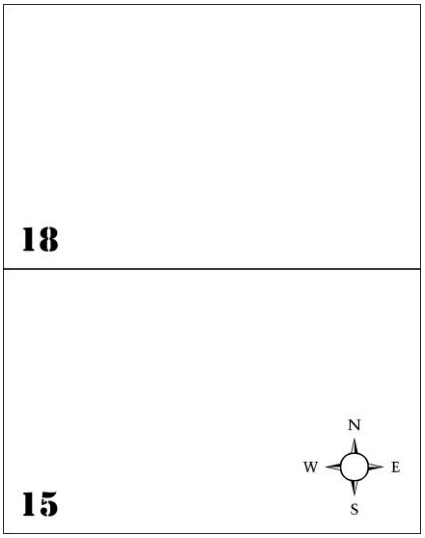
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 18E4. Se déclenche seulement par activation. L'unité allemande doit être à 4 hex ou moins du marqueur pour pouvoir l'activer. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le Marqueur d'Événement A. Objet piégé ! Le joueur soviétique peut placer un marqueur *Mines* n'importe où (y compris les hex de bâtiments) sur la carte 18, y compris ceux contenant des unités allemandes. S'il est placé dans un hex occupé par des allemands, résolvez immédiatement une attaque de FP 1. La cible de l'attaque ne bénéficie pas du TM du terrain.

CARTE



LA MAISON DE PAVLOV

Russie, Stalingrad, Octobre 1942

Le 26 septembre 1942, Y.F. Pavlov et trois autres soldats soviétiques de la 13ème Division de Fusiliers de la Garde fouillèrent et sécurisèrent un grand appartement sur le bord de la place du 9 janvier connu comme la maison des Soviets n°4. Pavlov et un mélange hétéroclite de Gardes Soviétiques allaient continuer à tenir la maison contre les assauts allemands répétés jusqu'à fin novembre. En son honneur, la maison allait devenir célèbre sous le nom de maison de Pavlov.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments de la 13ème Division de Fusiliers de la Garde** Se déploient en premier sur ou à l'Est de la ligne d'hex 18I (et de la ligne d'Overlay L). Toutes les unités sont des Gardes). 5 x 2-2-4-6 1 x 1-3-4-6 2 x DP28 1 x WT Mortier de 82mm 2 x 14.5 PTRS Lt Filitov (avec la Carte *Die Hard*) Lt Petrov 1 x Héros 1 x Sniper (déployé comme indiqué en 11.4) 1 x WT ATG de 45mm 5 x Barbelés 3 x Mines
ALLEMANDS	**Éléments du Groupe d'Assaut de la 6ème Armée.** Se déploient en second sur, ou à l'Ouest, de la ligne d'hex 18G. 1 x 1-6-4-6 4 x 1-6-4-5 2 x 2-6-4-5 2 x 2-3-4-5 3 x MG34 1 x Charge Satchel Lt Koch Lt Plassmann Sgt Baumann 1 x Pz IIIJ 1 x Pz IVH

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Victoire allemande : Éliminez tous les MMC en Bon Ordre, Héros et Sniper dans la maison de Pavlov (le bâtiment en pierre de l'Overlay W) avant la fin de la partie.
- Victoire soviétique : Empêcher le joueur allemand de réunir ses propres conditions de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Placez l'Overlay W de manière à ce que les hex L7 et H3 coïncident respectivement avec 18I2 et 18M6.

2. L'hex I7 de l'Overlay W est un Gravat de niveau 1.

3. Le Pz IVH représente un modèle Pz IVF2. Les valeurs du pion ne changent pas.

4. Les pions de *Barbelés* et de *Mines* ne peuvent pas être déployés dans des hex de bâtiment.

5. Le Groupe de Soutien Mortier de 82mm peut être déployé et peut tirer à partir d'un hex de bâtiment.

6. Le Groupe de Soutien ATG de 45mm peut être déployé et peut tirer à partir du rez-de-chaussé d'un hex de bâtiment.

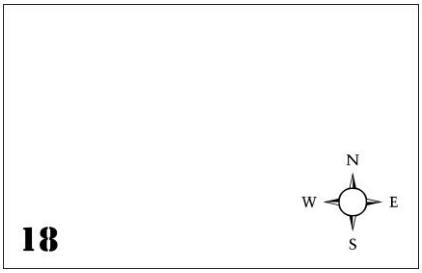
7. Une charge Satchel qui explose dans un hex de Barbelés ou de Mines élimine le pion *Barbelés* ou *Mines*.

8. Un char qui se déplace à travers un hex de Barbelés élimine le pion *Barbelés*.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LE PONT DE LA RIVIÈRE DNEPR

URSS, Forêt de Bryansk, Octobre 1942

Les Partisans devenaient mieux organisés alors que la guerre à l'Est entrait dans sa seconde année. Il y avait une activité partisane particulièrement forte dans la forêt de Bryansk (dans l'actuelle Biélorussie). A partir de la forêt, des milliers de partisans et de personnels de soutien clandestins russes organisèrent de larges raids sur les lignes ferroviaires et les ponts dans le but de couper le front allemand de ses lignes de ravitaillement. Les Allemands réagir en déployant des équipes de sécurité à réaction rapide près des zones stratégiques dans les régions peu occupées à l'arrière.

ORDRE DE BATAILLE

PARTISANS	**Partisan Otryadi et Parachutistes russes.** Se déploient en second dans n'importe quel hex entier de la carte 20 : **Partisans :** 5 x 0-3-4 1 x DP28 (utilisez un DP28 soviétique) 1 x Molotov 1 x 14.5 PTRS Camarade Elena **Parachutistes soviétiques :** 1 x Sniper (se déploient comme indiqué en 11.4) 1 x 2-2-4-6 2 x 2-2-4-5 1 x DP28 Lt Petrov
ALLEMANDS	**Éléments de l'Arrière Garde du Bataillon de la Wehrmacht Polizie.** Se déploient en premier selon le placement suivant : 1 x 1-4-4 dans l'hex 17G6 1 x 1-4-4 dans 17I2 Sgt Beck et 1 x MG34 dans 17G6 ou 17I2 **Éléments de renfort du Bataillon de la Wehrmacht Polizie.** Entrent par le bord Ouest de la carte 17 lors de n'importe quelle impulsion allemande du tour 2 : 2 x 1-4-4 Sgt Baumann **Force flanquante de l'Equipe de Sécurité de la Wehrmacht.** Entrent par le bord Sud de la carte 20 lors de n'importe quelle impulsion allemande du tour 3 : 3 x 1-6-4-5 1 x Sd 222 Lt Plassmann avec la Carte Erratic)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Soviétiques ont l'initiative lors du premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur soviétique remporte la partie s'il détruit lors des hex de Pont (17H5 ou 17H4) et si les unités allemandes **ne contrôlent pas** l'hex 20I1.
Pour contrôler un hex, un camp donné doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l hex ou être le dernier camp à avoir fait passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Pour détruire un hex de Pont, un Groupe de Combat de Partisans non choqué, un Demi Groupe ou un Héros Parachutiste soviétique doit être adjacent à l'hex ciblé pendant un Phase des Opérations Complètes sans effectuer une seule action, combattre en Corps à Corps ou rater un test de Dommage. Dans la phase administrative suivante, le pont

est détruit. Placez un marqueur *Gravats* pour représenter le pont détruit : il est maintenant considéré comme un hex d'Eau. Si des unités sont encore dans l'hex détruit, elles sont éliminées.

2. Utilisez les unités de Gardes Russes pour représenter les Parachutistes.

3. Du fait des renseignements et des reconnaissances des Partisans, toutes les unités allemandes qui commencent la partie dans l'hex 17G6 sont automatiquement repérée au premier tour.

4. Les terrains de Bocage sont considérés comme des terrains de Haie.

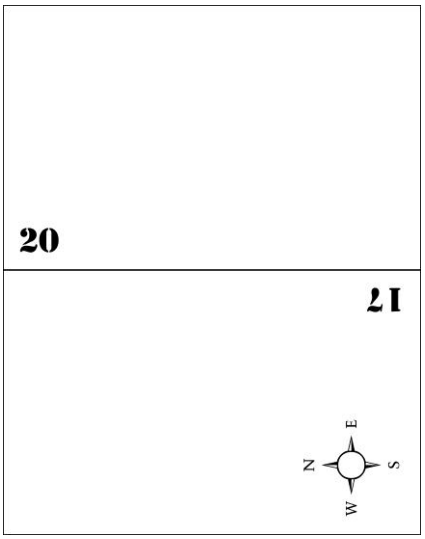
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueurs d'Événement A et B (Occupation : Spéciale) : Placés respectivement dans les hex 17H4 et 17H5. Lisez le Paragraphe 1 si l'un ou l'autre des hex de Pont est détruit.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Enlevez les marqueurs d'Événement A et B. Kaboom ! Le pont décolle de ses fondations puis s'écrase dans la rivière, projetant une immense fontaine d'eau vers le ciel d'eau pale. Une patrouille locale SS anti-partisans entend l'explosion et se précipite sur la scène du crime. Placez 1 x SS 1-6-4, 1 x MG34 et Col Kerner dans l'hex 17C7. Si une unité Partisane ou Russe occupe l'hex, le joueur allemand peut placer l'unité dans n'importe quel hex (autre qu'un hex d'Eau) de la ligne A, B ou C de la carte 17. Le joueur allemand à automatiquement l'initiative lors du prochain tour (puisque cet Événement a lieu lors de la Phase Administrative).

CARTE



Russie, Stalingrad, 6 octobre 1942

Pour la plupart d'entre-nous, la première fois que nous avons joué à un wargame à l'échelle du Groupe de Combat, c'était un scénario mettant en scène les Gardes Russes combattant dans l'enfer de Stalingrad. Pour la plupart d'entre-nous, ce scénario fut le déclic... Il s'intitulait *La Garde Contre-attaque* et fut le premier scénario pour *Squad Leader*. Remerciement et respects à John Hill. Ce scénario est une adaptation libre pour Lock'n Load. Nostalgie...
Lors des premiers temps de la Guerre, après une campagne d'été couronnée de succès, les Allemands avaient à affronter leurs égaux en combat. Alors qu'ils avaient presque réussi à prendre la célèbre usine de tracteur, les Russes contre-attaquèrent en envoyant leurs meilleurs hommes sur le front : le 37ème de Garde.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Élément du 308ème Régiment de Fusiliers.** Se déploient comme indiqué. 3 x 1-4-4/5 2 x Cocktail Molotov Sgt Gorbatov 1 x 1-4-4/5 1 x Charge Satchel 3 x 1-4-4/5 1 x 12,7mm 1 x DP 28 Commissaire Ilvanitch **Éléments de la 37 ème Division de Gardes.** Se déploient dans le bâtiment I1 6 x 2-2-4/5 6 x 2-2-4/6 2 x DP 28 Lt Filitov
ALLEMANDS	**Éléments du 398 eme Régiment d'Infanterie** Se déploient comme indiqué. 3 x 1-6-4/5, 1 x MG34, Lt Koch dans le bâtiment E2 4 x 1-6-4/5, 1 x MG34, Lt Plassmann dans le bâtiment H4 1 x 1-6-4/5, 1 x 7,92mm, Sgt Baumann dans le bâtiment G5 1 x 1-6-4/5, 1 x MG42, Sgt Beck dans le bâtiment D5 2 x 2-3-4/6, 1 x MG42, Héros (Anikan) dans le bâtiment C7

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Les Russes ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur russe remporte la partie s'il contrôle au moins deux bâtiments allemands à la fin du scénario. Si l'allemand contrôle un bâtiment russe à la fin du jeu, les Russes doivent contrôler au moins 3 bâtiments allemands pour remporter la partie. Si l'allemand contrôle au moins 2 bâtiments russes, le jeu s'arrête et c'est une victoire allemande.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Mouvements dans les égouts : les hex avec un numéro blanc sont des hex contenant une entrée d'égouts. Seuls les russes peuvent pénétrer dans le réseau d'égout. L'unité qui le fait doit dépenser 2 MP pour entrer ou sortir des égouts, quelle que soit la nature du terrain. Lorsqu'une unité entre dans les égouts, retirez-la de le carte et lancez 2d6. Le premier dé indique la sortie de l'égout Si un Leader accompagne l'unité, ajoutez ou soustrayez son modificateur de commandement du résultat. Si le résultat du second dé est 1-4, l'unité sortira au prochain tour, lors de n'importe quelle impulsion russe. Si le résultat est 5-6, l'unité sortira dans deux tours. Lancez le dé seulement une fois pour chaque pile d'unité.

2. Escalier : les hex avec un cercle blanc autour de leur point noir central sont les seuls hex qui contiennent les escaliers.

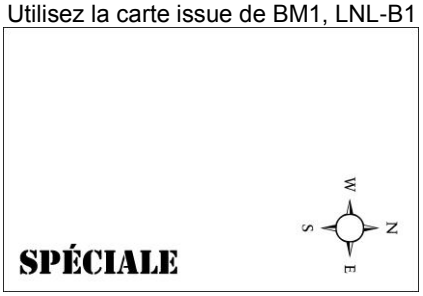
3. Toutes les Mitrailleuses (MG) Armes de Soutien et Groupes de Soutien MG ont la capacité *Slayer* : Quand la MG tire, résolvez l'attaque normalement, et marquez l'unité ayant tiré d'un pion d'un pion *Fired*. Lors des impulsions ennemies suivantes dans la même phase des Opérations, l'unité peut effectuer un tir d'Opportunité sur une unité ennemie qui se déplace dans l'hex qui a précédemment été ciblé ou dans un hex adjacent. Pour ce faire, l'unité doit d'abord réussir un test de Moral (3.0). Si l'unité réussit, elle tire sur l'hex désigné avec une Puissance de Feu de 0. Si l'unité rate son test de Moral, placez un second marqueur *Fired* sur la MG. Cette unité ne peut plus utilisez cette capacité jusqu'à la fin du tour.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

Utilisez la carte issue de BM1, LNL-B1



Ville de Stalingrad, URSS, 30 octobre 1942

La 14ème Panzer Division reçu l'ordre de nettoyer la zone Sud de la ville connue sous le nom de la Fabrique de Pain et donnant sur la Volga. Subissant d'horribles pertes, les Allemands prirent la Fabrique de Pain et n'étaient qu'à 50 mètres des rives du fleuve lorsqu'ils furent stoppés. Les Allemands établirent alors un périmètre et attendirent des renforts pour pouvoir jeter les Soviétiques à l'eau. Les Soviétiques néanmoins avaient leur propre plan et lancèrent une contre-attaque farouche.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments du 241eme Régiment de Fusiliers, 95eme Division de Fusiliers de la 62eme Armée.** Se déploient en Second sur, ou à l'Ouest, de la ligne d'hex 15D et sur, ou au Sud de n'importe quel hex numéroté 2. **Unités de Gardes** 2 x 2-2-4-6 3 x 2-2-4-5 1 x Sniper (déployé suivant 11.4) Lt Petrov 1 x Molotov **Unités de Réguliers** 2 x 1-4-4-5/5 3 x 1-4-4-5/4 1 x DP28 1 x WT 12.7mm Commissaire Ilvanich 1 x Module de Mortier de 120mm (5FP)
ALLEMANDS	**Éléments du 103 eme Régiment de Panzer Grenadier, 14 eme Panzer Division** Se déploient en premier dans n'importe quel hex sur, ou à l'Ouest de 15F et sur, ou au Nord de n'importe quel hex numéroté 3. 2 x 1-6-4-6 3 x 1-6-4-5 2 x MG42 1 x Héros Lt Plassmann Lt Koch (avec la Carte *Decisive*) 5 x Tranchées

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Soviétiques ont l'initiative pour la première impulsion du premier tour (cf. SSR Chaotique).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur soviétique remporte la partie s'il contrôle tous les hex du bâtiment 15I5. Tout autre résultat est une victoire allemande. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Si l'étage d'un hex est inoccupé, le contrôle de l'autre étage entraîne le contrôle de l'hex entier.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Chaotique : Avant chaque impulsion les joueurs jettent 1d6 pour l'initiative. Le joueur avec le résultat le plus haut à l'initiative. Si les deux résultats sont égaux, le joueur qui avait l'initiative à l'impulsion précédente conserve l'initiative. La Phase des Opérations se termine normalement après que trois joueurs aient successivement passé leur tour, même si c'est le même joueur qui passe.

2. La mission de tir soviétique peut être appelée par une unité de la Garde ou une unité régulière.

3. Avant le déploiement, le joueur allemand peut placer jusqu'à trois pions *Gravats* dans n'importe quel hex Dégagé, de Route ou de Bâtiment de la carte 15.

4. Avant de se déployer les joueurs allemands et soviétiques peuvent placer un pion *Flammes* dans un hex de Bosquet, Bâtiment en Bois, Broussailles ou Forêt (pour un total de 2 pions Flammes sur la carte). Lors de chaque Phase de Ralliement à partir du tour 2, le joueur qui a l'initiative lance 1d6 pour chaque marqueur Flammes encore sur la carte. Si le résultat est 1 à 4, le feu s'éteint et le pion est retiré. Si le résultat est 5 ou 6, les flammes continuent à brûler (le marqueur Flammes reste dans l'hex) et le feu s'étend à un hex adjacent de Bâtiment en bois, de Bosquet ou de Forêt déterminé au hasard. Les flammes ne s'étendront pas à un autre hex. Les unités dans un hex enflammé doivent quitter l'hex lors de la première impulsion du joueur les contrôlant de la phase des Opérations qui s'ensuit. Si les unités sont en Bon Ordre, la façon dont elles quittent l'hex est à la discrétion du joueur qui les contrôle. Si les unités sont Choquées, elles ne peuvent pas ne déplacer de manière à diminuer la distance entre elles et une unité ennemie en Bon Ordre dans leur LOS. Les unités choquées qui ne peuvent pas se déplacer "légalement" sont éliminées. Notez que rien dans cette SSR ne change la séquence d'activation normale. S'il y a plus d'un hex enflammé à partir duquel un mouvement est exigé, un hex est activé et les unités déplacées, ensuite le joueur adverse effectue son impulsion et alors le second hex enflammé est activé, etc.

5. Le Sniper soviétique peut seulement être déployé dans un hex adjacent à une unité soviétique.

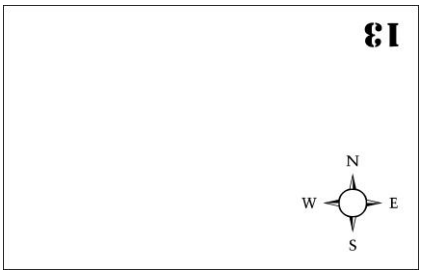
6. Placez des pions de *Bâtiments en Pierre* dans 15C1 et 15C2. Placez un pion *de Bâtiment en Bois* dans 15B3. Placez un pion de *Bosquet* dans 15B2 et un pion de *Forêt* dans 15K1.

7. Seules les lignes d'hex 15A à 15K sont jouables.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



ÉBRANLER LA KASBAH

Maroc, Mehdia, 8 et 9 novembre 1942

Durant l'Opération Gaolpost, pour pouvoir atteindre Port Lyautey par la route ou via le fleuve Sebou, les Américains devaient passer passer par une citadelle de Mehdia du 16ème Siècle contrôlée par les français de Vichy et connue des Américains comme la Kasbah. La Kasbah était lourdement armée et fortifiée, mais au début peu occupée. Les troupes de bleus américains échouèrent leurs assauts répétés sur la Kasbah et durent même subir une contre-attaque. Une longue bataille se préparait. Pour les Américains, la prise de la Kasbah fut vraiment un baptême du feu.

Note : Ce scénario utilise les pions issus de *Heroes of the Blitzkrieg*, *Band of Heroes* et *Noville, Bastogne's Outpost*, et est joué sur la carte du désert qui est inclus dans le *Line of Fire 7*.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS

Éléments du 2nd Bataillon, 60ème Equipe de Combat Régimentaire, 9ème Division d'Infanterie.
Se déploient en second, à partir des lignes d'hex E jusqu'au bord Sud (ligne d'hex A) de la carte, ou dans n'importe quel hex numéroté xx1 ou xx2 inclus :
12 x 1-6-4-4/5
2 x BAR
2 x Bazooka
2 x M1919A4
1 x Charge Satchel
1 x Héros (Wayne) avec la Carte *Plough the Row*
1 x WT ATG de 76mm
1 x WT Mortier 81mm
1 x Infirmier
Cpl Barks
Cpt Steel avec la Carte *Assaulter*
Maj Desobry
1 x Half-track M3A2
1 x Jeep
2 x Stuarts M5A1
4 x Trous de Souris
2 x Missions de tir d'artillerie Hors Carte de 105mm (5FP)

FRANÇAIS DE VICHY

Éléments de la Légion Étrangère française et de la 1ère Division d'Infanterie Marocaine
Se déploient en premier dans ou à deux hex de K7 (utilisez les Français de *Heroes of the Blitzkrieg*). Placez un marqueur *Gravats* dans l'hex K6 :
6 x 1-5-4
2 x FM 24/29
1 x WT MG Mle 1914 avec la Carte *Slayer*
1 x WT Mortier de 81mm
1 x WT ATG de 75mm (peut être déployé dans un bâtiment en pierre mais ne peut pas pivoter)
Cpt N'Tchorere avec la Carte *Opportunist*
Asp de France
3 x Trous de Souris
4 x Barbelés
2 x Missions de tirs d'artillerie Hors Carte de 105mm (5FP)

Renforts
Entrent au tour 3 via l'hex K8 :
2 x 1-5-4
1 x 1-5-4 ou 2 x 0-4-4

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, les Américains doivent, à la fin du scénario, contrôler les cinq (5) hex de la Kasbah (J7, J8,

K8, L7, L8). Tout autre résultat entraîne une victoire des Français de Vichy. Pour contrôler un hex, un camp donné doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros ou avoir été le dernier camp à avoir fait passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le Courage sous le Feu : Durant l'Opération Torch, les soldats américains étaient de vrais bleus, mais le contact avec l'ennemi les aguérri rapidement au combat. Ainsi, au début du tour 3, à la fin de la fin de ralliement, lancez 2d6 et soustrayez le nombre de Groupes de Combat complets qui ont été jusqu'à présent éliminés : si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour, tous les MMC en Bon Ordre (mais pas les Équipages ou les WT) gagnent +1 au Moral pour la durée du scénario. Remplacez-les par les MMC 1-6-4-5/5, 1-5-4-5/5 ou 0-5-4-5/5 de NBO Après un résultat réussi ne lancez plus le dé pour *Le Courage sous le Feu*.

2. Carte de Compétence : Lorsqu'un Héros est généré, le joueur peut choisir une Carte de Compétence de *Band of Heroes* ou de *Heroes of the Blitzkrieg* mais pas des deux en même temps. En outre, la Carte de Compétence *La Marseillaise* ne peut pas être utilisée par les deux camps. Si elle est tirée, choisissez-en une autre.

3. Infanterie Américaine : La règle 13.95 issue du module NBO est en vigueur.

4. Terrains : La carte du Désert présente quelques nouveaux terrains, mais chacun d'entre eux est similaire à un type de terrain de *Band of Heroes* ou *Heroes of the Blitzkrieg*. Ce sont :
- Maquis : Par exemple D4. Jouez-le comme si c'était de la Broussaille.
- Arbres à Gomme : Par exemple K1. Jouez-le comme si c'était du Bosquet.
- Bosquet d'Oliviers : Par exemple C1. Jouez-le comme si c'était du Verger.
- Les autres terrains LnL qui se présentent différemment mais sont joués normalement inclus les Murs (bords d'hex D1/D2), les Bâtiments en pierre (J7), les Collines de niveau 1 (H7), les Collines de niveau 2 (G7), les Routes (K3) et les terrains Dégagés (J4).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

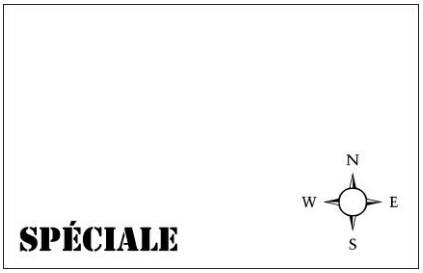
Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur l'hex L8. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activée, l'impulsion de la (ou les) unités qui l'ont activé est terminée – à moins qu'elle soit entré au Corps à Corps. Retirez le marqueur d'Événement et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Contre-attaque ! Déterminés à tenir coûte que coûte la Kasbah, les Français de Vichy lancent une contre-attaque blindée composée de 2 x R-35 + Adc Descotes. Lancez 1d6 : si le résultat est impair, ils entrent par le bord Nord (ligne d'hex M). Si le résultat est pair : les chars entrent par le bord Est (ligne d'hex xx8). Les chars doivent entrer à cinq (5) maximum de l'hex L8. Les deux chars ne peuvent pas entrer par le même hex, mais au moins l'un d'entre eux doit entrer immédiatement.

CARTE

Utilisez la carte issue de LOF7



SUR LA ROUTE DE RABAT

Maroc, Sud-Ouest de Port Lyautey, 9 novembre 1942

L'objectif de l'Opération Goalpost, comme partie de la Force Opérationelle Ouest de l'Opération Torch était de capturer la ville côtière de Mehdia, de sécuriser le fleuve Sebou et, plus important, de prendre le contrôle de l'aéroport de Port Lyautey. L'assaut commença le 8 novembre, et ne se déroula pas comme prévu. Ce qui préoccupait le plus les Américains était leur flanc Sud trop exposé. Ainsi, au matin du 9 novembre, un nombre limité de tanks qui avait débarqué la veille fut envoyé pour protéger le flanc contre les renforts blindés de Vichy dont on savait qu'ils faisaient mouvement au Nord-Est de Rabat en direction de Port Lyautey par la voie rapide Rabat-Tanger. Les Américains entrèrent rapidement en contact avec l'infanterie ennemie et affrontèrent ensuite les blindés ennemis qui approchaient. Bien qu'en infériorité numérique, les Américains furent bientôt épaulés par l'appui-feu naval de l'USS Savannah.

Note : Ce scénario utilise les pions issus de *Heroes of the Blitzkrieg*, *Band of Heroes* et *Noville, Bastogne's Outpost*, et est joué sur la carte du désert qui est inclu de le *Line of Fire 7*.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la 3eme équipe de Débarquement Blindé** Déployé dans les lignes d'hex A à D inclus. 6 x 1-6-4-4/5 1 x BAR 2 x Bazooka 1 x M1919A4 Cpt Steel avec la Carte *Erratic* Cpl Barks avec la Carte *Deadly* Sgt Taylor 3 x Stuarts M5A1 3 x Trous de Souris 2 x Appui-feu naval de 6 pouces de l'USS Savannah (6FP). Disponible au début du tour 3 (cf. SSR 4).
FRANÇAIS DE VICHY	**Éléments du 1er Régiment de Chasseurs d'Afrique** Se déploient en second ou entrent comme suit (utilisez les pions français issus de *Heroes of the Blitzkrieg*) : Dans les lignes d'hex J à M, inclus : 10 x 1-5-4 2 x FM 24/29 1 x Hotchkiss 22/26 1 x WT MG Mle 1914 Mdl Julien avec la Carte *Manoeuver* Adc Beaujolais avec la Carte *Assaulter* 2 x Trous de Souris Entrent au tour 1 via les hex M1 à M4 : 3 x R-35 (cf. SSR 1) 2 x H-39 (cf. SSR 1 et 2) Adc Descotes

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Français de Vichy ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est déterminée par le nombre de chars vichystes qui, à la fin du scénario, ont réussi à quitter la carte par le bord Nord (ligne d'hex A). Consultez la table suivante :

Nombre de chars sortis	Niveau de Victoire Français
9-10	Brillant
6-8	Bon

4-5	Moyen / Égalité
0-3	Pauvre : victoire américaine

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. La force du nombre : Les cinq (5) premiers chars vichystes (R-35 or H-39) qui quittent la carte, sont détruits ou abandonnés retournent en jeu lors de la phase des Opérations suivantes, en entrant par les hex M1 à M4. Une fois que le Leader de Blindé est tué ou est sorti de la carte, il ne peut pas revenir.

2. Chars français : Historiquement, les Français de Vichy ne disposaient que du char Renault R-35 durant ce combat, mais le nombre de pions disponibles limitent leur disponibilité. Ainsi, les deux H-39 sont utilisés à la place. Les nombres sur les pions restent les même, sauf le Facteur de Mouvement (MF) et la table pour Toucher au verso du H-39. Jouez le H-39 comme si c'était de R-35 avec un MF de 6T, et la même Table pour Toucher (Astuce : ça vous aidera de noter les chiffres de la table pour Toucher du R-35 sur une feuille de référence : utilisez-la pour garder la trace des chars qui sont sorti ou on été détruit et qui ont la possibilité de ré-rentrer au tour suivant.

3. Carte de Compétence : Lorsqu'un Héros est généré, le joueur peut choisir une carte de Compétence de *Band of Heroes* ou de *Heroes of the Blitzkrieg* mais pas des deux en même temps. En outre, la Carte de Compétence *La Marseillaise* ne peut pas être utilisée par les deux camps. Si elle est tirée, choisissez-en une autre.

4. Appui-Feu naval dévastateur : Effectuer le tir d'Appui-Feu naval (NGFS) de l'USS Savannah suivant 18.2. Si le marqueur FFE attaque un hex contenant un char vichyste, le char est attaqué qu'il soit ouvert ou verrouillé, sans tenir compte de 17.4. Résolvez l'attaque suivant 17.2.

5. Infanterie Américaine : La règle 13.95 issue du module NBO est en vigueur.

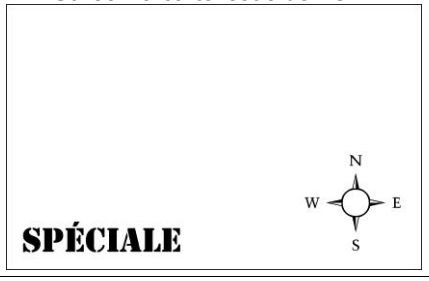
6. Terrains : La carte du Désert présente quelques nouveaux terrains, mais chacun d'entre eux est similaire à un type de terrain de *Band of Heroes* ou *Heroes of the Blitzkrieg*. Ce sont :
- Maquis : Par exemple D4. Jouez-le comme si c'était de la Broussaille.
- Arbres à Gomme : Par exemple K1. Jouez-le comme si c'était du Bosquet.
- Bosquet d'Oliviers : Par exemple C1. Jouez-le comme si c'était du Verger.
- Les autres terrains LnL qui se présentent différemment mais sont joués normalement inclus les Murs (bords d'hex D1/D2), les Bâtiments en pierre (J7), les Collines de niveau 1 (H7), les Collines de niveau 2 (G7), les Routes (K3) et les terrains Dégagés (J4).
- Dans ce scénario, les hex J7, J8, K8, L7 et L8 sont considérés comme des Arbres à Gomme.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

Utilisez la carte issue de LOF7



URSS, Périphérie de la ville de Kalach, 22 novembre 1942

L'objectif final de l'opération soviétique Uranus était d'interdire toute fuite de la 6ème Armée assiégée en prenant le pont sur la rivière Don dans la ville de Kalach. Avec une poignée de chars capturés, le Lieutenant-Colonel Filippov conduisit droit à travers les troupes réjouies des lignes arrières allemandes jusqu'à la rivière. Son blindé et l'infanterie neutralisèrent rapidement les forces de sécurité du pont, en ne perdant que quelques chars. Les Allemands réunissant tous les hommes disponibles, des unités de maintenance locales et des unités de transport, lancèrent rapidement une contre-attaque pour détruire le pont. Mais Filoppov et ses hommes étaient prêts à tenir la fragile tête de pont à n'importe quel prix.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments de la 19ème Brigade de Chars, 26ème Corps Blindé** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 17 et/ou dans n'importe quel hex numéroté 4 ou moins de la carte 19. 6 x 1-4-4-5/5 1 x DP28 Lt Bonarinko Sgt Gorbatov (avec la Carte *Die Hard*) 2 x T-34 1 x PZ IIIJ (Cf. SSR)
ALLEMANDS	**Éléments arrière de la 16ème Panzer Division et éléments rattachés de la 9ème Division de Flakartillerie de la Luftwaffe** Se déploient en second dans n'importe quel hex entier de la carte 21 et/ou dans n'importe quel hex numéroté 7 ou plus de la carte 19. 3 x 1-6-4-5 3 x 1-4-4 1 x 1-6-4-6 1 x 2-3-4-5 1 x MG34 1 x Charge Satchel 1 x WT ATG de 88mm 1 x WT Mortier de 50mm 1 x WT AA 20mm Sgt Baumann Sgt Beck

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand remporte la partie s'il détruit un hex de pont (17H4 or 17H5). Cf. SSR pour savoir comment détruire le pont. Tout autre résultat est une victoire soviétique.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Pour détruire un hex de Pont, un Groupe de Combat ou un Demi Groupe allemand non choqué, ou un Héros doit rester adjacent à l'hex ciblé pendant une Phase des Opérations complète sans effectué aucune action, combattre en Corps à Corps ou rater un test de Dommage. Lors de la Phase Administrative suivant, le pont est détruit. Placez un marqueur *Gravats* pour représenter le pont détruit : il est maintenant considéré comme un hex d'Eau. Si des unités sont présentes dans l'hex détruit, elles sont éliminées.

2. Utilisez le Pz IIIJ allemand pour représenter le char soviétique. Il est considéré comme une unité soviétique à part entière.

3. Placez l'Overlay de colline Y de manière à ce que les hex E4 et B8 coïncident respectivement avec 21E1 et 21B5.

4. Placez l'Overlay de colline Z de manière à ce que les hex B4 et E1 coïncident respectivement avec 21L1 et 21I3.

5. Avant le déploiement le joueur soviétique peut placer jusqu'à 3 pions *Épave* sur la carte 17 et/ou 19.

6. L'infanterie soviétique peut commencer le jeu dans des Trous de Souris.

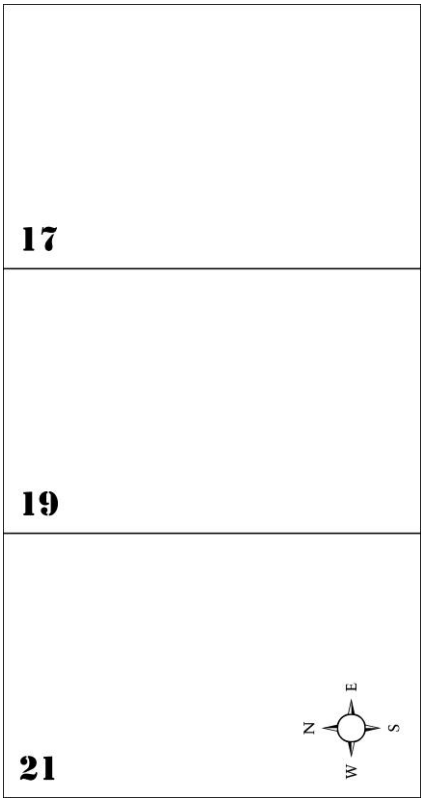
7. Pour ce scénario, tous les hex de Cultures et de Champs de Blé sont considérés comme des hex de Broussailles.

8. Le Bocage est considéré comme du terrain Dégagé.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



URSS, Ferme d'État Collective SOWCHOS 79, 8 Décembre 1942

Le Haut Commandement allemand lança une contre-offensive pour tenter de venir en aide à la 6ème Armée encerclée à Stalingrad, et faisait des progrès constants, approchant jusqu'à 40 km des lignes de la 6ème Armée avant que les Soviétiques ne ripostent. Après quelques succès initiaux, le 1er Corps de Blindés Soviétique fit une pause pour se regrouper avant de balayer les Allemands près d'une large ferme collective nommée SOWCHOS 79. Ayant mesuré la gravité de la situation, la 11ème Division de Panzers contra-attaqua les éléments en progression des éléments soviétiques en progression.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES

Éléments du 1er Corps de Blindés
Se déploient et entrent en jeu comme indiqué :

Éléments de la 159ème Brigade de Blindés
Se déploient en premier n'importe où sur la carte 16 à l'Est de la ligne d'hex F.
2 x T70

1ère Compagnie, 117ème Bataillon de Fusiliers Motorisés
Se déploient en premier n'importe où sur la carte 13.
3 x 1-4-4-5-5
4 x 1-4-4-5-4
1 x DP28
1 x WT 12.7mm
1 x 14.5 PTRS
Sgt Gorbatov
Infirmière Ladoshkina
1 x Module d'artillerie de 76.2mm (3 FP)

Éléments des 111ème et 159ème Brigades de Blindés
Entrent au tour 4 à partir du bord Est de la carte 16 et/ou de la carte 13
2 x T-34
1 x KV-1
2 x 1-4-4-5-4
Lt Smirnoff

ALLEMANDS

Éléments de la 11eme Panzer Division "Fantôme".
Se déploient et entrent en jeu comme indiqué.

1ère Compagnie, 110ème Régiment de Panzer Grenadier
Se déploient à l'Ouest de la ligne d'hex H de la carte 14 et/ou de la carte 19.
4 x 1-6-4-5
1 x 2-3-4-5
2 x MG34
1 x Lance-flammes
1 x WT 7.92mm
Lt Koch
Sgt Beck
1 x Camion Opel
1 x WT ATG 50mm
1 x Module de Mortier de 81mm (3 FP)

1ère Compagnie, 111ème Régiment de Panzer Grenadier
Entrent au tour 3 entre 19D1 et 16J1.
6 x 1-6-4-5
1 x MG42
1 x WT LeIG18 75mm
1 x SdKfz 251
Lt Plassmann
Sgt Baumann
1 x Module d'artillerie de 150mm (6FP)

	Éléments blindés de la 11eme Panzer Division Entrent au tour 7 par le bord Est des cartes 16 et/ou 13 1 x PZ IVF2 1 x PZ IIIJ Sgt Rindt

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand remporte la partie s'il contrôle tous les hex du bâtiment 13J6. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Au début du scénario les Soviétiques contrôlent 13J6.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le bâtiment 13J6 représente le bâtiment principal de la ferme collective. Pour ce scénario, il n'a qu'un seul étage.

2. Le joueur allemand peut choisir d'utiliser des Fumigènes lors de ses missions de tir.

3. Le Groupe de Soutien ATG de 50mm et de 75mm entrent en jeu tractés par l'Opel et le SdKfz 251 : Placez les Groupes de Soutiens au-dessus des pions Opel et SdKfz 251 tant qu'ils sont tractés. Les véhicules conservent tout leur Facteur de Mouvement pendant qu'ils les tractent.
Tant qu'ils sont tractés, les Groupes de Soutien sont considérés comme partie intégrante de l'équipage des véhicules.
Tous les tirs dirigés contre les véhicules sont résolus comme s'ils étaient dirigés seulement contre le véhicule et comme indiqué dans 17.0 Armes Légère contre Véhicules. Tout tir d'Arme Lourde qui détruit le véhicule détruit le Groupe de Soutien. Lancez le jet pour déterminer si l'équipage de véhicule survit comme indiqué en 15.4.
S'il est choqué le Groupe de Soutien reste tracté et ne peut pas être déchargé.
Le véhicule **et** le Groupe de Soutien doivent être ralliés pour pouvoir entreprendre toute action suivante.
Si le véhicule est détruit, le Groupe de Soutien est également détruit et il n'est pas sujet à un lancé de dé pour déterminer la survie de l'équipage.
Pour être déchargé, le véhicule doit dépenser la moitié de son Facteur de Mouvement. Placez alors le Groupe de Soutien débarqué sous le véhicule. Placez un marqueur *Moved* sur le véhicule et le Groupe de Soutien. Les deux ont terminé leur impulsion et ne peuvent plus agir pour ce tour.
Une fois que le véhicule a déchargé le Groupe de Soutien, il ne peut le rembarquer, ou rembarquer aucun autre Groupe de Soutien pour le reste du jeu.

4. Tous les Bocages sont considérés comme des terrains Dégagés.

5. Le Sgt Rindt est un prêt de la 2ème SS Panzer Division Das Reich. Pour ce scénario, il est considéré comme un chef de blindés allemand régulier, et peut commander n'importe lequel des chars allemands.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

14
13
19
16
N
W
E
S

UN CONGÉ AMER

URSS, Périphérie de Stalingrad, "Le Chaudron," 31 décembre 1942

L'Opération Uranus avait été un succès pour le Commandement Soviétique. Ils avaient efficacement encerclés la 6ème Armée Allemande à Stalingrad. Les Allemands formèrent alors un périmètre défensif (surnommé le Chaudron) et s'enterrèrent, en espérant encore être bientôt secouru. Cet optimisme commença néanmoins à s'évanouir alors que la famine, l'hiver russe et les assauts constants des soviétiques prélevaient leur dîme mortelle sur les Landsers.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments de la 124ème Division de Fusiliers** Se déploient en second dans n'importe quel hex entier de la carte 19 numéroté 5 ou moins 7 x 1-4-4-5/4 7 x 1-4-4-5/5 1 x DP28 1 x 14.5 PTRS Lt Smirnoff (avec la Carte *Decisive*) Sgt Gorbatov Commissaire Ilvanich 1 x T-34 (cf. SSR des Blindés)
ALLEMANDES	**Éléments de la 389ème Division d'Infanterie.** Se déploient en Premier dans n'importe quel hex entier de la carte 21 : 3 x 1-6-4-5 1 x 1-6-4-6 (Cf. SSR *Slayer*) 2 x MG42 1 x Groupe de Soutien Mortier de 50mm Lt Plassmann (avec la Carte *Plough the Row*) Sgt Baumann 5 x Trous de Souris 1 x StuG IIIG (cf. SSR des Blindés)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Russes ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur russe remporte la partie si, à la fin du jeu, il contrôle le bâtiment 21F4 et 4 autres bâtiments de la carte 21. Au début du scénario le joueur allemand contrôle tous les bâtiments de la carte 21 (qu'il ait déployé des unités dedans ou pas).
Pour contrôler un bâtiment, un camp donné doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou être le dernier camp à avoir fait passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le terrain est enneigé. Les hex de Route et de terrain Dégagé coûte deux points de mouvements aux MMC et SMC (tous les autres coûts de terrain restent les mêmes tels que listés sur la TEC). Les unités peuvent toujours se déplacer au minimum d'un hex.

2. Blindés : A partir de la Phase de Ralliement du second tour, le joueur russe lance un dé. Si le résultat est inférieur au numéro du tour actuel, il reçoit son renfort blindé lors de la Phase des Opérations suivante. Le joueur allemand utilise la même procédure pour faire entrer en jeu son renfort blindé à partir du tour 3. Le blindé russe entre à partir du bord Nord. Le blindé allemand entre à partir du bord Sud.

3. *Tueur* : Le 1-6-4-6 contient un mitrailleur expert : il doit être déployé initialement en possession d'une des deux MG42. S'il elle est en mode trépied, le MMC/MG42 peut être capable de tirer plus d'une fois par tour. Résolvez la première attaque normalement, et marquez l'unité ayant tiré d'un pion d'un pion *Fired* et l'unité prise pour cible par le pion *Fired Slayer.* Lors des impulsions ennemies suivantes dans la même phase des Opérations, le MMC peut effectuer un tir d'Opportunité sur une unité ennemie qui se déplace dans l'hex marqué du pion *Fired Slayer* ou dans un

hex adjacent au tireur marqué du pion. Pour ce faire, le MMC doit d'abord réussir un test de Moral (les modificateurs de Commandement s'appliquent normalement, mais pas les modificateur de terrain). Si le MMC réussit, le MMC/MG42 tire sur l'hex désigné avec une Puissance de Feu de 0 + les modificateurs habituels et 1d6 Si l'unité rate son test de Moral ou si elle est choquée, enlevez le marqueur *Fired Slayer*. L'unité perd alors sa capacité *Tueur* pour le reste du tour. S'il est toujours sur la carte durant la Phase Administrative, enlevez le marqueur *Fired Slayer*. Pour ce scénario le MMC 1-6-4-6 ou le Demi Groupe qui en découle possède la capacité *Tueur* à chaque fois qu'il possède une MG42 en mode trépied. Il ne peut pas posséder plus d'une MG42. Le Lt Plassmann ne peut pas utiliser sa Carte de Compétence *Plough the Row* en conjonction avec la capacité *Tueur* du 1-6-4-6.

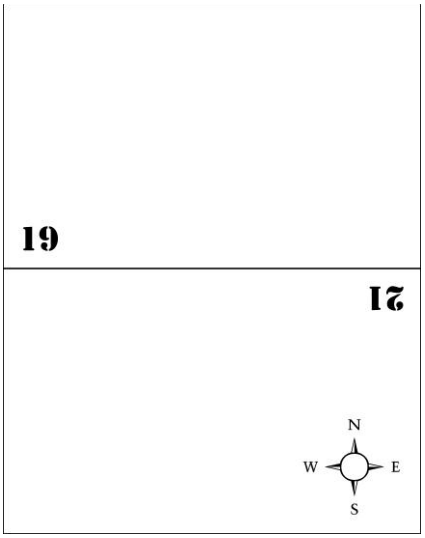
4. Tous les Champs de Blé et de Culture sont considérés comme des hex de terrain Dégagés.

5. L'église en 21F4 est un bâtiment en pierre d'un seul étage.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



BAPTÊME DU FEU

Afrique du Nord, Alger, 1943

Torch devait être le premier test de l'armée américaine sur le théâtre européen. Malheureusement, le test initial allait se dérouler contre les futurs alliés des Américains : les Français. La bleusaille américaine se montra d'abord fragile, mais appris très rapidement.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 1/74eme Bataillon d'Infanterie** Se déploient en second dans n'importe quel hex numéroté 7 et dont le point central est sur la terre ferme : 9 x 1-6-4-4/5 (cf. SSR) 1 x Infirmier Lt Lewis Cpt Steel Cpl Barks 3 x BAR 1 x M1919A4
FRANÇAIS	**Éléments du 43eme RI** Se déploient en premier dans n'importe quel hex numéroté 4 ou moins : 4 x 1-6-4 1 x WT Mle 1914 (avec la Carte *Slayer*) Adc Decotes 1 x Héros Felix 2 x FM 24/29

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Français ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, les Américains doivent contrôler tous les bâtiments sur la carte à la fin du scénario. Tout autre résultat entraîne une victoire française.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

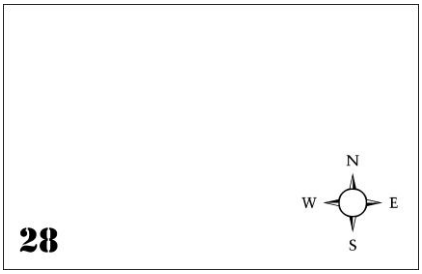
1. La première fois que chaque 1-6-4-4/5 réussit un test de Moral (5.0) remplacez-le par un 1-6-4-5/5.

2. Modifications de Terrain : Toutes les cultures ressemblant à des champs sont des Cultures. Il n'y a pas de Murs, mais les Haies existent. I3 et L1 sont des Broussailles. J2 est un silo dans lequel on ne peut pas rentrer et qui bloque les LOS. Les hex de trois arbres sont des Bosquets, les autres des Forêts. Les hex de Plage coûtent deux 2 MP, mais sont pour le reste considérés comme des terrains Dégagés.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE


N
W
E
S
28

UNE CHAMBRE À L'AUBERGE

Russie, Sud de Livny, 12 janvier 1943

L'offensive soviétique de l'hiver 1943 repoussa les Allemands sur toute la largeur du front Est, créant fréquemment des petites et larges ruptures dans les lignes de la Wehrmacht. Dans ce scénario fictionnel, un petit groupe de reconnaissance allemand, sondant le bord d'une percée soviétique, espère trouver un abri dans le village devant eux. Une force soviétique nourrit le même espoir à propos des bâtiments de la petite ville. Le vainqueur vivra, le perdant devra supporter un autre soir glacial exposé aux éléments.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments d'une compagnie de Fusiliers Motorisés et de biens saisis.** Entrent au tour 1 à partir du bord Est de la carte 19. 5 x 1-4-4-5/4 2 x 1-4-4-5/5 1 x DP28 1 x 14.5 PTRS Commissaire Ilvanich Lt Smirnoff 1 x T-34 1 x T-70
ALLEMANDS	**Éléments d'une compagnie de Panzergrenadier.** Entrent au tour 1 à partir du bord Ouest de la carte 20. 3 x 1-6-4-5 1 x MG34 Sgt Koch 1 x Sd 222 1 x Pz IIIJ 1 x StuG IIIG 1 x Camion 1 x SdKfz 251

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur soviétique a l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Celui qui contrôle la plus de bâtiments de la carte 21 à la fin de la partie gagne. L'église vaut trois bâtiments. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Aucune

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

19
21
20
N
E
S
W

DANS LE GHETTO

Pologne, Varsovie, 19 avril 1943

Les membres de divers groupes de résistance avaient lutté contre les efforts des Nazis pour nettoyer le ghetto de ses habitants enfermés depuis janvier 1943. En avril, le commandant SS Jurgen Stroop lança un assaut à large échelle sur les résidents affamés. Sous le Commandement de patriotes tels de Mordechai Anjielewicz et Tosia Altman, les combattants de la résistance juive établir une défense et s'armèrent au mieux de leurs capacités. Stroop et ses subordonnés furent surpris et frustrés par la résistance, l'organisation et les tactiques des combattants juifs.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Éléments de l'Organisation de Combat Juive (ZOB)** Se déploient en premier au Nord de la ligne d'hex E : 5 x 0-3-4 1 x 0-2-3 Elena avec la Carte *Die Hard* 1 x Sniper russe (entre comme indiqué en 11.4) 3 x Cocktails Molotov 1 x DP28 1 x Bunker 2 x Gravats
ALLEMANDS	**Éléments du Bataillon 3 de Réserve et d'Entraînement des Panzer Grenadiers de la Waffen SS** Se déploient en second au Sud de la ligne d'hex E : 8 x 1-6-4 1 x 1-5-4 Col Kerner Sgt Reiner 1 x MG42 1 x Sd 222 1 x Pz IIIJ

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit contrôler 16 des 21 hex de bâtiment en pierre à la fin de la partie. Pour contrôler un hex de victoire, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Tous les hex (y compris les étages) d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés pour pouvoir contrôler le bâtiment. Le ZOB commence la partie en contrôlant tous les hex de bâtiment au Nord de la ligne d'hex E.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les hex de Broussailles, de Fleurs et de Bosquet sont considérés comme étant des Gravats pour ce scénario.

2. Toutes les règles des Partisans (13.53) s'appliquent, en plus des règles ci-dessous.

3. Les Partisans peuvent générer des Héros. Utilisez les Héros des troupes de ligne russes, sélectionnés au hasard.

4. Les Partisans utilisent 13.51 Pour la Mère-Patrie.

5. Toutes les unités de Partisans ne paient qu'un seul MP lorsqu'ils se déplacent à travers un bâtiment, et 2 MP lorsqu'ils se déplacent à travers des Gravats.

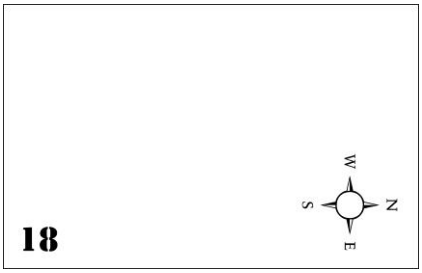
6. Tous les MMC de Partisans ont un Moral de 5 lorsqu'ils sont choqués. Le joueur Partisan peut toujours tenter de rallier une unité de Partisan qui n'est pas dans un hex avec un Leader ou un Héros durant chaque Phase de Ralliement.

7. Le Bunker Partisan peut être placé dans un hex de bâtiment au rez-de-chaussé. Il a un arc de tir de 360° et **ajoute** 2 au TM de l'hex. Il n'est pas considéré comme étant un lieu séparé dans l'hex.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Russie, Ponyri, 9 juillet 1943

Sur le côté Nord du saillant de Koursk, la Neuvième Armée du Général Model poussa vers le Sud. Un objectif clé était la ville de Ponyri, et là les combats faisaient rage. La ville était si violemment contestée que les vétérans la surnommèrent la Stalingrad du saillant de Koursk. C'est n'était pas un surnom bien original, mais ça l'était suffisamment pour les hommes engagés dans la bataille qui avaient peu de temps pour consulter leurs thésaurus et leurs livres d'histoire. Deux bâtiments qui avaient été conquis et reconquis plusieurs fois étaient la MTS ? et l'école.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Éléments de la 307ème Division d'Infanterie, de la 129ème Brigade de Chars et du 1442ème Régiment d'Artillerie automotrice** Se déploient en premier sur ou au Sud de la ligne d'hex C de la carte 19 ou n'importe où sur la carte 21 : 8 x 1-4-4-5/5 2 x DP 28 2 x PRG-43 1 x PTRS 14.5 1 x WT Mortier de 82mm 1 x WT 12.7mm 1 x WT ATG de 45mm 1 x WT ATG de 76mm Sgt Gorbatov avec la Carte *Op Movement* Lt Smirnoff Commissaire Ilvanich Infirmière Ladoshkina 1 x Sniper (entre en jeu comme indiqué en 11.4) 1 x T-34 1 x SU-76 1 x SU-152 2 x Trous de Souris 1 x Bunker 1 x Enterrement 1 x Module d'artillerie Hors Carte de 122mm (FP 6)
ALLEMANDS	**Éléments des 9ème et 86ème Divisions d'Infanterie (toutes les unités sont de la Wehrmacht).** Se déploient en second sur ou au Nord de la ligne d'hex 19F4 : 4 x 1-6-4-5 1 x 1-4-4-4 2 x 1-6-4-6 3 x 2-3-4-6 1 x 2-3-4-5 1 x MG42 4 x MG34 1 x Charge Satchel 1 x Lance-flammes Lt Koch (avec la Carte *Plough the Row*) Sgt Beck Sgt Baumann Lt Plassman Lt Decker 2 x StuG IIIG 1 x Pz IIIJ 1 x Sd 222 1 x Ferdinand 2 x Modules d'artillerie Hors Carte de 105mm (FP 5)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

9 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le contrôle de tous les hex de l'école (uniquement le bâtiment de l'Overlay X) ou de la MTS ? (uniquement le bâtiment de l'Overlay Y) à la fin du jeu entraîne une victoire tactique. Le contrôle des deux bâtiments entraine une victoire super-tactique. Tout autre résultat est une victoire soviétique. Pour contrôler un hex de victoire, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Placez l'Overlay Y de manière à ce que les hex E4 et B8 coïncident respectivement avec 19H5 et 19K1

2. Placez l'Overlay X de manière à ce que les hex F4 et G7 coïncident respectivement avec 21D5 et 21H6

3. Placez l'Overlay Y de manière à ce que les hex L7 et H3 coïncident respectivement avec 21J4 et 21N8

4. Placez l'Overlay Z de manière à ce que les hex B3 et E1 coïncident respectivement avec 21M1 et 21J3 (oui, la moitié d'un hex pend hors de la carte, et il est jouable). L'hex Z C2 est une colline de niveau 2.

5. Placez des pions *Bâtiment en Pierre* sur l'Overlay Z E2 et sur l'hex de 19B3 de la carte 19 Placez un marqueur *Bâtiment en Bois* sur 21B5.

6. Les Champs de Blé sont traités de la même façon que ceux sur la carte de *Dark July*.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur l'hex 21B6. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé sur l'Infirmière Ladoshkina. Se déclenche seulement par activation allemande. Peut seulement être activé par un MMC ou un SMC allemand choqué avec une LOS sur, et à deux hex ou moins de l'Infirmière Ladoshkina. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement B et lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Ligne de Vue) : Placé sur l'Overlay X G7. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement C et lisez le Paragraphe 3.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Lancez 1d6. Si le résultat est pair, passez à A ci-dessous. Si le résultat est impair, passez à B.
A. La milice émerge. La milice locale contournée par l'attaque allemande initiale, émerge au Nord de Ponyri. L'impulsion de l'unité qui a déclenché cet Événement est terminée. Le joueur soviétique place 2 x 0-3-4 et Elana dans n'importe quel hex dans lequel les Allemands pouvaient initialement se déployer, mais pas à moins de 2 hex d'une unité allemande. Les Partisans ne reçoivent aucun marqueur, et peuvent être librement activés comme le Soviétique le souhaite.
B. C'est un tunnel ! Les troupes allemandes tombent sur un tunnel utilisé par les Soviétiques pour renforcer leur ligne de front. Retirez de la carte la ou les unités qui ont déclenché l'Événement. Durant la prochaine Phase des Opérations, lors de n'importe quelle impulsion allemande, elles peuvent être placées dans n'importe quel rez-de-chaussée d'hex de Bâtiment non-occupé par une unité soviétique sur la carte 21. Marquez ces unités avec un pion *Low Crawl* lorsqu'elles apparaissent.
Lors des Phase des Opérations ultérieures, les troupes Allemandes peuvent continuer à utiliser ce tunnel. Pour ce faire, elles ont seulement besoin de déplacer les unités jusqu'à l'entrée du tunnel en 21B6 et retirez les alors de la carte. Lors de la Phase des Opérations suivantes, elles peuvent être placées lors de la même sortie que celle utilisée par l'unité initiale qui a activé l'Événement. Prenez note de cet hex sur une feuille volante. Seuls les SMC, les MMC et leurs Armes Lourdes peuvent utiliser le tunnel. Si le Soviétique prend le contrôle de l'hex entrée ou de sortie du tunnel, le tunnel cesse d'exister. Ils l'ont fait sauter.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

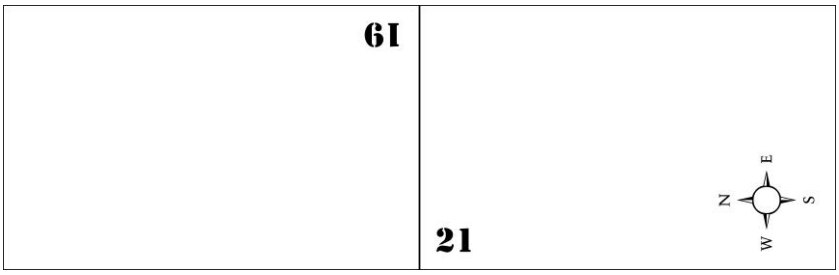
L'impulsion allemande est terminée. Ivana Lodoshkina eu le souffle coupé. Sa vocation était de sauver des vies, des vies russes. Mais elle ne pouvait regarder ses pauvres jeunes allemands mourir. Sans un mot, ou une attention pour elle-même, elle se précipita vers les soldats blessés. Retirez tous les marqueurs (excepté le marqueur *Blessé*) de l'Infirmière. Si elle était Choquée, elle se rallie immédiatement. C'est l'impulsion soviétique et elle se dirige

immédiatement vers l'unité allemande qui a activé cet Événement. Elle peut alors être prise pour cible par les deux camps. Lors de la Phase de Ralliement du tour suivant, le joueur allemand peut l'utiliser pour rallier ou soigner toutes les unités dans l'hex qu'elle occupe (s'il y a des unités allemandes). Aucune autre unité allemande ne peut entrer dans l'hex pendant qu'elle l'occupe. Après qu'elle ait rallié ou soigné toutes les unités dans l'hex (même si cela prend plusieurs tours), elle doit quitter l'hex lors de la première impulsion soviétique de la Phase des Opérations et tenter d'entrer dans l'hex de l'unité soviétique la plus proche (en Bon Ordre ou Choquée). Le joueur soviétique la contrôle alors normalement.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Des Américains ! Les Allemands tombent sur une petite équipe OSS envoyé par Washington pour entrainer les Razvedchik (les premiers Spetsnaz). L'impulsion allemande est terminée. Placez un Demi Groupe parachutiste américain 1-4-4 et un Demi Groupe de Gardes Soviétiques 3-4-6 sur l'Overlay X G7 sous un marqueur *Ops Complete*. Ces unités peuvent être empilées et combiner leurs tirs comme si elles étaient de la même nationalité, mais elles ne peuvent pas être empilées avec d'autres unités soviétiques. Ces deux unités peuvent d'auto-rallier si nécessaire.

CARTE



ASSAUT SUR LA COLLINE 252.2

Russie, Près de Prokhorovka, 11 juillet 1943

Le 10 juillet 1943, après un long et violent combat, le Colline 241.1 fut finalement prise. Plus loin à l'Est, certaines unités du Aufklarung Abteilung avaient atteint la périphérie de la Ferme d'État d'Oktiabrskii et reportèrent que les Soviétiques avaient déployés une solide ligne de défense autour de la Ferme d'État et de la Colline 252.2 toute proche. L'avance allemande fut reportée jusqu'au matin suivant : la Colline 252.2 serait leur prochain objectif. A 9h00, le matin suivant, des éléments de la 1ère Division SS de Panzergrenadier Leibstandarte Adolf Hitler (LAH) se lancèrent à l'assaut de la Colline 252.2

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Compagnie Aéroportée, 2eme Bataillon, 26ème Régiment de Gardes Aéroportés** Se déploient en premier dans ou à 6 hex de N16 (par exemple, N22, H19, H13, etc.) : 9 x 2-2-4-6 1 x Sniper (cf. SSR 2) 2 x DP 28 2 x RPG-43 1 x PTRS 14.5 1 x WT 12.7mm 1 x WT ATG 45mm Lt Petrov Lt Filitov 1 x WT Mortier de 82mm 1 x Charge Satchel 2 x T-34 Enterré 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 122mm (FP 6) 4 x Mines 5 x Tranchées 4 x Barbelés
ALLEMANDS	**Éléments de la 1ere Division SS Panzergrenadier LAH** Entrent au tour 1 à partir du bord Sud-Ouest de la Carte, des hex A12 à A21 inclus : **Panzergrenadier Kompanie, 2ème Bataillon, Régiment SS Panzergrenadier 2** 6 x 2-6-4 3 x 1-6-4 3 x MG34 1 x WT Mortier de 50mm Col Kerner Sgt Riener 1 x Infirmier 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 105mm (FP 5) **Éléments de la Pionnier Kompanie, 1er Bataillon de Pionniers SS LAH** 6 x 2-3-4 1 x Éclaireur 1 x MG34 Col Wagner **Schwere Panzer Zug, Schwere Kompanie 13, Régiment de Panzers SS LAH** 1 x Tiger I Lt Woll **Sturmgeschutze Zug, Sturmgeschutze Abteilung** 2 x StuG IIIG **Panzer Zug, Régiment de Panzers SS LAH** Entrent au tour 4 à partir du bord Sud-Ouest de la Carte, des hex A12 à A21 inclus : 1 x Pz IIIJ 1 x Pz IVH

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, le joueur allemand doit contrôler les 6 hex de la Colline 252.2 en les occupant avec un MMC, SMC ou un véhicule en Bon Ordre, ou en ayant été le dernier à avoir occupé l'hex avec une unité en Bon Ordre. De plus, aucune unité soviétique en Bon Ordre ne doit être adjacente aux hex de route de A20 à R20 : dans le cas contraire le joueur soviétique remporte la partie.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Des hex A12-A21 jusqu'à U12-U21.

2. Sniper Soviétique : Le Sniper Soviétique est utilisé selon les règles 11.4 mais il doit être placé dans ou à 6 hex de N16.

3. Chars et Barbelés : Un char qui se déplace dans un hex de Barbelés détruit les Barbelés.

4. Mines : Les Mines attaquent les véhicules blindés comme indiqué en 21.4. De tels véhicules n'ont pas besoins d'être ouverts pour être Choqués.

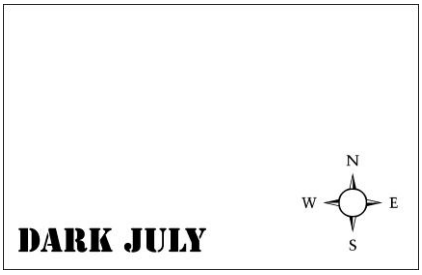
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur l'hex E18. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

"Achtung, un nuit de mitrailleuse !". Un Demi Groupe de braves soldats soviétiques s'est porté volontaire pour occuper une position défensive avancée dans un Trou de Souris au-devant des lignes soviétiques, dans la forêt au bord de la route de Prokhorovka. Placez 1 x 1-3-4-6 et 1 x DP 28 sous un marqueur Trous de Souris en E18. Le Demi Groupe Soviétique effectue immédiatement un Tir d'Opportunité sur l'unité qui a déclenché l'Événement (à moins que l'unité qui a déclenché l'Événement soit un Éclaireur non repéré ou un véhicule verrouillé : dans ce cas, placez des marqueurs *Ops Complete* et *Spotted* sur le Demi Groupe). Si l'unité allemande qui a déclenché d'Événement survit au Tir d'Opportunité, elle peut, si elle y est éligible, poursuivre son impulsion.

CARTE



DJ	NETTOYER LES FOSSÉS	BOH NOSB DJ

Russie, Près de Prokhorovka, 12 juillet 1943

A 10h15 des éléments de la 1ère Division Panzergrenadier SS LAH reçurent l'ordre d'avancer et de prendre les Fossés antichars à l'Est de la Colline 252.2. L'attaque fut lancée afin de tenter de dégager les fossés antichars et la zone alentours au Sud de la Colline 252.2, pour qu'une fois ces positions contrôlées, elles puissent être utilisées pour soutenir l'assaut sur la Ferme d'Etat d'Oktiabrskii.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Compagnie Aéroportée, 2ème Bataillon, 26ème Régiment de Gardes Aéroportés** Se déploient en premier n'importe-où de R10-R21 à EE10-EE21, à moins qu'il ne soit indiqué le contraire : 7 x 2-2-4-6 2 x DP 28 2 x RPG-43 1 x WT 12.7mm 1 x WT ATG 76mm Lt Petrov Lt Filitov Commissaire Ilvanich 1 x KV-1 Enterré 4 x Mines 4 x Tranchées 4 x Barbelés 1 x Barrage Routier (dans l'hex V20)
ALLEMANDS	**Éléments de la 1ère Division SS Panzergrenadier LAH** Se déploient en second dans ou à 1 hex de J20 ou L16 mais pas dans la LOS d'une unité soviétique : **Panzergrenadier Kompanie, 2ème Bataillon, Régiment SS Panzergrenadier 2** 8 x 2-6-4 4 x 2-3-4 1 x Éclaireur 3 x MG34 1 x MG42 1 x WT Mortier de 81mm Col Kerner Sgt Riener 1 x Infirmier 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 105mm (FP 5) **Sturmgeschutze Zug, Sturmgeschutze Abteilung** 2 x StuG IIIG **Panzer Zug, Régiment de Panzers SS LAH** 1 x Pz IIIL 1 x Pz IVH Lt Woll

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du scénario, le joueur allemand doit contrôler les hex V20 et W20 avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre et contrôler plus d'hex de Fossé (de W10 à W20 dans ce scénario) que le joueur soviétique. Dans le cas contraire, le joueur soviétique gagne. Que le joueur soviétique ait déployé ou non des unités dans les hex de Fossé, il les contrôle tous au début du scénario. Pour contrôler un hex de Fossé ou les deux autres hex de victoire, le joueur allemand doit l'occuper avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Des hex A10-A21 jusqu'à EE10-EE21.

2. Chars et Barbelés : Un char qui se déplace dans un hex de Barbelés détruit les Barbelés.

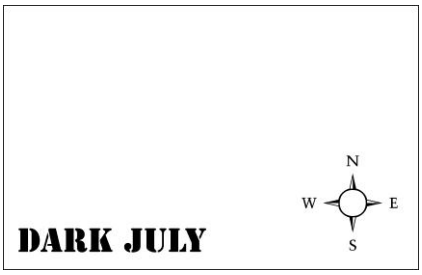
3. Fossés Antichars : Traitez-les comme des Tranchées à tous les niveaux à l'exception près qu'ils sont infranchissables par les chars.

4. Mines : Les Mines attaquent les véhicules blindés comme indiqué en 21.4. De tels véhicules n'ont pas besoins d'être ouverts pour être Choqués.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



SÉCURISER LA FERME D'ÉTAT D'OKTIABRSKII

Russie, Près de Prokhorovka, 11 juillet 1943

De violents combats s'étaient déroulés toute la matinée, et à 13h00 les forces soviétiques avaient pris les positions bien défendues de la Ferme d'Etat d'Oktiabrskii. La LAH devait s'emparer de la ferme pour sécuriser le flanc gauche de son avance en direction de Prokhorovka. En revanche, les Soviétiques s'étaient préparés à tenir la ferme coûte que coûte.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Compagnie Aéroportée, 2ème Bataillon, 26ème Régiment de Gardes Aéroportés soutenus par des T-34 du 12ème de Chars** Se déploient en premier dans ou à 6 hex de R5 : 7 x 2-2-4-6 2 x DP 28 2 x RPG-43 1 x WT 12.7mm 1 x WT ATG 76mm Lt Petrov 1 x WT Mortier de 82mm Commissaire Ilvanich 2 x T-34 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 122mm (FP 6) 3 x Mines 3 x Barrages Routiers 3 x Barbelés
ALLEMANDS	**Éléments de la 1ère Division SS Panzergrenadier LAH** Se déploient en second à partir de K1-K1O, K10-M12, M12-Y12 et toute la zone Ouest, Sud-Ouest et Sud de cette ligne de déploiement : **Panzergrenadier Kompanie, 2ème Bataillon, Régiment SS Panzergrenadier 2** 6 x 2-6-4 2 x 1-6-4 4 x 2-3-4 1 x Éclaireur 3 x MG34 1 x MG42 Col Kerner Sgt Riener 1 x Sniper 1 x WT Mortier de 81mm 2 x Lance-flammes 2 x Charge Satchel 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 105mm (FP 5) **Sturmgeschutze Zug, Sturmgeschutze Abteilung** 2 x StuG IIIG **Panzer Zug, Régiment de Panzers SS LAH** 1 x Pz IIIL 1 x Pz IVH Lt Woll

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du scénario, le joueur allemand doit contrôler les hex P6 et R5 avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre. Dans le cas contraire, le joueur soviétique gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Des hex A1-A21 jusqu'à Y1-Y21.

2. Chars et Barbelés : Un char qui se déplace dans un hex de Barbelés détruit les Barbelés.

3. Fossés Antichars : Traitez-les comme des Tranchées à tous les niveaux à l'exception près qu'ils sont infranchissables par les chars.

4. Mines : Les Mines attaquent les véhicules blindés comme indiqué en 21.4. De tels véhicules n'ont pas besoins d'être ouverts.

5. Ferme Fortifiée : Les hex de Bâtiments en Pierre P6 et R5 ont été lourdement fortifiés, ce qui augmente leur TM à +5. De plus, tous les défenseurs présents dans ces deux Bâtiments doivent déjà être Choqués pour pouvoir être engagés en Corps à Corps.

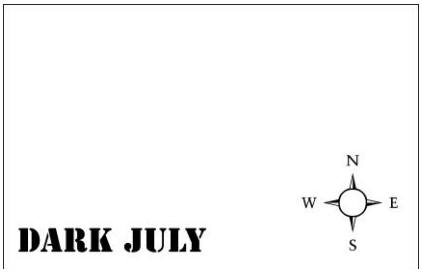
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur l'hex R5. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

La satisfaction que ressentent les Allemands en contrôlant une partie de leur objectif est de courte durée. De l'extérieur, vient le grondement d'un char en approche et il ne semble pas ami. De l'autre côté (dans le ?) Champs de Blé derrière le Corps de Ferme apparaît un T-34 soviétique et avant que les Allemands puissent réagir, ils aperçoivent un éclair au bout du canon principal. Placez un T-34 Ouvert et le Leader de Blindé Major Vorishnov sous un pion *Assault Move* dans l'hex V3. Retenu en réserve, le Major Vorishnov avait remarqué qu'un des bâtiments principaux de la Ferme d'Etat avait été pris et il se jeta alors dans l'action. Son char tire immédiatement avec son canon principal sur les unités ennemies dans le Bâtiment en Pierre en R5, et ce, même si les Allemands sont toujours sous un marqueur *Melee*. Lors de la Phase des Opérations suivantes, le T-34 peut être déplacé comme le joueur soviétique le souhaite.

CARTE



Russie, Près de Prokhorovka, 12 juillet 1943

A 6h00, au matin du 12 juillet, les éléments avancés de la 1ère Division Panzergrenadier SS LAH furent rassemblés pour avancer vers Prokhorovka. Pendant ce temps, les restes du 26ème Régiment Aéroporté des Gardes préparaient une dernière ligne de défense entre Prokhorovka et les Allemands qui avançaient. Même avec l'aide d'un KV-1 et d'un T-34 du 57ème Régiment de Chars Lourds, les Soviétiques espéraient, tout au mieux, retarder les Allemands.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Restes du 26eme Régiment Aéroporté des Gardes et 57eme Régiment de Chars Lourds** Se déploient en premier dans ou à 6 hex maximum de JJ20 : 5 x 2-2-4-6 1 x DP 28 2 x RPG-43 1 x WT 12.7mm Lt Filitov Lt Petrov 1 x Sniper 1 x KV-1 1 x T-34 Enterré 3 x Tranchées 3 x Barrages Routiers 3 x Barbelés 2 x Mines (ne peuvent pas être placés en MM20, MM21 ou LL20)
ALLEMANDS	**Éléments de la 1ère Division SS Panzergrenadier LAH** Se déploient en second sur dans, dans les hex adjacents à X12-X22 : **Panzergrenadier Kompanie, 2ème Bataillon, Régiment SS Panzergrenadier 2** 6 x 2-6-4 2 x 1-6-4 1 x Éclaireur 2 x MG34 1 x MG42 Col Kerner Sgt Riener 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 105mm (FP 5) **Sturmgeschutze Zug, Sturmgeschutze Abteilung** 2 x StuG IIIG 2 x Pz IVH **Schwere Panzer Zug, Schwere Kompanie 13, Régiment de Panzers SS LAH** Entrent au tour 3 dans l'hex X20 : le coût de placement initial est de 1MP : 1 x Tiger I 1 x Pz IIIJ Lt Woll

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du scénario, le joueur allemand gagne s'il contrôle les hex MM20, MM21 et L20 avec un MMC, un SMC ou un véhicule en Bon Ordre ou en ayant été le dernier à avoir fait passer un MMC, un SMC ou un véhicule en Bon Ordre dans chaque hex. Dans le cas contraire, le joueur soviétique gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Des hex X12-X22 jusqu'à MM12-MM21.

2. Chars et Barbelés : Un char qui se déplace dans un hex de Barbelés détruit les Barbelés.

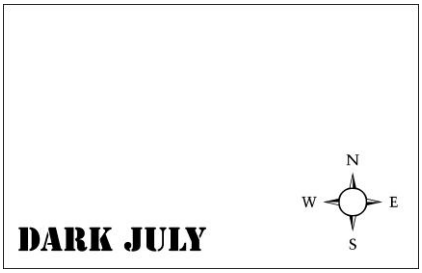
3. Fossés Antichars : Traitez-les comme des Tranchées à tous les niveaux à l'exception près qu'ils sont infranchissables par les chars.

4. Mines : Les Mines attaquent les véhicules blindés comme indiqué en 21.4. De tels véhicules n'ont pas besoins d'être ouverts pour être Choqués.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Russie, Près de Prokhorovka, 12 juillet 1943

Juste après 13h00, le 12 juillet, les Allemands de la 1ère Division SS Panzergrenadier LAH furent attaqués à l'Est par une force mixte d'infanterie et de chars soviétiques du 29ème Corps de Chars qui tentait une nouvelle fois de stopper l'avance des Nazis vers Prokhorovka.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Compagnie de Fusiliers, 53eme Brigade Motorisée, 29eme Compagnie de Corps de Chars, 31eme Brigade de Chars, 29ème Corps de Chars** Se déploient en second dans n'importe quel hex de II1-II21 jusqu'à MM1-MM21 : 4 x 2-2-4-6 5 x 1-4-4-5/5 5 x 1-4-4-5/4 Lt Petrov Lt Bonarinko Lt Smirnoff 2 x WT 12.7mm (1 de la Garde, 1 de Ligne) 1 x WT Mortier de 82mm (Ligne) 3 x RPG-43 3 x DP 28 (1 de la Garde, 2 de Ligne) 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 122mm (FP 6) **Compagnie de Chars, 31ème Brigade, 29ème Corps de Chars :** 1 x KV-1 2 x T-70 5 x T-34 1 x SU-76 1 x SU-152 Major Vorishnov **Renforts :** Cf. SSR 4.
ALLEMANDS	**Éléments de la 1ere Division SS Panzergrenadier LAH** Se déploient en premier dans n'importe quel hex de K1-K21 à EE1-EE21 : **Panzergrenadier Kompanie, 2ème Bataillon, Régiment SS Panzergrenadier 2** 4 x 2-6-4 2 x 1-6-4 1 x MG42 1 x MG34 Col Kerner Sgt Riener 1 x Sniper 1 x WT Mortier de 81mm 1 x WT ATG de 75mm 1 x Module d'Artillerie Hors Carte de 105mm (FP 5) 4 x Barbelés 4 x Trous de Souris **Schwere Kompanie 13, Régiment de Panzers SS LAH** 2 x Tiger I 2 x Pz IVH 1 x Pz IIIJ 1 x Pz IIIL Sgt Rindt Lt Woll

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur soviétique a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du scénario, le joueur soviétique gagne s'il n'y a pas de MMC allemand en Bon Ordre (à l'exception des Équipages) ou de véhicule à l'Est de la ligne d'hex V. Dans le cas contraire, le joueur allemand gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : La carte entière.

2. Pas de Fossés : Les hex de Fossés W7, W8, W12, W14, W18, W19 et W20 sont des terrains Dégagés. Placez un marqueur *Terrain Dégagé* dans chaque hex. Les autres hex de Fossés sont traités comme des hex de Tranchées mais sont en plus infranchissables par les chars.

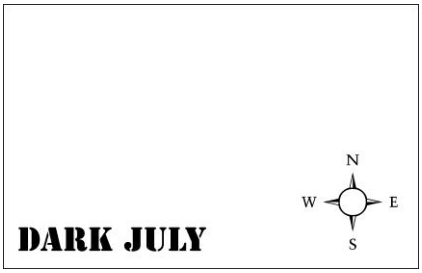
3. Chars et Barbelés : Un char qui se déplace dans un hex de Barbelés détruit les Barbelés.

4. Renforts Soviétiques : Le deux premiers T-34 qui sont détruits (pas abandonnés) peuvent ré-entrer dans la zone de jeu à partir de n'importe quel hex du bord Est durant la Phase d'Opération du tour suivant. Le joueur soviétique n'a pas à attendre que deux T-34 soient détruits : mais si deux sont détruits dans le même tour, ils doivent ré-entrer durant la Phase d'Opération du tour suivant.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



PROCHOROVKA

Russie, Prochorovka, 12 juillet 1943

Juste après 5 heures, le 12 juillet, des centaines de chars et de canons d'assaut soviétiqu s sortirent de Prochorovka et écrasèrent la Division SS Leibstandarte qui avait fait halte juste à l'Ouest de la ville. Des flots de chars T-34 et T-70 chargé d'infanterie se jetèrent sur les Allemands surpris. Lorsque les tirs de mitrailleuses, les obus perforants et les tirs d'artillerie frappèrent les T-34, l'infanterie soviétique sauta des véhicules à la recherche d'un couvert. Laissant leurs fantassins derrière eux, les T-34 poussèrent en avant.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIETIQUES	**Éléments de la 5ème Armée de Chars de la Garde** Entrent au tour 1 à partir du bord Est de la carte 19. 7 x 2-2-4-5 1 x DP28 1 x 14.5 PTRS Lt Filitov Lt Petrov 4 x T-34 2 x T-70 1 x SU-76 Un module d'artillerie de 122mm (6 FP)
ALLEMANDS	**Éléments de la Division SS Leibstandarte** Se déploient en premier, sur, ou à l'Ouest de la ligne d'hex 14G (toutes les unités sont des SS) 1 x 1-6-4 2 x 2-6-4 2 x MG34 Col Kerner Col Wagner 1 x Tiger I Sgt Rindt 1 x Pz IIIJ 1 x StuG IIIG 1 module d'artillerie de 105mm (5 FP)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur soviétique a l'initiative au tour 1

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, le joueur soviétique doit faire sortir 8 pions par le bord Ouest de la carte 14 avant la fin du jeu. Chaque pion de chars qui arrive à quitter la carte compte comme 2 pions. Chaque char allemand détruit compte également comme 2 pions qui quittent le jeu.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Placez l'Overlay Z de manière à ce que les hex E1 et B4 coïncident respectivement avec 14H3 et 14F2. Placez un pion *Bosquet* sur 14D2. Ignorez tous les terrains de Bocage sur la carte 14 : ces hex sont considérés comme des terrains Dégagés.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

14
19
N
W
E
S

Italie, Aprilia, Anzio, Près du secteur de la Manufacture, 5 février 1944

"Les parachutistes américains – des diables en pantalons bouffants – sont à moins de 100 mètres de ma ligne d'avant-poste. Je ne peux pas dormir cette nuit. Ils surgissent de nulle part et on ne sait jamais quand et où ils frapperont la prochaine fois. On dirait que ces diables au cœur noir sont partout..."
Texte extrait du journal d'un officier allemand tué à Anzio.

Après plusieurs jours de féroces combats au corps à corps sur le site de la Manufacture entre les parachutistes du 82ème AAB et les Panzer Grenadiers de la 3ème Division PzG, la Compagnie H du 504ème PIR fut désignée pour une dangereuse mission de sauvetage. Un général britannique était aux mains du détachement de sécurité du 29ème Régiment d'Infanterie, une unité de vétéran qui a combattu en France et en Russie. Le village où le Général était détenu devint l'enfer : l'endroit parfait à parcourir pour les diables en pantalon Baggy.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 504eme PIR, 82eme Division Aéroportée** Se déploient sur la carte 14. Cpt Moore avec la Carte *Decisive* Sgt Fury avec la Carte *Speedy* 1 x Héros (Layer) avec la Carte *Rocket Man* et 1 x Bazooka 4 x 2-5-4 2 x 1-4-4 2 x BAR 1 x Charge Satchel 1 x Bazooka
ALLEMANDS	**Détachement de Sécurité, 29ème Régiment d'Infanterie et 103ème Batallion de Panzers, 3ème Panzer Grenadier Abteilung** Se déploient comme suit : Lt Koch avec la Carte *Die Hard*, 3 x 1-6-4-5/5, 1 x MG34 : dans l'hex 15I2 3 x 1-5-4-5/5 : un dans chaque hex 15L4, 15G1 et 15F3 3 x 0-5-4-5/5 : un dans chaque hex 15C7, 15H7 et 15N8 Cpt américain McCauley (Choqué. Fait office de général britannique, cf. SSR 3) : dans l'hex 15G2 1 x StuG IIIG, 1 x Équipage (cf. SSR 5) : dans 15H2, orienté vers l'hex 15H3 1 x StuG IIIG, 1 x Équipage (cf. SSR 5) : dans 15I3, orienté vers l'hex 15J4 1 x WT MG 7.92mm : dans l'hex 15I6

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain remporte la partie s'il a le contrôle du bâtiment où le Général britannique est retenu captif : les hex 15G1 et 15G2. Pour contrôler ces hex de bâtiment, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé les hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Tout autre résultat se solde par une victoire allemande.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Les règles de nuit sont en vigueur, selon la section 20.0 (version 3 des règles LnL).

2. Sentinelles allemandes : Les Demi Groupes 0-5-4 et 1-5-4 sont des unités de faction qui ne peuvent pas se déplacer ou effectuer de tirs directs au tour 1. Ils peuvent néanmoins effectuer des tentatives de repérage et des tirs d'Opportunité.

3. Général Britannique : Le Général Britannique commence le jeu Choqué et le reste pour toute la durée du scénario. Cela signifie qu'une unité américaine ne peut le ramener en Bon Ordre. Comme il représente un objectif de haute valeur pour les deux camps, il est interdit de mener des actions de combat dans l'hex dans lequel le Général se trouve (Corps à Corps, tirs direct ou indirect). Seules les unités américaines peuvent entrer dans cet hex.

4. Les diables en pantalon Baggy : Une fois par tour, le joueur américain peut forcer son adversaire à relancer un des jets suivants : tentative de repérage, jet de tir direct ou jet de dé pour toucher.

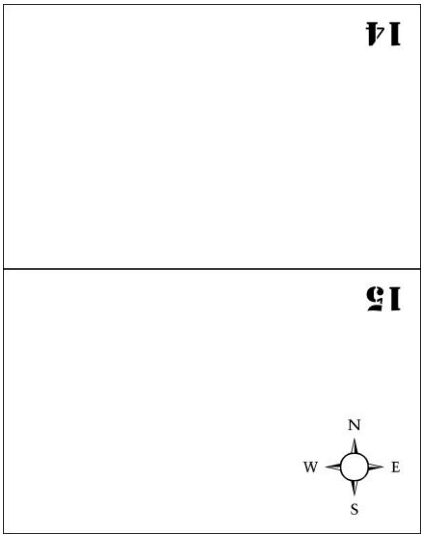
5. Équipage des StuG IIIG : Ces équipages débutent le jeu au dessus de leurs véhicules, pour représenter le fait qu'ils se reposent et boivent du Schnapps. Les deux Équipages rentrent dans leurs véhicules lors de la première impulsion allemande après de n'importe quelle attaque directe se soit produit (que des Allemands ou des Américains en soient à l'origine). C'est une action gratuite. Ainsi, un des StuG peut devenir actif lors de la même impulsion durant laquelle l'Équipage est entré à l'intérieur. Les Équipages sont néanmoins enivrés par la puissante liqueur allemande : il en résulte, qu'une fois activés, et jusqu'à la fin du jeu ils ont +1 à leurs jets de Moral, -1 à la FP sur la DFT et +1 à la table pour Toucher OFT. Si les Paras américains s'introduisent silencieusement dans le périmètre sans qu'un coup de feu soit tiré ou sans être repérés par les Équipages, les Équipages de StuG continuent à se reposer sur leurs véhicules en buvant du Schnapps. Une unité américaine peut les engager pendant qu'ils se reposent et s'ils sont accrochés ainsi en Corps à Corps les Équipages peuvent seulement se défendre et ne peuvent pas contre-attaquer – cela pour ce tour seulement.

6. Terrain : Les hex de terrain de Bocage de la carte 14 sont considérés comme des Haies.

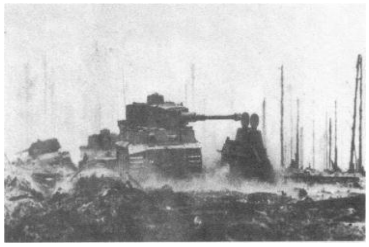
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



GARDER LA PORTE OUVERTE



URSS, Lysyanka, 16 février 1944

Une fois encore, les Soviétiques avaient encerclé les forces allemandes sur le fragile et dynamique Ost Front. Les encerclés étaient cette fois 6 divisions allemandes qui avaient tenues des positions défensives le long de la rivière Dnepr dans la poche de Korsun. Le Haut Commandement allemand rassembla néanmoins rapidement des forces afin d'ouvrir une ligne de retraite pour les divisions piégées. A la pointe du fer de lance de la contre-attaque se trouvait le renommé 503ème Bataillon de Panzers conduit par le Lt Col Franz Bake. Le blindé de Bake, flanqué de SS Panzer Grenadiers, avançait péniblement à travers l'épaisse boue ukrainienne et réussit à traverser 4 corps russes sur leur chemin. Bake fut capable d'établir une petite tête de pont suffisamment près des divisions piégées pour qu'elles puissent s'échapper. Les Russes avaient bien l'intention de claquer la porte et de rapidement contre-attaquer les SS épuisés dans la ville de Lysyanka.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Éléments du 5ème Corps de Chars de la Garde.** Entrent au tour 1 par le bord Nord et/ou Est de la Carte 3 x 2-2-4-6 5 x 2-2-4-5 1 x DP28 Lt Petrov Lt Filitov 4 x T-34 2 x T-34/85 1 x SU152 1 x JS II 1 x SU-85
ALLEMANDS	**Éléments du 503ème Schwere Panzer Abteilung et des Panzer Grenadiers de la 1ère SS Panzer Division.** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 15 (toutes les unités sont des SS) 3 x 2-6-4 1 x 1-6-4 2 x 1-5-4 2 x MG42 2 x Panzerfaust (PzF30) 1 x Panzerschreck (RPzB54) Cpt Wagner Col Kerner (avec la Carte *Die Hard*) Sgt Rindt (avec la Carte *Decisive*) 2 x Trous de Souris 1 x Tiger I 2 x Panther G 1 x StuG IIIG

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

9 tours. Les Soviétiques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le soviétique remporte la partie si, à la fin du scénario, il n'y a pas de MMC en Bon Ordre, de véhicule ou de Héros allemand à deux hex de 15H4 (inclus).

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Pour ce scénario, tous les hex de Forêt sont considérés comme des Bosquets.

2. Les Bocages/Haies n'existent pas : ils sont considérés comme des terrains Dégagés. Tous les champs de blé et les cultures sont considérés comme des terrains Dégagés.

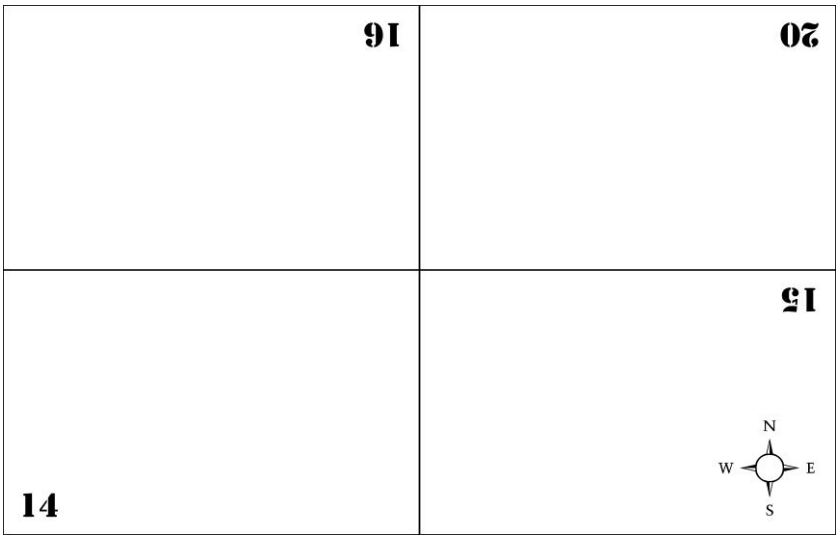
3. Utilisez le Panther G de *Swift and Bold* pour représenter les Panthers SS.

4. Boue : Tous les terrains Dégagés coûtent 2 points de mouvements pour tous les véhicules. Tous les chars, à l'exception des T-34 et T-34/85, qui se déplacent dans un terrain Dégagé (pas de Route) doivent lancer 2d6. Sur un 11 ou un 12, le char s'est embourbé et ne peut plus se déplacer ou pivoter pour le reste de la partie. Les chars de la série T-34 n'ont pas besoin d'effectuer ce test. Tous les autres coûts de terrain ne changent pas (cf. La Carte de Référence).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



CASSINO ROYAL

Italie, Cassino, Mars 1944

Une des batailles les plus sanglantes de la Seconde Guerre Mondiale, cette opération fut une série de 4 batailles menées par de multiples divisions pour la ligne Gustav, et, au-delà Rome. Peut-être l'image la plus marquante de ces batailles fut la lutte pour Cassino et l'abbaye du Mont Cassino qui le surplombait. Même cette portion de la bataille est trop large, pour être dépeinte à l'échelle du Groupe de Combat. Ce que j'ai tenté ici c'est d'en saisir un instantané condensé et, reconnaissons-le, hollywoodien.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la 36ème Division du Texas** Se déploient en second, sur ou à l'Est de la ligne d'hex J : 12 x 1-6-4-5/5 12 x 1-6-4-4/5 5 x BAR 4 x M1919A4 5 x Bazooka 2 x Charge Satchel 1 x WT Mortier de 81mm 1 x Leader 8-0-6 2 x Leaders 6-1-6 2 x Leaders 6-0-6 1 x Leader 7-1-6 1 x Héros 2-2-6 (Kelly) avec la Carte *Versatile* 1 x Leader de Blindé 7-1 3 x Shermans M4A1 1 x Sherman M4 105 1 x Wolverine M10 1 x Priest M7 3 x Épaves 4 x Modules de tirs d'artillerie Hors Carte de 105mm (5 FP)
ALLEMANDS	**Éléments du 1er Fallschirmjäger Abteilung** Se déploient en premier dans n'importe quel hex de colline de niveaux 1 ou 2 (y compris le château, évidemment) : 3 x Gravats 2 x Bunker (cf. SSR) 3 x Trous de Souris (cf. SSR) 6 x 3-3-4 6 x 2-3-4 3 x MG42 3 x MG34 3 x PzF30 3 x RPzB54 1 x Infirmier 1 x Héros (Harper) 1 x Sniper (placé selon 11.4) 1 x WT ATG 50mm Cpt Weiss avec la Carte *Fanatic* Lt Praun avec la Carte *Die Hard* Lt Frietag avec la Carte *Charismatic* (cf. SSR 3) 1 x Leader de Blindé 7-1 2 x StuG IIIG 1 Pz IVH

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est déterminée par le nombre d'hex de Cassino (château) contrôlé. Pour contrôler un hex, un camp donné

doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Le niveau de victoire américaine est détaillé sur la table ci-dessous :

Nombre d'hex de château contrôlés	Niveau de Victoire
12-13	Victoire américaine brillante
9-11	Victoire américaine nette
8	Egalité
0-7	Victoire Allemande

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Terrain : Il y a seulement 4 types de terrains dans ce scénario. Les hex de collines, qui sont traités normalement, le château qui est un terrain bloquant de niveau 1 avec un TM de 4, le terrain Dégagé (comprenant les hex de Collines Dégagés) sont Dégagés selon les règles normales, et tous les autres types de terrains (Bosquet, Forêt, Eau, Bâtiments en Bois, Champs de blé, Murs de pierre, etc.) qui sont considérés comme des hex de Gravats. Les routes existent toujours et sont considérées normalement, à l'exception des routes bordées d'arbres qui sont considérées comme des hex de Gravats à tous les niveaux sauf pour les mouvements, mouvements dont les coûts correspondant aux règles normales pour un hex de Route. L'hex G3 est considéré à la fois comme un hex de château et un hex de route : il confère un TM de +4 et permet de le traverser tant que l'unité qui entre dans l'hex le fait d'un autre hex autre qu'un hex de château. Les tirs à travers l'hex G3 tracés le long du tracé de la route ne sont pas gênés. Les unités occupant le château dans l'hex G3 sont au niveau 2 de l'hex, les unités sur la route sont considérées comme étant au niveau 1. Les mouvements à partir d'un hex de terrain au niveau du sol vers un hex adjacent d'une colline de niveau 2 (A4 à B4) coûte 2 MP de plus au coût normal du terrain (par exemple, 3 MP pour une unité de fantassins).

2. Bunkers et Trous de Souris : Peuvent être déployés dans un terrain de Gravats, mais pas dans des hex de Château.

3. Carte de Compétence *Charismatic* : Ceux d'entre vous qui possèdent *Forgotten Heroes* ou *Heroes of the Blitzkrieg* peuvent utiliser la carte et le marqueur de ces jeux. Pour les autres, placez un marqueur de Carte de Compétence inutilisée sur le Leader. Ce Leader est vénéré par ses hommes. Il peut rallier les unités dans son propre hex et dans les hex adjacents.

4. Leaders et infanterie américaine : Les règles 13.95 du module NBO sont en vigueur. En outre, les Leaders américains, quelle que soit la désignation d'unité, peuvent rallier et appliquer leur modificateur de Commandement à toutes les autres unités américaines.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur l'hex C2. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

L'impulsion de l'unité qui a déclenché l'Événement est terminé. La seule constante dans la guerre et l'incohérence et le chaos. Il n'y a que dans les jeux que les commandants de compagnie ont le contrôle complet de leurs hommes et de leurs actions.
Lancez 1d6 et consultez la table ci-dessous :

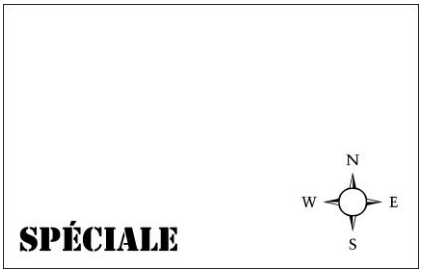
1. Renforts allemands : 1 x Héros, 1 x 1-2-4, et 1 x 2-2-4 (Demi Groupe) entrent par le bord Ouest de la carte. Si les deux Héros allemands sont déjà sur la carte, donnez à un des Demi Groupes une MG-34 (utilisez un pion SW Wehrmacht ou SS).
2. Peur ! Le joueur allemand choisit un hex contenant des unités américaines. Pour pouvoir accomplir n'importe action pour le reste du tour, les unités sélectionnées doivent réussir tout d'abord un test de Moral. Si l'hex contient un Leader et qu'il réussit son test en premier, utilisez son modificateur de commandement pour assister les autres unités de l'hex.
3. Pour la Patrie ! Le joueur allemand peut immédiatement retournez toutes les unités d'un hex sur leur face en Bon Ordre.
4. Frappe d'artillerie ! Mais qui peut dire qui a tiré ? Les deux joueurs lancent 1d6. Le joueur avec le plus haut résultat choisit **n'importe quel** hex dont le numéro se termine par le nombre qu'il a obtenu et effectue une frappe d'artillerie de 105mm (FP 5) contre cet hex. Il n'y a pas de dispersion. En cas d'égalité, relancez le dé.
5. C'est juste une petite blessure ! Un véhicule américain précédemment détruit n'était pas aussi endommagé

qu'on le pensait. Son équipage peut le faire fonctionner mais pas le déplacer. Remplacez n'importe quelle Épave avec n'importe quel véhicule détruit. Le véhicule ne peut pas se déplacer, mais autrement fonctionne normalement.

6. Sagen Sie wieder? Ihre Übertragung wird durcheinander gebracht (Répétez ? Votre transmission est brouillée). Un peloton allemand a eu le mauvais message. Le joueur américain choisi un hex contenant une unité contenant une unité allemande. Il peut alors déplacer les unités, ensemble, dans n'importe quel hex adjacent. Cela peut déclencher un Tir d'Opportunité. Marquez les malheureux allemands d'un marqueur *Moved*.

CARTE

Utilisez la carte issue de BPB



France, A l'extérieur de Saint Germain de Varreville, 6 juin 1944

Le Capitaine Frank L. Lillyman fit passer ses éclaireurs par la porte du transport de troupes C-47 dans le ciel nocturne au-dessus de la Normandie. A 00h15, le 6 juin 1944, lorsque ses bottes frappèrent l'herbe gorgée de rosée, Lillyman devint le premier soldat US à prendre pied en France. Son unité était constituée de trois équipes d'éclaireurs et d'un détachement de sécurité, et sa mission était d'établir et de sécuriser la Drop Zone A, située au Sud de Saint Germain de Varreville. Une partie de l'Opération nécessitait qu'il établisse des balises radar, appelées unités Eureka, destinées à répondre aux signaux émit par les transmetteurs Rebecca montés dans les C-47. S'appuyant sur les balises, les C-47 allaient pouvoir s'orienter jusqu'à leurs Zones de Saut. Avec seulement 30 minutes avant que les forces d'assaut ne sautent, 2 Eurekas et une poignée d'éclaireurs, Lillyman allait devoir faire vite pour déployer les balises à temps.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie d'éclaireurs, 101eme Division Aéroportée** Entrent au premier tour le long du bord Sud de la carte 16 par les hex B8 ou C8 : 1 x 2-5-4 2 x 1-4-4 1 x M1919A4 Sgt Hill **Éléments de la Compagnie d'éclaireurs, 101ème Division Aéroportée** Entrent au premier tour le long du bord Sud de la carte 16 par les hex J8 ou K8 : 1 x 2-5-4 2 x 1-4-4 Maj Tom
ALLEMANDS	**Éléments du 919eme Régiment, 709eme Division d'Infanterie** Entrent au premier tour, par l'hex de Route 16O4. Cf. SSR 1 : 2 x 1-6-4 1 x 0-5-4 1 x MG42 Lt Koch **Éléments du 919ème Régiment, 709ème Division d'Infanterie** Entrent au premier tour, par l'hex de Route 13A4. Cf. SSR 1 : 2 x 1-6-4 1 x 0-5-4 1 x MG42 Sgt Baumann (avec la Carte *Preempt*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Américains doivent déployer au moins une unité Eureka avant la fin du tour 7 dans l'hex 13L5 ou n'importe quel hex adjacent autre qu'un hex de bâtiment.

Les Allemands gagnent s'ils empêchent les Américains d'accomplir leur tâche.

Cf. SSR 2 pour les règles de placement des Eureka.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Mouvements des Patrouilles : Répondant au parachutage initial, ces unités patrouillent. Jusqu'à ce que **n'importe quelle** unité allemande soit prise pour cible ou qu'une unité américaine soit repérée, les unités allemandes s'empilent et se déplacent de la façon suivante. Note : ces unités ne peuvent **pas** faire de tentative de repérage jusqu'à ce que les restrictions soient levées. Les unités qui entrent par 16O4 restent empilées ensemble. Les unités qui entrent par 13A4 restent également empilées ensemble. Lorsqu'elles sont activées les piles peuvent seulement se déplacer, et elles se

déplacent de la façon semi-aléatoire suivante. Avoir avoir activé une pile, lancez 1d6. Si le résultat est pair, déplacez la pile par la route la plus directement en direction de 16H4. Si le résultat est impair, déplacez la pile par la route la plus directe en direction de 13L5. Si lorsqu'elle est activée, une pile occupe déjà l'un des deux hex et qu'elle doit se déplacer dans l'hex qu'elle occupe, alors elle ne bouge pas. Elle reçoit à la place un marqueur *Ops Complete*. Chaque pile qui est activée doit dépenser 4 points de Mouvement.
Note : ces unités ne peuvent **pas** faire de tentative de repérage jusqu'à ce que les restrictions soient levées. Cela ne signifie pas pour autant elles ne peuvent pas repérer les unités américaines. Par exemple, si une unité américaine est marquée d'un pion *Assault Move* ou d'un pion *Moved* dans un terrain Dégagé à deux hex maximum d'une des piles, les Américains seront repérés (cf. Combat de Nuit 20.0).

2. Unité Eureka : Les deux Leaders US portent des unités Eureka et peuvent les déployer en dépensant une impulsion empilée avec une équipe d'éclaireurs 1-4-4 en Bon Ordre. Après l'impulsion marquez les unités d'un pion **Ops Complete**. Seules unités 1-4-4 initiale sont considérées comme des équipes d'éclaireurs. Si un Groupe de Combat Parachutiste 2-5-4 est réduit en Demi Groupe utilisez les Demi Groupes de la 82ème Aéroportée pour différencier ces Demi Groupes des Demi Groupes/équipe d'éclaireurs.

3. Règles de Nuit : Les règles de Combat de Nuit sont en vigueur (20.0).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 13L5. Se déclenche par activation américaine ou allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1. Note : Ce Marqueur peut être vu jusqu'à une distance de deux hex, mais pas plus loin.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé sur 13H5. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2. Note : Ce Marqueur peut être vu jusqu'à une distance de cinq hex, mais pas plus loin.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement 1 : vous repérez des mouvements près d'un massif d'arbre derrière l'église... en continuant vous entendez un lourd "clic-clac" et vous glacez sur place. Si vous jouez le camp américain passez au Paragraphe 3. Sinon continuez à lire.

Parachutistes américains ! L'invasion a commencée ! Placez 1 x Demi Groupe d'éclaireurs 1-4-4 en 13L5 et lancez 1d6. Si le résultat est 1 ou 2, l'unité allemande qui a déclenché l'Événement doit terminer son impulsion et le Demi Groupe américain doit effectuer un Tir d'Opportunité contre elle. Si le résultat est entre 3 et 6, les Allemands prennent les Américains par surprise. Les Allemands doivent s'arrêter et tirer sur le Demi Groupe (même si les Allemands n'ont pas les capacités de mener des Mouvements d'Assaut). Ce tir est soumis aux modificateurs de Combat de Nuit et pas au modificateur de Mouvement d'Assaut de -2.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le Marqueur d'Événement B. Se vous déplaçant en direction de l'église, un petit groupe de bâtiment entre dans le champ de vision avec des fenêtres lumineuses. Glacés vous bondissez rapidement alors qu'un soldat allemand émerge de la porte. Placez 1 x Groupe de Combat 1-6-4, 1 x MG42 et 1 x Leader 7-1-6 dans l'hex 13K7. Placez un marqueur Fusée Éclairante (20.1) dans l'hex 13J7 : il reste là jusqu'à la fin du scénario. Cela représente les lumières brillantes de la pièce qui illuminent les hex adjacents. Lancez 1d6. Sur un résultat pair, l'unité US peut effectuer immédiatement un tir d'Opportunité sur les unités allemandes qui sont apparues (la lumière de la pièce les éclaire). Sur un résultat impair, l'unité US termine immédiatement son impulsion et l'unité qui a activé l'Événement est marquée d'un pion *Moved* : les unités allemandes qui sont apparues peuvent maintenant commencer une impulsion.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Vous entendez encore le "Clic-clac" et reconnaissez le son du cricket de signal américain. Placez 1 x Demi Groupe d'éclaireurs 1-4-4 dans l'hex 13L5 et lancez 1D6. Si vous obtenez un résultat entre 1 et 3, passez au Paragraphe 4. Si le résultat est entre 4 et 6, vous passerez au Paragraphe 5.

PARAGRAPHE 4
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

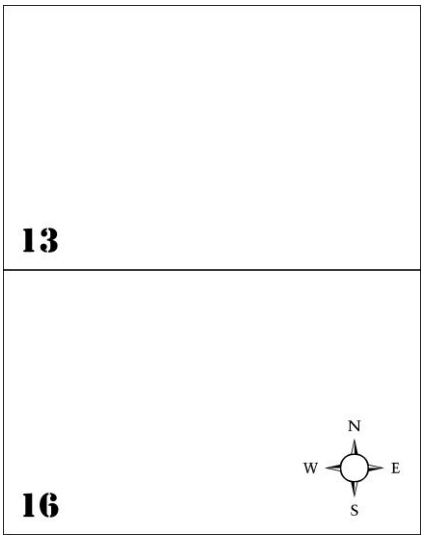
Vous trouvez rapidement votre cricket et le presser en un double "clic-clac". Devant vous dans les bois, vous découvrez

une équipe d'éclaireurs isolés. Les américains peuvent continuer leur impulsion.

PARAGRAPHE 5
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Vous palpez vos poches mais ne pouvez trouver votre clacker. Vous êtes sur le point de vous manifester lorsqu'une rafale d'automatique éclate des bois. Les imbéciles ! Ils vous tirent dessus. Rapidement vous vous jetez dans la boue en vous demandant quoi faire à présent. Le joueur allemand contrôle maintenant l'équipe d'éclaireurs 1-4-4 en 13L5 et effectue immédiatement un Tir d'Opportunité sur la ou les unité(s) américaines qui ont déclenché l'événement. Les Allemands continuent à contrôler l'équipe jusqu'à ce qu'il soit éliminé ou qu'une unité américaine en Bon Ordre se déplace dans un hex adjacent. Dans ce dernier cas, le contrôle retourne au joueur américain.
Tant que le 1-4-4 est sous contrôle allemand, il est considéré comme une unité ennemie (ennemie aux américains) à tous les niveaux. Il ne peut pas être empilé et se déplacer dans un hex adjacent à des unités allemandes et s'il n'est pas déjà avec un marqueur qui l'en empêche, il tirera sur la première unité allemande qu'il repère durant son tour.

CARTE



France, Quelque-part entre Utah Beach et Sainte Mère l'Eglise, 6 juin 1944

Les milliers de parachutistes sautèrent sur la Normandie durant la nuit du 6 juin 1944. Pour éviter les tirs antiaériens, la plupart des avions volèrent trop bas et trop vite pour larguer leur "sticks" dans la Drop Zone qui leurs avait assignés. Les parachutistes furent dispersés entre les plages et leurs objectifs. Le premier ordre du jour était de se regrouper et de trouver leurs objectifs. D'un autre côté, les défenseurs allemands surpris patrouillèrent dans la nuit, en espérant que les rumeurs d'une invasion étaient fausses. Ca n'était que le début ce qui allait être nommé plus tard, le "jour le plus long".

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie E, 506eme, 101eme Aéroportée** Se déploie dans 16B2 : Héros (avec la Carte *Decisive*)
ALLEMANDS	**Éléments de la 91eme Division** Se déploient dans 16H8... Le Lt Koch est en train de fêter son 40ème anniversaire avec ses hommes au café des Deux-Roues, un bar local. 1 x 1-6-4 1 x 1-5-4 Lt Kock (avec la Carte *Assaulter*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

Pas de limite de tour. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'unité américaine sur la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur US reçoit 1 Point de Victoire pour chaque unité US qui sort par le bord Est de la carte 16.
Le joueur allemand gagne 1 Point de Victoire pour chaque SMC US éliminé. Les Groupes de Combats réduit en Demi Groupe comptent pour 1/2 Point de Victoire. Les Demi Groupes éliminés par la siuite comptent pour un autre 1/2 Point de Victoire.
Le camp avec le plus de Points de Victoire à la fin du scénario gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Une nuit historique : N'importe quelle unité américaine choquée dans un terrain avec un TM positif peut tenter de se rallier lors que la Phase de Ralliement.

2. Ami ou Ennemi : Du fait de la grande confusion qui régnait lors de cette nuit, vous ne pouvez pas engager des unités en Corps à Corps qui n'ont pas été préalablement repérées au début de son impulsion actuelle.

3. Nighty-night : Les règles de Combat de Nuit sont en vigueur (20.0).

4. Les crickets : Les parachutistes étaient équipés avec un cricket pour faire des bruits de "clic-clac", leur permettant de déclarer leur présence et d'identifier les unités amies. Pour simuler cela, à chaque tour, lors que sa première impulsion, les joueur US doit choisir l'une de ses unités en Bon Ordre pour qu'elle active son claqueur. L'unité désignée clic-clac son cricket, lance 1d6, et consulte la table d'activation du cricket ci-dessous. Ajoutez 1 si le résultat du lancé précédent était sur la table A, soustrayez 1 si le résultat du précédent lancé était sur la table B (considérez un résultat de 0 comme étant un 1 et un 7 comme étant un 6).
Utiliser le cricket permet à toute unité ennemie à deux hex maximum et ayant une LOS dégagée sur l'unité de la repérer. Marquez-la d'un pion *Spotted*. L'unité peut être ciblée lors des impulsions suivantes selon les règles de combat de nuit (20.0).
L'unité utilisant le cricket est placée sous un marqueur *Ops Complete*, mais ne compte pas comme ayant été activée. Le joueur américain être libre d'activer n'importe quel autre hex éligible sur la carte.
S'il n'y a pas d'unité en Bon Ordre sur la carte, choisissez une unité choquée et faites le jet avec un modificateur de +2.

Table d'utilisation du cricket (1d6)		
1 : Faites un jet sur la table de renfort A.	2 : Faites un jet sur la table de renfort A.	3 : Faites un jet sur la table de renfort A.
4 : Faites un jet sur la table de renfort B.	5 : Faites un jet sur la table de renfort B.	6 : Faites un jet sur la table de renfort B.

Lancez le dé sur la table indiquée : si les renforts sont allemands, le joueur US les place sur la carte à 2 hex maximum de l'unité ayant activé le cricket. Si les renforts sont américains, le joueur allemand les place sur la carte à 2 hex maximum de l'unité ayant activé le cricket. A près le placement le joueur qui a reçu le renfort lance 1d6 : si le résultat est pair, le renfort est placé sous un marqueur *Moved*, si le résultat est impair le renfort ne placez aucun marqueur sur l'unité.

Table A : Table de Renforts US (lancez 2d6)

Chaque numéro de renfort ne peut être obtenu qu'une seule fois. S'il est obtenu à nouveau, relancez. Notez les numéros déjà obtenus sur sur feuille volante. l'Événement 11 peut être obtenu un nombre infini de fois.
Si le renfort consiste en plus d'une unité, placez-les dans deux hex adjacents.

Jet de dé	Renforts
2	2 x 1-4-4
3	1 x 1-4-4, BAR, Sgt Hill
4	1 x 2-5-4, Bazooka
5	1 x Héros (pas de Carte)
6	Major Tom (avec la Carte *Opportunity Movement*)
7	1 x 2-5-4
8	1 x 2-5-4, Cpt Medrow
9	1 x 1-4-4, 1 x 2-5-4, 1 x M1919A4
10	1 x 2-5-4, Lt Michael (avec la Carte *Deadly*), 1 x Infirmier
11	Événement : faites un jet sur la Table C
12	1 x Éclaireur

Table B : Table de Renforts Allemands (lancez 2d6)

Chaque numéro de renforts peut être obtenu un nombre de fois infini.
Si le renfort consiste en plus d'une unité, placez-les dans deux hex adjacents.

Jet de dé	Renforts
2	1 x 1-6-4, 1 x MG42
3	2 x 1-6-4
4	1 x 0-5-4, 1 x MG34, Sgt Baumann (avec la Carte *Ambush*). Pas de Leader si Baumann est déjà sur la carte.
5	1 x 1-6-4, Lt Plassmann. Pas de Leader si Plassmann est déjà sur la carte.
6	1 x 1-5-4, 1 x Héros (pas de Carte)
7	1 x 1-6-4, 1 x Mortier de 50mm
8	1 x 1-6-4, 1 x MG42, 1 x Infirmier
9	1 x 1-6-4, 1 x 1-5-4
10	Événement : faites un jet sur la Table C
11	1 x 1-6-4, 1 x MG34, 1 x Lt Koch. Pas de Leader si Koch est toujours sur la carte.
12	Pas de renforts

Table C : Table d'Événements Divers

Les Événements suivants peuvent être seulement déclenchés une seule fois. Si vous obtenez un Événement déjà obtenu, relancez.

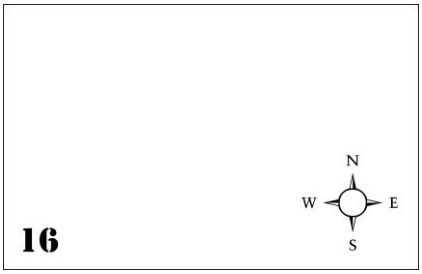
2-3	Un vieux français berçant des bouteilles de vins dans les bras et affublé d'un casque cabossé de la Première Guerre Mondiale court en direction de l'unité qui a activé le cricket en criant "Youpi : Vive de Gaulle ! Vive les Américains". L'hex est repéré comme si l'unité ayant activée le cricket avait tiré.
4	Michel, un jeune civil français, propose de guider l'unité ayant activée le cricket. Il a grandi ici et connaît les

	bois comme sa poche. Placez l'unité ayant activé le cricket sous un marqueur d'Événement B pour symboliser la présence de Michel. Cette unité, et toutes les unités empilées avec lui ne dépensent que 2 MP lorsqu'elles traversent un bocage.
5-6	Mines ! Le joueur allemand place deux pions *Mines* à deux hex maximum de l'unité ayant activé le cricket, un seul par hex. Les pions peuvent être placés dans un hex contenant un ou plusieurs unités américaines. S'ils sont placés dans l'hex d'une unité américaine mener immédiatement une attaque de Mines sur les Américains (21.4)
7	Vaches folles ! Surgissant de nulle-part un troupeau de vaches, affolées par les fusillades traverse l'hex de l'unité ayant activé le cricket. L'unité subit une attaque de FP 0. Les modificateurs de TM s'appliquent.
8	"Au secours !" Un parachutiste isolé pend dans un arbre tout proche, prisonnier de son parachute. Placez le marqueur d'Événement C à 2 hex maximum de l'unité ayant activée le cricket. (au choix du joueur américain). Une unité US en Bon Ordre (MMC ou SMC) peut finir son mouvement (pas d'*Assault Move* ni de *Low Crawl*) dans cet hex pour libérer l'infortuné parachutiste. Libérer le parachutiste rapporte 1 Point de Victoire. Si le parachutiste n'est pas libéré à la fin du scénario (même s'il a été éliminé) ajoute 1 Point de Victoire au joueur allemand. Si une unité allemande entre dans l'hex avant que le parachutiste ne soit libéré, celui-ci est éliminé.
9-10	L'unité ayant activé le cricket remarque un sac de flanc perdu, pendant dans un arbre. Placez le marqueur d'Événement D à deux hex maximum de l'unité ayant activé le cricket (au choix du joueur allemand). Le MMC ou le SMC en Bon Ordre (américain ou allemand) qui traverse l'hex ramasse une M1919A4 démontée.
11	Un parachute atterrit au beau milieu de l'unité ayant activée le cricket. C'est le Sgt Darius qui a abandonné son Mustang P51 en flamme au-dessus de la Normandie et a sauté dans la nuit. Darius est sévèrement blessé (retournez-le sur sa face Choquée et placez-le sous un marqueur Blessé). Il ne peut pas se déplacer à moins qu'il soit dans le même hex qu'un MMC américain. Le MMC perd 1 MP à chaque impulsion durant laquelle il se déplace avec Darius (c'est-à-dire, durant laquelle il le transporte). L'Américain gagne deux Points de Victoire s'il parvient à faire sortir Darius pour le bord Est de la carte.
12	Deux canons d'assaut StuG IIIG entrent sur la carte par l'hex 16A4.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Quelque-part en Normandie, Juin 1944

Les Éléments du 3ème Bataillon, 501ème PIR de la 101ème Aéroportée conduisirent un saut à l'aube derrière les lignes ennemies dans le but de s'emparer du carrefour stratégique d'une ville et d'empêcher ainsi les renforts allemands d'atteindre les zones du Débarquement.
La Garnison de la ville, des éléments du 919ème Régiment allemand, 709ème Division d'Infanterie ont été en alerte toute la nuit. Le commandant d'unité, le Lieutenant Koch envoya des patrouilles dans la campagne pour détecter et perturber les atterrissages ennemis.
Les appareils du 3ème Bataillon furent parmi les derniers à traverser la manche : une erreur de navigation et l'action appuyée de la Flak entraînèrent un retard des troupes sur la Zone de Saut. Avec le peu de temps précieux restant avant l'aube, les américains auraient besoin de se regrouper rapidement et d'agir avant qu'ils ne perdent le couvert de l'obscurité.
Ce scénario est fictionnel.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS	**Éléments du 919eme Régiment, 709eme Division d'Infanterie** **Garnison de la ville :** se déploient n'importe où sur la carte 15. Lt Koch 3 x 1-6-4 1 x MG42 **Patrouille 1 :** se déploient n'importe où sur la carte 14. Sgt Baumann 1 x 1-6-4 1 x MG34 **Patrouille 2 :** se déploient n'importe où sur la carte 16. 1 x Infirmier 1 x 1-6-4 1 x MG34
AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie E.** Se déploient selon les règles de Parachutage (cf. ci-dessous) Major Tom 3 x 2-5-4 1 x M1919A4 Sgt Hill 3 x 2-5-4 Lt Michael 3 x 2-5-4 1 x M1919A4 Cpl Medrows 3 x 2-5-4

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain remporte la partie si, à la fin du tour 8, il contrôle les bâtiments suivants de la carte 15 : G1, I5, F5, D5.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Parachutage :

- Localisation de l'atterrissage : lancez 2d6 pour chaque Groupe de Combat pour déterminer la carte d'atterrissage : 2 : carte 15, 3-4 : carte 14, 5-8 : carte 16, 9-12 : carte 13.
- Résultat de la dispersion : lancez 1d6 pour voir si le Groupe de Combat se disperse. Si le résultat est pair, le Groupe de Combat se disperse et est divisé en deux Demi Groupe. Pas plus de 4 Groupes de Combat US peuvent se disperser.
- Hex d'atterrissage : Coordonnées Nord/Sud : Lancez 2d6, en commençant par le second hex entier sur le bord Nord de la carte et décomptez pour localiser les coordonnées Nord/Sud. Le second hex entier du bord Nord étant 2. Coordonnées Est/Ouest : Lancez 2d6, en commençant par le premier hex entier sur le bord Est de la carte et décomptez vers l'Ouest pour localiser les coordonnées Est/Ouest. Si le résultat du 2d6 Est/Ouest fait dériver l'unité sur une carte adjacente relancez.
- Divers : Les Leaders sautent empilés avec un Groupe de Combat au choix du joueur. Les unités qui atterrissent dans des hex de bâtiments ou de Forêts sont immédiatement choquées. Les unités qui atterrissent dans un hex occupé par un ennemi sont éliminées.

2. Les règles de Nuit sont en vigueur jusqu'au début du tour 4.

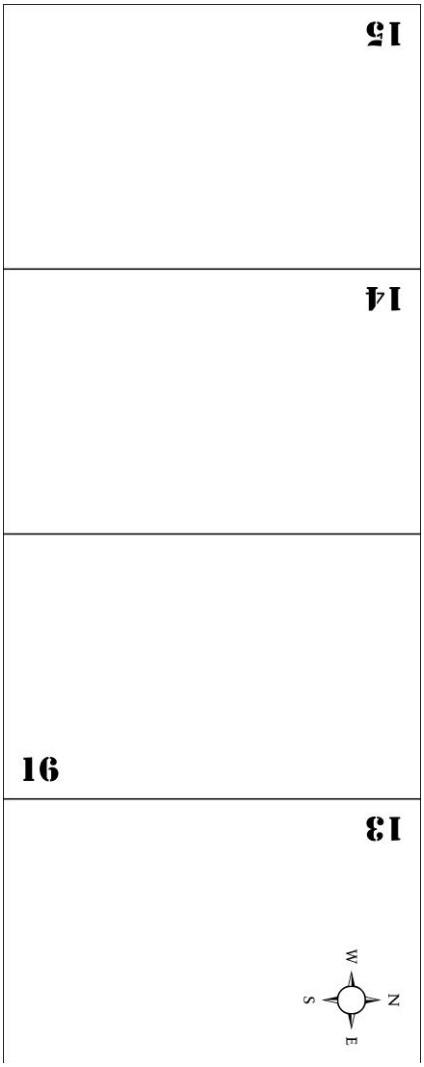
3. Les unités allemandes ne peuvent pas se déplacer jusqu'au tour 4.

4. Les Groupes de Combat Allemands peuvent être divisés en Demi Groupes pendant le déploiement. (1 x 1-5-4 et 1 x 0-5-4).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Foucarville, 6 juin 1944

Se rassemblant en groupes de 2 ou 3, les hommes de la 101ème Aéroportée formaient lentement un semblant de cohésion d'unité. Parce que les Allemands étaient désordonnés, submergés et incapables coordonner une défense, à l'aube du 6 juin, les parachutistes américains avaient atteint certains de leurs objectifs sans trop de combats. Mais dans certains endroits, les Allemands avaient mis en place une forte résistance, combattant forcément contre les Yankees. Un de ces cas était la petite ville de Foucarville, situés au Nord-Ouest de la Sortie 4 d'Utah Beach. Là, un groupe mixte de parachutistes des compagnies A et B du 502ème Régiment d'Infanterie Parachutée rencontrèrent une résistance acharnée de la part des allemands de la 91ème Division d'Infanterie.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments des Compagnies A et B du 502eme PIR, 101eme Division Aéroportée.** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte 16. 7 x 2-5-4 2 x M1919A4 1 x Bazooka Sgt Hill Lt Michael (avec la Carte *Decisive*)
ALLEMANDS	**Éléments du 1057eme Régiment, 91eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier n'importe où sur la carte 15 ou la carte 16 à l'Est de la ligne d'hex L (non inclus) (par exemple 16M2) : 1 x 1-6-4 1 x MG42 (déployée sur trépied) 1 x MG34 1 x WT Mortier de 50mm Lt Koch Sgt Baumann

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Américains doivent contrôler tous les bâtiments au Nord de la route A4, D6, E5, E4, H3, H1 sur la carte 15 **ou** forcer les Allemands à retraiter comme indiqué dans la SSR 1. Tous autre résultat est une victoire allemande.

Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment multi-hex pour pouvoir contrôler ce bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Retraite allemande : A partir de la Phase de Ralliement après que le premier Groupe de Combat allemand ai été éliminé, et lors de chaque Phase de Ralliement suivante, l'Allemand lance 1d6 comme sa première action de la phase de Ralliement. Si le résultat est égal ou plus grand que le nombre de Groupes de Combat complet et d'Armes Lourdes encore en jeu, les Allemands se retirent et l'Américain gagne. Le Commandement d'un des Leader allemands non choqué peut être soustrait du jet de dé.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 16G2. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé sur 16J6. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

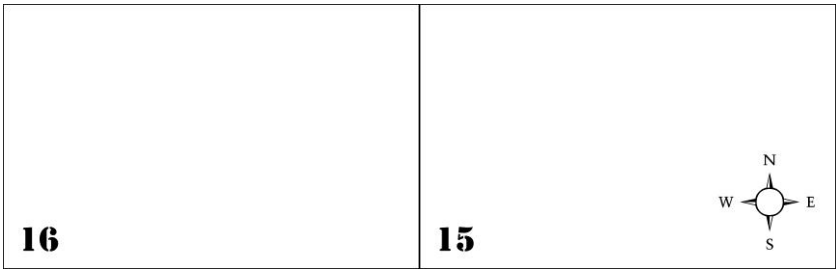
Retirez les marqueurs d'Événement A et B. Des armes légères ouvrent le feu à partir des bois devant vous, et vos hommes plongent à couvert, terminant leur impulsion. Fourcarville est plus lourdement défendu que vous l'aviez prévu. Lancez 1d6 : le joueur allemand place alors les forces désignées par la table suivante :

Lancé de dé	Forces Placées	Localisation sur la carte N3
1-2	1 x 1-6-4, A x MG34, 1 x Héros	A 1 hex maximum de 16H8 ou 16K1
3-4	1 x 1-6-4, Lt Plassman	A 1 hex maximum de 16G4
5-6	1 x Sniper, 1 x 1-6-4	A 4 hex maximum de 16M2

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Karumph ! Le soldat Baker marchant en pointe, pose le pied sur une mine qui vaporise instantanément sa jambe. Il tombe au sol, se tordant de douleur et l'impulsion américaine se termine. "Mines !" hurlez-vous, et le reste de la compagnie improvisée s'arrête, scrutant le sol à ses pieds. Le joueur allemand place 2 marqueurs *Mines* d'1 FP n'importe où sur la carte 16, à l'exception des hex de bâtiments, mais y compris les hex avec des soldats américains. Si le joueur choisit de placer les mines dans des hex occupés par l'Américain, il conduit immédiatement une attaque de Mines dans ces hex (comme indiqué en 21.4)

CARTE



France, Normandie, 6 juin 1944

Après avoir été parachutés loin de leur Zone de Saut désignée, le Lt Winter et un nombre d'hommes de la Easy trouvèrent finalement leur chemin jusqu'au point de ralliement du Bataillon à Le Grand Chemin à près de 5 kilomètres d'Utah Beach. Là le Lt Col Strayer leur ordonna de faire taire une batterie de canons située dans un champ près du manoir de Brécourt, à près de 300 mètres au Sud. La batterie faisait feu sur les forces d'invasion qui accostaient sur Utah. Winters rassembla tous les hommes de la Compagnie Easy qu'il pouvait avec quelques autres volontaires - une douzaine en tout – et se mit en mouvement.
Le Manoir de Brécourt est conçu comme un scénario d'introduction optimisé pour le jeu en solitaire du joueur américain

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Companie E, 506ème PIR, 101ème Division Aéroportée** Se déploient comme indiqué : Position A: Lt Winters (avec la Carte *Decisive*) 1 x 1-4-4 1 x 1919A4 Position B : Lt Compton (avec la Carte *Pitcher*) 1 x 1-4-4 Position C: 1 x 1-4-4 1 x 1919A4
ALLEMANDS	**Éléments de la Batterie A, 91ème Division d'Infanterie** Se déploient comme indiqué : Placez-en un dans chacune des Positions M1, M2 et M3 : 3 x 0-5-4 3 x MG-42 (sur bipied) Sgt Schultz (placé dans M1, M2, ou M3) Dans chaque Position de Canon (1, 2, 3, 4) : 1 x 0-5-4 Position M4 : 1 x 0-5-4 1 x MG-34 Position de Canon 2 : Lt Baumann

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours, ou plus (cf. SSR 9). Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain doit détruire les 4 Positions de Canon avant que les renforts allemands n'arrivent (cf. SSR 9). Le Lieutenant Winters doit également rester en vie.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Les Allemands sont surpris au tour 1, et ne peuvent ainsi conduire aucune opération. Dans tous les tours suivants, le joueur américain a l'initiative.

2. Les MMC allemands et les mitrailleuses dans les Positions M1, M2 et M3 ne peuvent pas se déplacer.

3. Le Sgt Schultz peut se déplacer, mais il doit terminer chaque Phase des Opérations dans la même Position que les MMC situés dans les Positions M1, M2 et M3 (Sa mission est principalement de garder les MMC dans ses Positions en Bon Ordre et en situation de tir.

4. Les MMC allemands dans les Positions de Canons et dans M4 ne peuvent pas se déplacer à moins qu'il ne devienne choqué, auquel cas ils peuvent se déplacer par la voie la plus directe pour s'éloigner de l'unité américaine la plus proche, à la recherche d'un couvert. Cela peut être dans la tranchée ou à travers le champ dégagé.

5. Le Lt Baumann peut se déplacer librement

6. Pour détruire un Canon, le Lt Winters doit être dans la Positions de Canon, en Bon Ordre et ne doit avoir effectué aucun type d'action lors de ce tour. Durant la Phase des Opérations, Winters doit passer un test un Moral. S'il le réussit, placez un marquer *Destroyed* [Détruit] sur le Canon et un marqueur *Fired* sur Winters.

7. Compétence *Pitcher* : Un athlète à la faculté, ce gars lance des grenades comme Dizzy Dean lançait ses balles rapides. Il reçoit un bonus de +1 pour toutes les attaques à un maximum d'un hex et durant les Corps à Corps.

8. Compétence *Reckless* : Un Leader agressif et sans peur, qui ignorera quelquefois sa propre sécurité. Il ajoute 1 à sa Puissance de Feu pour tous les tirs directs et les attaques au Corps à Corps. Néanmoins, ajoutez 1 à la FP du joueur allemand lorsqu'il mène des tirs direct (mais par des Corps à Corps) contre l'hex que ce Leader occupe.

9. Renforts allemands : A partir du tour 7, durant la Phase de Ralliement, le joueur américain (ou le joueur allemand s'il joue contre quelqu'un) lance 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre restant de Canons non-détruits, les renforts allemands arrivent, et pour les hommes de la Compagnie Easy, c'est le moment de décrocher. La partie est terminée, le joueur américain a perdu.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur la Position de Canon 1. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé sur la Position de Canon 2. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé sur la Position de Canon 3. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 3.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

(Retirez le Marqueur d'Événement A). Des tirs proviennent de l'autre bout du champ à l'Est ! Placez 2 MMC allemands 1-6-4 et 2 MG-42 sur ou dans un hex adjacent à la Position E1. Ces unités ne peuvent pas se déplacer, mais elles peuvent effectuer des tirs directs ou des tirs d'Opportunité. Si une unité américaine se déplace dans leur LOS.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

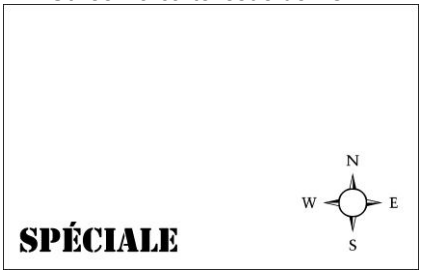
(Retirez le Marqueur d'Événement B). Lancez 1d6 :
- Si le résultat est 1-3, les équipes de mitrailleuses allemandes le long du bord Ouest du champ (M1, M2, M3) sont désorientées par la vitesse et la direction de l'attaque sur les Positions de Canons et pensent que les Américains se sont déjà emparés du troisième Canon. Pour ce tour -et ce tour seulement – un MMC en Bon Ordre équipé d'une mitrailleuse dans une de ces trois Positions effectue un tir direct contre l'unité allemande dans la Position de Canon 3.
- Si le résultat est 4-6, remplacez le MMC allemand dans la Position de Canon 4 par un MMC 1-6-4.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

(Retirez le Marqueur d'Événement C). Le Lt Speirs (avec la Carte *Reckless*) et un MMC 1-4-4 apparaît dans la Position de Canon 2. Ces deux unités peuvent agir immédiatement.

CARTE

Utilisez la carte issue de LOF2



NOTE

Les dessins des Lt Winters, Speirs et Compton sont tirés de la mini-série *Band of Brothers*

France, 6 juin 1944

Le complexe XYZ était un groupe de bâtiments qui abritaient un bataillon d'artillerie allemande. Le nettoyage de ces bâtiments avait originellement été assigné à un peloton de la compagnie A, 502ème PIR, mais la compagnie avait été éparpillée bien au Nord de son objectif. Ainsi, le commandant du 502ème, le Lieutenant Colonel Pat Cassidy ordonna aux éléments de la compagnie B de faire le boulot. A la fin, la majeure partie du village avait été sécurisée par le Sergent-Chef Harrison Summer, et le soldat de Première Classe John Camien alors qu'ils couraient de maison en maison et neutralisaient les Allemands surpris.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la compagnie B, 502eme PIR, 101ème Division Aéroportée** Entrent au tour 1 dans 15A1 : Héros (avec la Carte *Deadly*)
ALLEMANDS	**Éléments de la 91ème Division d'Infanterie.** Se déploient comme indiqué : 1 x 1-5-4 (15B6) 1 x 0-5-4 (15F5) 1 x 1-5-4 (15I5) 1 x 1-6-4 (15L4) 1 x 1-6-4 (15M3) 3 x Barbelés (un dans chaque hex : 13N1, 13N2, 13N3) 1 x 1-6-4 (13K5)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Américains doivent éliminer tous les MMC allemands.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Pas informé : Malgré le déchaînement de Summer et de Camien à travers le village, les Allemands ne semblaient pas avoir compris qu'une bataille faisait rage. Maison après maison, les parachutistes allaient faire irruption par la porte principale pour trouver les Allemands en train de prendre leur petit déjeuner, de s'habiller ou en train de mettre tout juste la main sur leurs armes. Pour simuler cela, le joueur allemand ne peut pas mener d'impulsion avec une unité allemande jusqu'à ce qu'une unité américaine ne soit entré dans l'hex de cette unité, jusqu'à ce qu'une unité américaine ne soit adjacente à l'hex de cette unité et que celle-ci réussissent un test de Moral ou jusqu'à ce que l'unité soit prise pour cible. Durant son test de Moral d'activation, l'Allemand ne reçoit aucun modificateur pour occuper un terrain avec un TM positif. Notez que cette activation doit être conduite pour chaque unité allemande quand elle remplit les conditions requises listées ci-dessus. Pour exemple, bien que le Demi Groupe allemand dans l'hex 15B6 puisse être éligible à l'activation du fait d'une unité américaine adjacente, cela ne signifie pas que n'importe quel autre puisse tenter une activation.

2. Mouvement : Les unités allemandes ne peuvent pas quitter la carte ni se déplacer plus à l'Ouest que la ligne d'hex 13I (inclus).

3. Bâtiments : Tous les bâtiments sur les deux cartes ont un seul étage. Le bâtiment 13K5 est en bois.

4. Héros Allemands : Dans ce scénario, les Allemands ne peuvent pas générer de Héros.

5. Patrouilles Aléatoires : Il est incroyable que 8 heures après que les premières forces alliées aient sauté sur la Normandie, un bataillon d'artillerie entier puisse être pris par surprise. Assurément, le bataillon devait avoir des patrouilles de sécurité, mais elles ne sont pas mentionnées dans le compte-rendu de Summer. Cette règle suppose

que les patrouilles étaient dans le coin et qu'elles pouvaient découvrir les Américains. Comme première action allemande lors de chaque Phase des Opérations durant les tours 1 à 4, lancez 1d6. Si le résultat est 1, 1 x 1-5-4 entre en 15H1 lors de la première impulsion allemande. Si le résultat est 2, 1 x 1-5-4 entre en 15H8 lors de la première impulsion allemande. Si le résultat est compris entre 3 et 6, rien n'arrive. Les Allemands peuvent seulement recevoir un total de deux Demi Groupes durant la partie entière. Lancez le dé seulement une fois lors de chaque Phase des Opérations.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur 15B6. Se déclenche seulement par activation américaine. N'est activé seulement après que l'Américain ne soit le seul occupant de l'hex. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé sur 15F8. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé sur 15F5. Se déclenche seulement par activation américaine. N'est activé seulement après que l'Américain ne soit le seul occupant de l'hex. Une fois activé, lisez le Paragraphe 5.

Marqueur d'Événement D (Ligne de Vue) : Placé sur 15N6. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 6.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Summer a conduit son peloton ad hoc jusqu'au village, mais maintenant ils étaient réticents à le suivre dans l'attaque. Vaillant, il attaqua le premier bâtiment seul. Le soldat de Première Classe Camien regarda, jura et couru lui apporter son aide, découvrant en route quelques étrangleurs du 506ème PIR. Placez un Héros (avec la Carte de Compétence *Deadly*) et un Demi Groupe 1-4-4 dans l'hex 15A1. Ils ne sont sous aucun marqueur et donc libres de conduire une impulsion.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Alors que Camien et Summer approchaient de la maison suivante, un officier américain non identifié sorti en ou courant à leur rencontre. Placez un officier 6-0-6 dans 15F8. Il est libre de mener une impulsion. Placez le marqueur d'Événement B "**sur**" l'officier. Le marqueur peut seulement être déclenché par le joueur allemand. Lorsque l'officier se déplace dans la LOS de n'importe quelle unité allemande (elle n'a pas forcément besoin d'être préalablement activée), lancez 1d6 : si le résultat est inférieur ou égal à 4, lisez le Paragraphe 3, si le résultat est 5 ou 6, lisez le Paragraphe 4.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. A peine l'officier avait approché Summer qu'il fut abattu. Retirez-le de la carte.

PARAGRAPHE 4
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. L'officier brandit un BAR : "j'ai récupéré ça dans une épave de Dakota". Donnez un BAR à l'officier.

PARAGRAPHE 5
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement C. Alors que Summer et Camien continuaient à ravager le village, plus de soldats vinrent à leur aide. Un petit groupe, conduit par le soldat de Première Classe William Burt déploya une M1919A4 pour couvrir Summer et Camien. Placez un Leader 6-2-6, 1-4-4, et une M1919A4 dans l'hex 15D6. Ils peuvent effectuer une impulsion.

PARAGRAPHE 6

NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

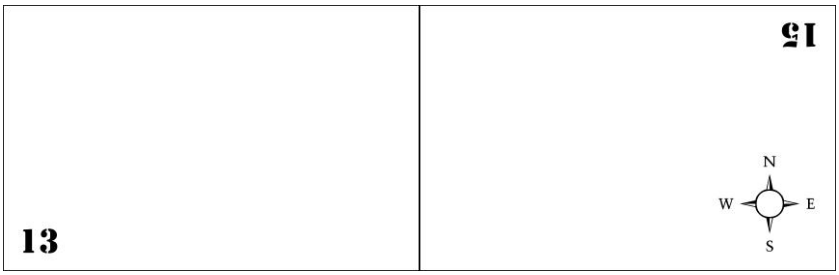
Retirez le marqueur d'Événement D. Finalement la paire atteignit l'extrémité du village. Il restait à nettoyer une large grange et des casernes. Les parachutistes estimaient qu'il y avait une cinquantaine d'allemands à l'intérieur. Ça, c'était la mauvaise nouvelle. La bonne c'était que la majorité du peloton, y compris un mortier de 60mm et une équipe de bazooka les avait rejoints.

Allemands : Placez 3 x 1-6-4, 1 x MG34 n'importe où dans le bâtiment 13K5. Chaque unité, y compris les unités déjà en K5 peuvent maintenant lancer le dé pour l'activation. Ceux qui réussissent ne sont sous aucun marqueur et peuvent mener librement des impulsions normales. Ceux qui échouent ne sont pas activés, mais peuvent être activé plus tard dans le tour comme indiqué en SSR 1. A la fin de ce tour, cet Événement D est activé, et toutes les unités allemandes restant sur le plateau de jeu sont activées.

Américains : Placez 3 x 2-5-4, 1x M1919A4, 1 x Leader 6-1-6, 1 x 1-4-4 (avec la Carte *Rocket Man* – oui, une carte de compétence est donnée à un Demi Groupe), 1 x Bazooka et 1 x WT Mortier de 60mm n'importe où sur la carte15. Les unités ne sont sous aucun marqueur et peuvent mener librement des impulsions normales.

Tir : Les Américains tirent des roquettes dans les dernières casernes pour enfumer les Allemands. Pour simuler ceci, tout tir réussi de bazooka sur le bâtiment 13K5 entraîne un départ de feu dans l'hex impacté. Placez un marqueur *Fire* sur l'hex. Les unités dans l'hex doivent immédiatement se déplacer dans un hex adjacent non-enflammé et non-occupé par l'ennemi, au choix du joueur qui les contrôle. Elles sont marquées d'un pion *Moved*. Ce mouvement intervient avant qu'une autre impulsion ne choix menée et, si les deux joueurs ont des unités dans l'hex enflammé, ils alternent le déplacement des unités, en commençant par l'Allemand. Si un tel mouvement contraint une unité choquée à se rapprocher d'une unité ennemie en Bon Ordre dans sa LOS, alors elle ne le fera que si elle reste dans un terrain avec un TM positif, autrement elle est éliminée. Lors des Phases de Ralliement suivantes après que le premier hex de bâtiment 13K5 ait pris feu, lancez 1d6 pour chaque hex de bâtiment adjacent. Si le résultat est pair, il prend feu. Évacuez alors à nouveau toutes unités des hex affectés.

CARTE



ÉPILOGUE

Après avoir combattu dans le village entier, Summers et le reste de son peloton ad hoc atteignirent les casernes principales – un large corps de ferme en bois abritant 50 allemands. Un servant de bazooka tira plusieurs roquettes dans le toit, s'enflammant. Alors que les Allemands fuyant le bâtiment en flamme, les Américains en tuèrent la plupart, et en capturèrent quelques-uns. Malgré leur héroïsme, aucun des hommes ne reçut la Medal of Honnor.

France, A 3 km au Sud-Ouest de Neuville, 6 juin 1944

Le Lieutenant John Dolan était l'officier commandant de la Compagnie Able du 1er Bataillon, 505ème Régiment d'Infanterie Parachutée. Sa compagnie avait effectuée un saut digne d'un manuel d'instruction lors de la nuit du 6 juin, récupérant 134 des 136 hommes qui lui avait été affecté. L'objectif de la compagnie Able était une large ferme (en réalité un groupement de maisons de pierre) qui gardait l'accès à un pont crucial sur la Merderet. Lorsqu'ils arrivèrent dans les environs, les Allemands dans la maison les prirent pour cible. Ainsi allait commencer la longue et amère défense de la ferme qui ne serait seulement vaincue lorsque deux forces sur les flancs ne frapperont à la fin le manoir à partir de côtés opposés.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie A, 1er Bataillon, 505ème PIR, 82ème Division Aéroportée (Groupe A. Cf. SSR 1)** Entrent n'importe où par le bord Sud de la carte 14 au tour 1 : 7 x 2-5-4 2 x M1919A4 1 x Bazooka 1 x WT Mortier de 60mm Sgt Fury Cpt moore 1 x Infirmier **Éléments de la Compagnie A, 1er Bataillon, 505ème PIR, 82ème Division Aéroportée (Groupe B. Cf. SSR 1)** Entrent au tour 2 par 13A1 et/ou 13B1 : 1 x 2-5-4 1 x 1-4-4 1 x M1919A4 Cpt McCauley (avec la Carte *Deadly*) 1 x Héros **Éléments du 507ème PIR, 82ème Division Aéroportée (Groupe C. Cf. SSR 1)** Entrent au tour 2 par 13O1 et/ou 13N1 : 3 x 2-5-4 1 x BAR Lt Clarkson (avec la Carte *Decisive*)
ALLEMANDS	**Éléments du 1057ème Régiment, 91ème Division d'Infanterie** Se déploient en premier à 4 hex maximum de 13H5 : 3 x 1-6-4 2 x MG42 1 x MG34 1 x Héros Lt Plassmann Sgt Baumann (avec la Carte *Die Hard*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Américains doivent éliminer 4 MMC/WT/SMC ou contrôler 5 des 8 hex suivants sur la carte 13 : I6, J7, J6, J5, J4, K4, K5, K6. Tout autre résultat est une victoire allemande. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Les Allemands contrôlent tous les hex du bâtiment 13K5 au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

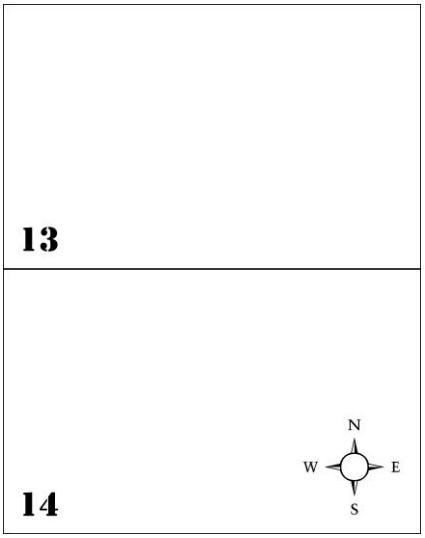
1. Confusion : Les Américains n'avaient pas idée qu'ils étaient opposés à si peu d'Allemands. Leur manque d'information, couplé avec leur manque de radios a conduit à plusieurs assauts non-coordonnées. Pour simuler cela, à partir du tour 2, l'Américain ne peut pas choisir avec quelle unité il peut mener une impulsion. Avant chaque impulsion

américaine au tour 2 jusqu'à la fin de la partie, lancez 1d6. Si le résultat est 1 ou 2, l'Américain doit conduire une impulsion (ou passer) avec une unité du Groupe A. Si le résultat est 3 ou 4, l'Américain doit conduire une impulsion (ou passer) avec une unité du Groupe B. Si le résultat est 5 ou 6, l'Américain doit conduire une impulsion (ou passer) avec une unité du Groupe C. S'il n'y a pas d'unité éligible dans le groupe désigné pour effectuer une impulsion, la Phase d'Opération se termine (l'Américain ne peut pas passer), et les joueurs passent à la Phase Administratif. N'oubliez pas que si le Groupe C doit effectuer une impulsion (comme défini ci-dessus) et que le Leader dans le Groupe C n'a pas encore utilisé sa Carte de Compétence *Decisive*, il peut la jouer comme décrit dans le texte de la carte pour activer les unités empilées avec lui, empêchant ainsi le tour de se terminer.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



TÊTE DE PONT À CAUQUIGNY

France, Cauquigny, 6 juin 1944

Avoir avoir capturé le manoir à la Fière (cf. Le scénario BOH *Le Manoir*), une petite tête de pont fut établie à Cauquigny, un hameau situé à l'autre bout de la route, à l'Ouest du pont enjambant la Merderet. Là, seule une douzaine d'homme fut placée sous les ordres du Lieutenant Louis Levy avec l'ordre de tenir le pont. Il était supposé, à tort, que la tête de pont n'était menacée par aucun danger imminent. Heureusement, Levy reçut finalement des renforts sous la forme d'une quarantaine de soldats d'uniformes variés, provenant de l'État-Major. Malheureusement ce fut à ce moment que les Allemands décidèrent de contre-attaquer, dans le but de reprendre le pont.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS

Éléments du 507eme PIR, 82eme Division Aéroportée
Se déploient dans un rayon de 5 hex de 14G4 selon la SSR 1 :
1 x 2-5-4
1 x 1-4-4
1 x M1919A4
2 x Charge Satchel (cf. SSR 2)
Lt Clarkson

Éléments HQ, 82ème Division Aéroportée
Entrent au tour 2 par l'hex 14H8 :
4 x 1-6-4

Parachutiste héroïque non-identifié (Iron Mike), 82ème Division Aéroportée
Entrent lors de n'importe quelle impulsion américaine par le bord Est de la carte 14 :
1 x Héros (2-2-6)
1 x Bazooka

ALLEMANDS

Éléments du Panzer Ersatz und Ausbildungs Abteilung 100
Se déploient en premier, dans les hex 16J4, 16H3 et 16A4 (1 dans chaque hex) :
3 x Pz 35-S

Éléments du 1057ème Régiment, 91ème Infanterie Abteilung
Se déploient en premier dans ou à un hex de 16E4 :
5 x 1-6-4-5/5
1 x MG42
Lt Plassman
1 x Infirmier

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin du scénario remporte la partie. Les joueurs gagnent 1 VP pour chaque MMC ou SMC ennemi. Les Groupes de Combat réduit en Demi Groupes comptent comme 1/2 VP et si Demi Groupe est éliminé par la suite, il rapporte un autre 1/2 VP. Les chars détruits ou abandonnés comptent pour 2 VP. Toutes les unités allemandes toujours sur la carte 16 à la fin de scénario rapportent des VP pour les Américains comme décrits ci-dessus – la ligne d'hex partagée 16O/14 est considéré comme faisant partie de la carte 14.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Les éléments du 507eme ont entendu le grondement des tanks de loin, et ont eu le temps de se dissimuler. Pour refléter cela, aucune de ces unités n'est placée sur la carte au début du scénario. Après le début du scénario, le joueur américain peut placer autant d'entre-elles qu'il le souhaite durant n'importe quelle impulsion américaine ou allemande (pour effectuer un Tir d'Opportunité) dans n'importe quel hex avec un TM positif qui n'est pas occupé par une unité ennemie. Ce processus peut être répété tant qu'il reste des unités à déployer de cette manière. Le M1919A4 peut être placé démonté ou monté sur trépied.

2. Les parachutistes américains étaient équipés de grenades Gammon, représentées ici par les pions de *Charges Satchels*. Ces SW suivent les Règles des charges Satchels à tous les niveaux à l'exception près qu'elles n'ont qu'une Puissance de Feu de 2 (FP 2).

3. Les éléments du HQ américains qui entrent au tour 1 étaient des soldats d'Etat-Major et des servants d'artillerie mal équipés. Ainsi, bien qu'ils soient représentés par les pions d'infanterie aéroportée 1-6-4, ils ne bénéficient d'aucune des caractéristiques auxquelles les soldats aéroportés américains ont normalement droit (comme défini en 13.92) et ils sont automatiquement réduits en Demi Groupe 0-5-4.

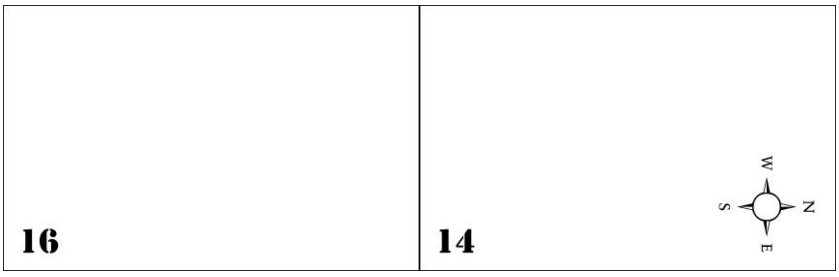
4. (Optionnel). Ce scénario peut être relié dans le cadre d'une mini-campagne avec le scénario *Le Pont de Kellam*. Si c'est le cas, et que l'Allemand a gagné le scénario tête de *Pont à Cauquigny*, toutes les unités allemandes survivantes peuvent être utilisées à la place de l'Ordre de Bataille allemand du *Pont de Kellam*, renforcées par les unités suivantes : 8 x 1-6-4-5/5, 1 x MG42, Sgt Baumann avec la Carte *Assaulter*, 1 x Héros, et 1 x Module de tir de mortier Hors Carte de 81mm (3 FP).

5. (Optionnel). Ce scénario peut être fusionné au *Pont de Kellam* dans le cadre d'un méga-scénario. Ajoutez la carte 17 (comme décrit dans le scénario *Le Pont de Kellam*) pour une configuration à trois cartes en forme de L. Le méga-scénario utilise l'Ordre de Bataille et le déploiement de *Tête de Pont à Cauquigny* pour les Allemands, se faisant entrer les unités suivantes additionnelles dans 16A4 au tour 3 : 8 x 1-6-4-5/5, 1 x MG42, Sgt Baumann avec la Carte *Assaulter*, 1 x Héros, et 1 x Module de tir de mortier Hors Carte de 81mm (3 FP). Les Américains utilisent les unités de l'Ordre de Bataille des **deux** scénarios, et se déploient en fonction, mais avec l'exception suivante : les éléments du HQ sont déployés dans l'hex 14H8, ne peuvent pas se déplacer avant le tour 2 et le parachutiste héroïque est déployé dans l'hex 14F8 et il ne peut pas se déplacer au tour 1. Le scénario dure au total 10 tours et utilise les conditions de victoire du Pont de Kellam. Le marqueur d'Événement du Pont de Kellam est également utilisé.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LE PONT DE KELLAM

France, La Fière, 6 juin 1944

Contre-attaquant à partir de l'Ouest, une colonne blindée allemande, comprenant un char français capturé et réemployé, réussi à traverser Cauquigny après avoir perdu quelques hommes et véhicules du fait de la patrouille du Lieutenant Levy. Elle avança sur la chaussée vers le pont qui enjambait la rivière Merderet pour être seulement accueilli par une avant-garde de 4 hommes armés de bazookas et d'un Canon antichar de 57mm, qui avait débarqué un peu plus tôt d'un planeur du 84ème Escadron de Transport de Troupes. Couverts par les mitraillages et les bombardements constants des positions de la Compagnie Able du 505ème PIR, les Allemands essayaient de progresser en terrain découvert.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie Able, 505eme PIR, 82eme Division Aéroportée** Se déploient en premier sur la carte 17, n'importe où à l'Est de Merderet : 5 x 2-5-4 1 x M1919A4 1 x WT ATG 57mm Cpt McCauley avec la Carte *Dead Eye* Sgt Fury 1 x Infirmier 3 x Trous de Souris Se déploient en premier n'importe où sur ou à l'Ouest de la ligne d'hex xx3 sur la carte 17 : 2 x 1-4-4 2 x Bazookas Autre : 1 x Épave en 17G3
ALLEMANDS	**Éléments du 1057eme Régiment, 91eme Infanterie Abteilung et Panzer Ersatz und Ausbildungs Abteilung 100** Se déploient en second n'importe où sur la carte 14 : 10 x 1-6-4-5/5 2 x 1-5-4 2 x MG42 1 x Héros Lt Plassman Sgt Baumann avec la Carte *Assaulter* 1 x Infirmier 2 x Pz 35-S 1 x Missions de tir de mortier Hors Carte de 81mm (3 FP)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands doivent contrôler l'hex 17H5 à la fin du scénario. Tout autre résultat est une victoire américaine. Pour contrôler un hex, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Au début du scénario, les Allemands contrôlent l'hex 17H5.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. La rivière Merderet avait été gonflée par l'action astucieuse des Allemands qui tenaient les écluses près de Carentan, en inondant les pâturages des deux cotés de ce qui était autrement une petite rivière. Tous les hex en partie d'eau, en partie de terre de la carte 17 sont considérés comme des hex de Marécages. Tous les hex de rivières et les bords d'hex sont toujours considérés comme infranchissables pour toutes les unités (cela représente le lit habituel de la rivière).

2. Tous les hex de Marécages (y compris ceux décrit ci-dessus), étant très bas au niveau du sol, sont considérés comme des Terrains Dégagés seulement pour la détermination des LOS. Son TM de +1 s'applique.

3. Le pont enjambant la Merderet était assez petit, s'étendant seulement de 17H4 à 17H5. L'hex 17I4 est considéré comme un hex d'Eau. On peut entrer dans 17H4 et 17H5 à partir de n'importe quel hex d'adjacent à l'un ou l'autre de ces deux hex. En revanche, les véhicules doivent entrer seulement par l'hex 17H3.

4. Seuls les murs du pont des hex 17H4 et 17H5 sont effectifs. Étant assez bas, ils ne confèrent pas un TM aux véhicules pas plus qu'ils ne bloquent les LOS tracées à partir de ou vers un véhicule.

5. Ils n'y a pas de bâtiments présents dans l'hex 17I2. Celui-ci considéré comme un hex de terrain Dégagé.

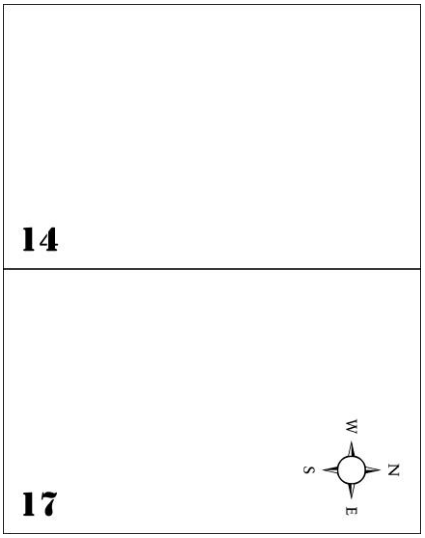
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placez le marqueur dans l'hex 17H3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

"Achtung, Minen!" Placez un pion *Mines* dans l'hex 17H3. La route conduisant au pont est jonchée de mines antichars. Mais comme les mines ont été posées à la hâte, l'infanterie peut les voir. Les chars néanmoins ne sont pas aussi chanceux. Si l'unité qui a déclenché l'Événement est un MMC ou un SMC, elle n'est pas attaquée par le marqueur *Mines*. Si l'unité qui a déclenché l'Événement est un véhicule, elle est attaquée par le marqueur *Mines*. Les Mines restent dans l'hex pour toute la durée du scénario.

CARTE



France, Chef-du-Pont, 6 juin 1944

Après les attaques par les forces des 507ème et 508ème PIR, les forces allemandes défendant le pont de Chef-du-Pont se retirèrent par le pont et installèrent des positions défensives le long de la rive opposée. Les nouvelles attaques américaines allaient être contrecarrées par une défense acharnée jusqu'à ce qu'un nombre écrasants de renforts US, comprenant un canon de 57mm permit la prise du second pont sur la rivière Merderet.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments des 507eme et 508eme PIR, 82eme Division Aéroportée** Se déploient en second sur la carte 17 à l'Est de la rivière : 6 x 2-5-4 1 x 1-4-4 1 x M1919A4 1 x WT Cal .50 1 x BAR 1 x Infirmier Cpt Moore (avec la Carte *Versatile*) Sgt Fury 1 x WT Mortier de 60mm **Éléments du 325ème d'Infanterie Aéroportée, 82ème Division Aéroportée** Entrent au tour 2 n'importe où par le bord Est de la carte 17 : 4 x 1-6-4 1 x M919A4 Lt Clarkson 1 x WT ATG 57mm 1 x Jeep (peut être déployée en tractant déjà le 57mm. Cf. SSR 1)
ALLEMANDS	**Éléments du 1058eme Régiment, 91eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier n'importe où entre la ligne d'hex 4 de la carte 14 et la rivière de la carte 17 ou dans 17I4. Cf. SSR 2 : 6 x 1-6-4 1 x MG42 2 x MG34 1 x LeIG18 75mm. Déployé dans un Trou de Souris. Lt Plassmann Sgt Baumann (avec la Carte *Ambush*) 1 x Infirmier **Éléments du 1058ème Régiment** Entrent au tour 3 dans 14O4 4 x 1-6-4 1 x MG34 1 x MG42 Lt Koch (avec la Carte *Speedy*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Américains doivent occuper 5 hex à l'Ouest de la ligne d'hex 3 (non incluse) sur la carte 17 à la fin du tour 7 avec un Groupe de Combat en Bon Ordre, un Demi Groupe ou un Leader. Tout autre résultat est une victoire allemande.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tracté : Le 57mm US était déposé sur le champ de bataille par un l'atterrissage chanceux d'un planeur juste derrière les lignes ennemies. Le 57mm entre en jeu tracté par la jeep. Le canon suit les règles décrites en 16.2 et 16.4 mais

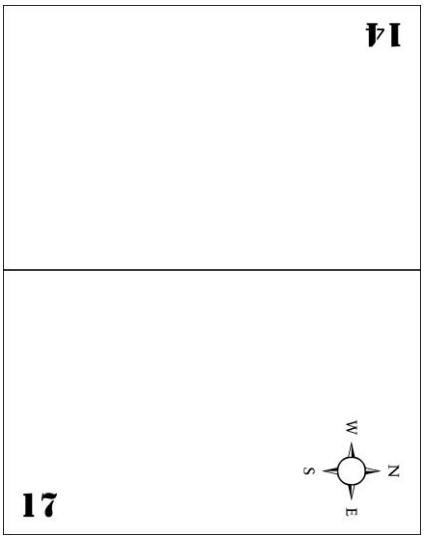
consomme son mouvement entier pour pouvoir être démonté (c'est-à-dire décroché). Ceux qui ne veulent pas se compliquer la vie avec ces histoires de tractions peuvent simplement placer l'ATG 57mm et la jeep sous un marqueur *Moved* à 3 hex maximum de 17H8 lors de leur tour d'entrée. Le canon est considéré décroché, et lui et la jeep peuvent servir normalement par partir du tour suivant.

2. 17I4 est un petit bâtiment en pierre du gardien du pont. Ses limitations d'empilement (pour chaque camp) sont : 1 Groupe de Combat ou son équivalent (1.3), 1 SMC et 1 Arme Lourde. Notez que **les deux** camps peuvent avoir cette limite dans l'hex durant un Corps à Corps.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Neuville, 6 juin 1944

Le Lieutenant Turner Turnbull était un indien d'Amérique – à moitié Cherokee en fait – un fait qui aurait dû faire de lui un citoyen de seconde classe dans l'Amérique du milieu du 20ème siècle, mais n'importait pas à ses frères d'armes. Le 6 juin 1944, son bataillon – le 2ème du 505ème – fit un saut remarquablement réussi, concentré et préparé à porter le combat contre les Allemands. Malheureusement, le commandant du régiment, le Lieutenant Edward Krause, ne savaient pas contre quels Allemands il était supposé porter le combat. Du fait de la confusion et du manque de communications, il ordonna tout d'abord au second bataillon de prendre d'assaut Sainte Mère Église puis annula l'ordre et ensuite annula l'annulation de l'ordre. Finalement le commandant du 2ème/505ème, le Lieutenant-Colonel Benjamin Vandevoort envoya un peloton renforcé sous la direction du Lt Turnbull pour occuper Neuville, qui conduisit le reste de ses hommes à Sainte Mère Église. A peine l'officier Cherokee et ses hommes étaient arrivés Neuville qu'ils furent attaqués par les éléments du 1058ème Régiment de Grenadiers. Les Allemands étaient nettement plus nombreux que les Américains, mais, du fait du terrain, ils ne réalisèrent leur supériorité.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie D, 2ème Bataillon, 505ème PIR, 82ème Division Aéroportée** Se déploient en premier sur le carte 15 sur ou au sud de la ligne d'hex I : 5 x 2-5-4 1 x 1-4-4 2 x M1919A4 1 x Bazooka 1 x Infirmier Sgt fury Cpt McCauley Lt Clarkson 1 x Sniper (déployé après le début du jeu comme indiqué en 11.4) **Éléments de la Compagnie D, 2ème Bataillon, 505ème PIR, 82ème Division Aéroportée** Se déploient à deux hex maximum de 14D6 : 1 x 2-5-4 1 x BAR 1 x Bazooka Cpt Moore 1 x WT ATG 57mm
ALLEMANDS	**Éléments du 1058ème Régiment, 91ème Division d'Infanterie** Entrent au tour 1 entre 15A4 et 15A1 : 12 x 1-6-4 3 x MG42 3 x MG34 2 x Panzerschreck 1 x WT Mortier de 50mm Lt Plassmann 1 x Infirmier **Éléments du 100ème Bataillon de Panzers** Entrent en 14O4 comme indiqué dans la SSR 1 : 2 x StuG IIIG

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Allemands doivent éliminer 5 MMC/WT/SMC américains ou contrôler dix-huit (18) hex de bâtiments de la carte 15. Tout autre résultat est une victoire américaine. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment multi-hex pour pouvoir contrôler ce bâtiment.

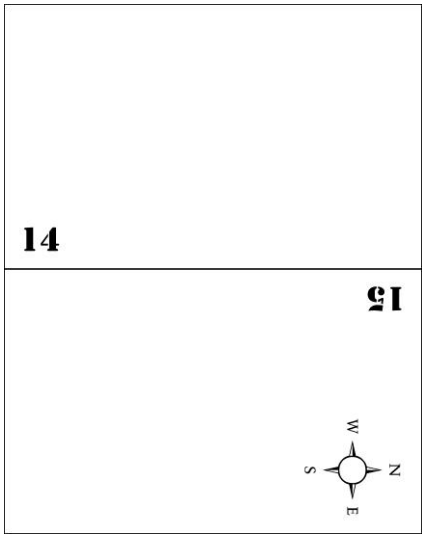
RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Blindés : Au début de la Phase de Ralliement du premier tour, le joueur allemand lance 1d6 pour chacun des deux canons d'assauts allemands. Si le résultat est pair, le StuG entre durant la Phase des Opérations de ce tour. Si le résultat est impair, il n'entre pas.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Colleville, 6 juin 1944

Les débarquements d'Omaha Beach ne s'étaient pas aussi bien passé que le Général Eisenhower l'avait prévu. En fait, il avait même envisagé la possibilité de détourner les forces qui suivaient vers Utah, mais lentement les défenses allemandes s'effritèrent. Alors que le feu nourri sur la plage diminuait en intensité, les Américains avancèrent dans les terres vers leurs objectifs du premier jour. Un de ces objectifs était le village en pointe d'une large ligne bien défendu. Le village se nommait Colleville et il allait changer plusieurs fois de main durant les combats sanglants du 6 juin 1944.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 116ème Régiment d'Infanterie** Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte 13 10 x 1-6-4-5/5 1 x Leader 6-0-6 1 x Leader 7-1-6 avec la Carte *Deadly* 1 x Leader 6-1-6 1 x Infirmier 3 x BAR 2 x M1919A4 1 x Héros 1-6-6 **Éléments du 116ème Régiment d'Infanterie** Se déploient en premier dans les bâtiments de la carte 13 ou dans les hex adjacents à n'importe quel bâtiment de la carte 13 : 1 x WT MG cal .50 1 x WT Mortier de 60mm 1 x 1-4-4-5/5 **Renforts** Entrent comme indiqué dans la SSR 1
ALLEMANDS	**Éléments du 726ème Régiment d'Infanterie** Se déploient en second sur la carte 15 : 5 x 1-6-4-5/5 2 x MG34 1 x WT MG 7.92mm Lt Plassman 1 x Infirmier 1 x Sniper (entrent comme indiqué en 11.4) **Renforts** Entrent au tour 6 par le bord Ouest de la carte 14 : 7 x 1-6-4-5/5 Lt Koch avec la Carte *Assaulter* Sgt Baumann avec la Carte *Decisive* 1 x MG42 3 x MG34

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Points de Victoire (VP) sont attribués pour le contrôle des bâtiments de la carte 15 à la fin du scénario. Chaque bâtiment vaut un nombre de VP égal au nombre d'hex qu'il occupe. Le camp avec le plus grand nombre de VP à la fin du scénario remporte la partie. Pour contrôler un bâtiment, vous devez l'occuper avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre, ou avoir été le dernier camp à avoir occupé le bâtiment avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre. Les Allemands contrôlent tous les bâtiments au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

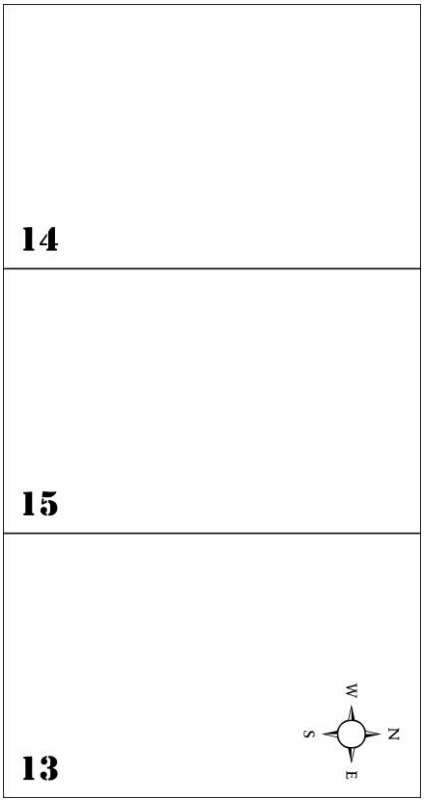
1. Tout au long de la journée, les Américains ont lutté dans les terres intérieures d'Omaha Beach et rejoignaient la bataille de Colleville. Pour représenter cela, placez 4 x 1-6-4-5/5, 3 x BAR, 2 x 0-5-4-5/5, 1 x Infirmier, 1 x Leader 6-1-6, 1 x Leader 7-1-6 dans un récipient opaque. A partir de la Phase de Ralliement du tour 2, tirez deux pions de la coupe à chaque Phase de Ralliement. Ces deux pions entrent alors par le bord Est de la carte 13 durant la Phase des Opérations suivante (du même tour). Si vous tirez l'Infirmier et un BAR durant la même Phase de Ralliement, l'Infirmier peut porter et tirer avec le BAR, et il est considéré comme étant éligible au Corps à Corps tant qu'il est en possession du BAR. Si deux BAR sont tirés, remettez le second BAR dans la coupe et piochez à nouveau, jusqu'à ce que vous tiriez un MMC ou un SMC.

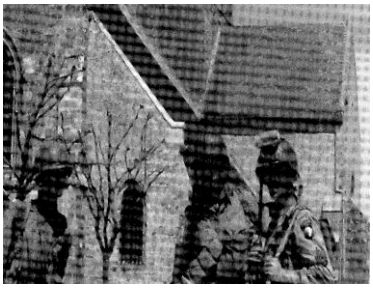
2. Utilisez toutes les unités américaines issues de NBO ou de *Band of Heroes* qui correspondent à la description du scénario. Toutes ces unités sont considérées comme appartenant au 116ème Régiment d'Infanterie et tous les Leaders Américains peuvent exercer leur art sur n'importe quelle troupe américaine.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE





France, Sainte Mère Église, 6 juin 1944

La ville de Sainte Mère Église fut l'une des premières villes libérées par les forces alliées durant le Jour J. Les hommes des 2ème et 3ème Bataillons du 505ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 82ème Division Aéroportée sécurisèrent la ville ne rencontrant qu'un minimum résistance très tôt le 6 juin. La 91ème Division de la Wehrmacht lança plusieurs contre-attaques à large échelle lors des 24 heures qui suivirent pour tenter de déloger les Américains de leurs positions. Chars, canons auto-propulsés, mortiers et jusqu'à deux compagnies d'infanterie lancèrent des assauts contre les Américains dans la ville française.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 3ème Bataillon, 505ème PIR, 82ème Division Aéroportée.** Se déploient sur la carte 15 sur ou au Nord de la ligne d'hex 1 et à l'Ouest de la colonne d'hex H : 8 x 2-5-4 2 x 1-4-4 3 x M1919A4 2 x Bazooka 1 x Infirmier Cpt Moore (avec la Carte *Fanatic*) Lt Clarkson Sgt Fury 1 x Sniper (se déploient après que le jeu ait commencé selon 11.4) 1 x WT Mortier de 60mm 1 x WT ATG 57mm **Éléments du 2ème Bataillon, 505ème PIR, 82ème Division Aéroportée.** Entrent par le bord Nord de la carte 15 suivant la SSR 2 : 2 x 2-5-4 1 x BAR 1 x Bazooka Cpt McCauley (avec la Carte *Speedy*)
ALLEMANDS	**Éléments du 1058ème Régiment, 91ème Division d'Infanterie** Se déploient en second sur la carte 6 à 5 hex du bord Sud : 8 x 1-6-4 2 x MG42 2 x MG34 1 x WT Mortier de 50mm Lt Koch Lt Plassmann 1 x Infirmier 3 x Modules d'Artillerie de 105mm (5 FP. Cf. SSR 1) **Éléments du 109ème Bataillon de Panzerjaeger** Entrent par 16O4 au tour 2 : 1 x StuG IIIG 1 x Marder I

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, les Allemands doivent contrôler seize (16) hex de bâtiments sur la carte15. Tous autre résultat est une victoire américaine. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment de plusieurs hex pour contrôler le bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Barrage d'artillerie : Après la première Phase de Ralliement US et avant la première impulsion US, le joueur allemand peut conduire un pilonnage préliminaire d'artillerie sur la ville. Le joueur allemand sélectionne 3 hex sur la carte 15 comme hex-cible pour les frappes d'artillerie de 105mm citées dans l'Ordre de Bataille allemand. Ces attaques sont conduites comme indiqué en 18.2 sauf qu'il n'y a **pas de modification** au dé blanc (pas de terrain Gênant, pas de division par deux, etc.) Cela reflète la nature non-repérée du barrage. Après le pilonnage, reprenez le tour US.

2. Renforts US : Durant chaque Phase de Ralliement à partir du tour 2, le joueur US lance 1d6. I le nombre est inférieur ou égal au nombre de tour de jeu, alors les renforts du 2^{d} Bataillon arrivent.

3. Déterminés : Les Allemands étaient déterminés à reprendre Sainte Mère Église, et pour simuler ceci, utilisez les règles suivantes. Le joueur Allemand dispose de 5 Points de Destin, qui peuvent être utilisés comme il le souhaite. A n'importe quel moment **avant** que lui ou le joueur américain lance un dé (ou des dés), le joueur allemand peut annoncer qu'il ajoutera ou soustraira de 1 à 3 Points de Destin du résultat (il doit préciser exactement combien avant le lancer). De plus, en dépensant 3 Points de Destin, le joueur allemand peut relancer un mauvais résultat ou forcer l'Américain à relancer un jet. Pour 5 Points de Destin dépensés au début de n'importe quelle impulsion allemande, l'Allemand peut retirer n'importe quels marqueurs *Fired*, *Moved*, *Assault Move*, *Low Crawl* et *Ops Complete* d'un hex.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur 15G2. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé sur 15I5. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Ligne de Vue) : Placé sur 16N1. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 3.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Renforts ! Le joueur allemand reçoit les renforts suivants qui entrent par l'hex 16A1.
4 x 1-6-4
2 x MG42
1 x MG34
1 x Panzeschreck
Sgt Baumann (avec la Carte *Assaulter*)
1 x Héros

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Sniper ! Placez un Sniper US (si le sniper de la 82ème Aéroportée est en jeu, vous pouvez utiliser le sniper de la 101ème Division) dans l'hex 15I5 au second étage (dans le clocher de l'église). A son activation, le sniper peut effectuer immédiatement une attaque sur n'importe quelle cible dans sa LOS même si c'est l'impulsion allemande. Après l'attaque du sniper, l'Allemand peut terminer son impulsion.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement C. Accompagné par le crissement de métal se déchirant, un planeur Waco s'écrase dans l'hex 15K2 et l'infanterie qu'elle contient saute immédiatement dans l'action. Placez 2 x 1-6-4 américains et une épave dans l'hex 15K2. Marquez-les d'un marqueur *Moved*.

CARTE

15

16

France, Périphérie de Benouville, 6 juin 1944

Après des mois de répétitions, la Compagnie D d'Infanterie Légère de l'Oxfordshire et du Buckinghamshire (plus familièrement mentionnés comme les "Ox et Bucks") sous les ordres du Major John Howard, décolèrent dans un planeur Horsa remorqué durant les dernières heures du 5 juin, pour se diriger vers les côtes de France. Leur affectation : capturer et tenir le pont du canal de Caen jusqu'à ce qu'on leur soit venu en aide. L'Opération Overlord, l'invasion de l'Europe de l'Ouest par les Alliés avait commencé.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Compagnie D, 2eme d'Infanterie Légère "Ox et Bucks", 6eme Division Aéroportée.** Entrent par l'atterrissage de planeur : 9 x 1-6-4 3 x Bren 2 x PIAT 1 x Mortier de 51mm Lord Holmes Cpt McCloud (avec la Carte *Decisive*) Sgt Livingston 3 x Planeurs Horsa
ALLEMANDS	**Éléments du 736eme Grenadiers, 716eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier, comme indiqué : 1 x 0-5-4, 1 x MG42, 1 x Bunker, placés dans 17G2 faisant face à 17H2. 1 x Trou de Souris, 1 x Barbelés, placés dans 17F2 1 x Trou de Souris, 1 x Barbelés, placés dans 17J3 1 x MG42, 1 x 0-5-4, placés dans 17H6 Les unités suivantes peuvent être déployées n'importe où sur la carte 14 et/ou à l'Ouest des hex de rivière de la carte 17 : Sgt Bauman 3 x 1-6-4 1 x MG34

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : A la fin du jeu, aucun MMC en Bon Ordre, Héros ou véhicule allemands ne peut être à 3 hex d'un pont d'hex.
Victoire Allemande : Empêcher les Britanniques de remplir leurs conditions de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Ne tenez pas compte des règles de nuit de Lock'n Load (20.0) et utilisez à la place les règles suivantes : Les unités peuvent repérer, tirer et voir normalement jusqu'à trois hex de leur position. Une unité peuvent tirer sur d'autres unités situées à plis de trois hex **seulement** si la ciblé est marquée d'un pion *Fired*. De telles attaques soustraient 2 à la FP totale des attaquants en plus des autres modificateurs (mais pas de la FP de chaque unité). Ouais, cela signifie qu'une pile d'unités conduisant un Mouvement d'Assaut qui tire sur une cible située à plus de trois hex de distance soustrait 4 (2 pour le Mouvement d'Assaut et 2 pour Le tir sur une unité à plus de 3 hex). Comme c'est le cas pour la plupart des règles de ce type, pour calculer la distance, comptez l'hex de la cible mais pas l'hex du tireur.

2. Tous les hex de Bocage sont considérés comme étant des Haies.

3. Les Haies n'existent pas à l'Est de la rivière de la carte 17.

4. Traitez tous les hex de Marécage comme des terrains Dégagés

5. Au premier tour, les forces initiales allemandes sur la/les carte(s) peuvent seulement se défendre et contre-attaquer en Corps à Corps : aucune autre action n'est autorisée, bien que la présence des unités allemandes éligibles affecte toujours l'hex de placement final des planeurs (cf. 22.21).

6. L'hex 17I4 est considéré comme étant un hex de pont normal ne contenant aucun bâtiment.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé dans l'hex 17I2. Se déclenche seulement par activation britannique. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé dans l'hex 17G6. Se déclenche seulement par activation britannique. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2. S'il n'est pas activé à la première impulsion allemande du tour 5, lancez 1d6. Si le résultat est inférieur au nombre de tours, lisez le Paragraphe 2. Lancez le dé à la première impulsion allemande de chaque tour suivant celui-ci jusqu'à ce qu'il soit activé.

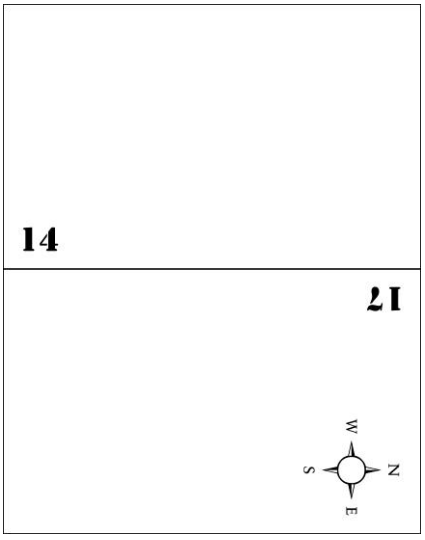
PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. L'impulsion en cours en terminée. Attention ! Une patrouille Fallschirmjäger allemands arrive à l'Est du canal. Impulsion allemande immédiate. Placez le Cpt Weiss et 2 x Groupes de Combat 2-3-4 dans l'hex 17N3.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Continuez l'impulsion actuelle. La garnison et le groupement de chars près de Le Port ont été alertés de l'invasion de Parachutistes. Les renforts allemands sont en chemin ! Lors de l'impulsion allemande suivante, les troupes suivantes entrent n'importe où entre 14O5 et 14H1 : 1 x Pz 35-S, 3 x 1-6-4, Sgt Beck.

CARTE



LA TANIÈRE DU SNIPER

France, Village de Le Port, 6 juin 1944

Les Ox et Bucks avaient pris le pont du canal de l'Orne et avaient rapidement établi un périmètre. Maintenant, il leur fallait tenir devant une résistance allemande plus grande. Mais le pire était les tirs incessants de snipers provenant de l'Ouest de leur position. Après avoir aperçu un reflet dans le haut clocher surplombant Le Port, il fut décidé d'envoyer une équipe de reconnaissance dans le village afin de débusquer ces nuisibles.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments du 7eme Bataillon, 5eme Régiment, 6eme Division Aéroportée** Se déploient en second sur la carte 16 sur les lignes d'hex supérieures ou égales à 2 : 5 x 1-6-4 1 x Bren 1 x PIAT Lord Holmes Sgt Livingston 1 x Héros 2-2-6 (avec la Carte *Rocket Man*)
ALLEMANDS	**Éléments de la Compagnie 1 Panzerpionier, 716eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 15 : 1 x 1-4-4 3 x 1-6-4 1 x MG42 1 x MG34 1 x Sniper (doit être déployé dans l'hex 15I5 au 2ème étage du clocher de l'église) Sgt Bauman 1 x Héros (avec la *Carte Dead Eye*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit contrôler l'église en 15I5/15I6 **et** les 8 autres bâtiments de la carte 15 à la fin du jeu.
Victoire Allemande : Il doit empêcher le joueur britannique de remplir ses conditions de victoire. Le joueur allemand contrôle tous les bâtiments de la carte 15 au début du scénario (qu'il y ait déployé des unités ou non). Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Tous les hex (y compris les étages) d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés pour que le bâtiment soit contrôlé.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Les Groupes de Combat et les Demi Groupes allemands ont leur Moral Choqué diminué de 1 (4).

3. Tous les bâtiments ont un seul étage à l'exception de l'hex 15I5 qui a deux étages (le clocher).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

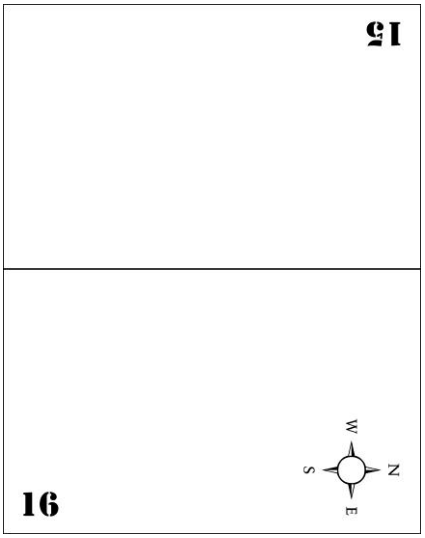
Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur 15I5 (2ème Étage). Se déclenche seulement après que le britannique soit l'unique occupant de l'endroit. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1

NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Alors que le sniper tombe mort, vous entendez le craquement abominable d'un puissant fusil. Un autre sniper ! Joueur allemand : placez un autre sniper à 4 hex maximum de 15I5 comme indiqué en 11.4. L'impulsion revient au joueur allemand.

CARTE



MESSIEURS LES FRANÇAIS, TIREZ LES PREMIERS

France, Ouistreham, 6 juin 1944

Un des objectifs du Jour J de la 1ère Brigade du Special Service britannique était de nettoyer les emplacements de canon à l'extérieur de la station balnéaire de Ouistreham. Le Capitaine Kieffer, en charge du contingent de Commandos de Français Libres, demanda la permission de conduire les opérations. Le Colonel Dawson, leur commandant, répondit "Messieurs les Français, tirez les premiers !". C'était en l'honneur de la réponse d'un noble français qui en 1745 avait dit la même chose à un régiment britannique. Le commando français accepta courageusement le rôle de conduire le premier assaut contre les décombres d'un casino dans le village voisin de Bella Riva. Malheureusement, ils allaient bientôt découvrir que le casino était plus lourdement fortifié qu'ils avaient cru au début. Néanmoins, avec l'aide d'un tank réquisitionné par Kieffer, le commando avança.

ORDRE DE BATAILLE

FRANÇAIS LIBRES	**"Commando Kieffer", attaché au Commando n°4, 1ère Brigade du Spécial Services** Se déploient en second à l'Ouest de la ligne d'hex K sur la carte 18 : 8 x 2-4-4 3 x Bren 2 x PIAT 1 x Mortier de 51mm 1 x Héros Sgt Revenu (avec la Carte *Die Hard*) Lt Julien (avec la Carte *Speedy*) 2 x Charges Satchel 1 x Éclaireur **Atouts Blindés Britanniques** Entrent au tour 3 en 1804 : 1 x Firefly (FFIIC) Cpt Kieffer
ALLEMANDS	**Éléments du 736eme Régiment d'Infanterie, 716eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier comme indiqué : 2 x 1-6-4, 1x 1-4-4, 1 x Sniper, 1 x MG34, Sgt Bauman : Se déploient à l'est de la ligne d'hex K dans n'importe bâtiment de la carte 18. Le Sniper peut entrer comme indiqué en 11.4. 2 x 1-6-4, 1 x WT 7.92mm, 1 x Infirmier : Placés dans 14J3 (cf. SSR) Sgt Beck, 2 x 1-6-4, 1 x 1-4-4, 1 x MG34, 1 x MG42, 1 x Panzerfaust (PzF30) : Placés dans n'importe quel Trous de Souris de la carte 14. Barbelés : Placés un pion *Barbelés* dans chacun des hex suivants : 14G2, 14H2, 14I1, 14J1, 14K1 et 14L1. Bunkers : Placez-en un dans chacun des hex suivants : 14G3 et 14L2. Le joueur allemand choisit l'orientation de chaque bunker. Placez un WT ATG 50mm dans un bunker, au choix du joueur allemand.

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le Français Libre a l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire du Français Libre : Aucun MMC allemand en Bon Ordre sur la carte 18 ou dans le casino (bâtiment 14J3/14K3) à la fin du scénario.
Victoire de l'Allemand : Empêcher le Français Libre de réunir ses conditions de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Une charge Satchel qui explose dans un hex Barbelés détruit le Barbelé.

3. Les hex suivants contiennent des Trous de Souris qui sont interconnectés (un Point de Mouvement pour se déplacer

d'un hex de Trou de Souris au suivant (ne tenez pas compte des autres terrains pour le mouvement)) : 14K2, 14J2, 14I2 et 14H3.

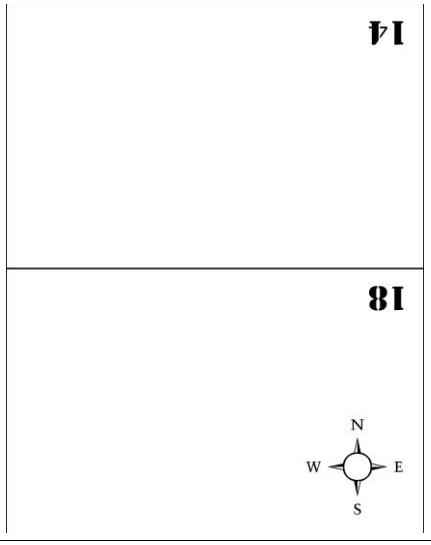
4. Le bâtiment 14J3 est le casino : il a seulement un étage et est considéré comme étant un Bâtiment en Pierre.

5. Tant que le Sgt Kieffer est dans le même hex que le tank, il peut utiliser son modificateur de Commandement comme un Leader de Blindé le ferait (15.4)

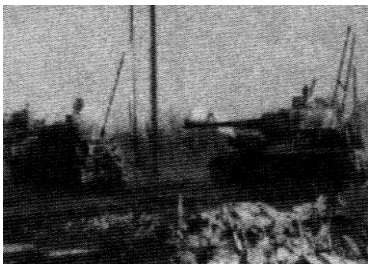
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



L'ATTAQUE DE LA KOCHGESCHIRR



France, Benouville, 6 juin 1944

Benouville, une ville cruciale pour pouvoir contenir toute contre-attaque allemande contre les ponts du canal et l'invasion elle-même, était défendue par une petite force de rétention des Ox et Bucks. Au petit matin, ils avaient repoussés avec succès des sondages allemands, mais ils avaient subis de lourdes pertes parmi lesquelles figurait leur commandant, le Major Taylor. Alors que le Major Taylor, à peine capable de marcher, rafistolait les défenses britanniques de la ville, les Allemands s'enterrèrent et attendirent. Ils attaquèrent à nouveau une fois que leurs blindés, conduits par les Mark IV (surnommés par dérision "les boites de conserves" par les tankistes allemands) arrivent.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments du 7eme Bataillon, 5eme Régiment, 6eme Division Aéroportée** Se déploient en premier sur la carte 15 au Nord de la ligne d'hex I et/ou sur la carte 14 : 6 x 1-6-4 1 x 1-5-4 (avec la Carte *Rocket Man*) 2 x PIAT 2 x Bren Lord Holmes (avec la Carte *Decisive*) – Cf. SSR Sgt Livingston 1 x Héros (choisi au hasard) Cpt McCloud
ALLEMANDS	**Éléments du 8eme Bataillon de Schwere Grenadier, 125eme Régiment, 21eme Division de Panzers** Entrent au tour 1 par le bord Sud de la carte 15 : 4 x 1-6-4 2 x 2-6-4 (Wehrmacht) 2 x MG34 Lt Koch Sgt Bauman 1 x Pz IVH 1 x StuG IIIG 1 x Marder

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit empêcher les Allemands de réunir leurs conditions de victoire.
Victoire Allemande : Il doit contrôler les trois bâtiments entre les lignes 15B jusqu'à 14D (inclus) à la fin du jeu. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Le Britannique contrôle au départ tous les bâtiments.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

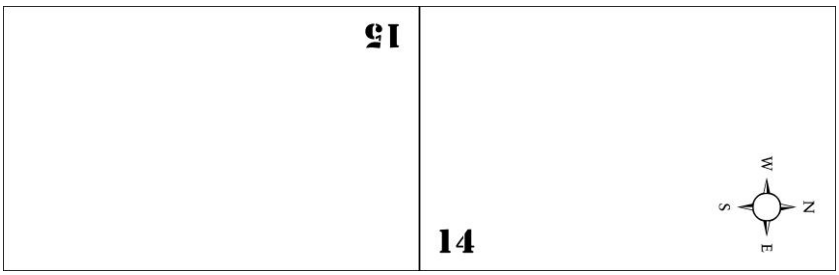
1. Tous les Bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Pour ce scénario, Lord Holmes a une capacité de mouvement de 2. Évidemment, les unités se déplaçant avec lui ne peuvent **pas** se déplacer au Pas de Course.

3. Le Demi Groupe avec la Carte de Compétence *Rocket Man* obtient un PIAT parmi les deux alloués dans le déploiement.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE


IL FAUT SAUVER LE BRIGADIER HILL

France, Normandie, Ranville, 6 juin 1944

La 3ème Brigade Para sous les ordres du Brigadier James Hill avait accompli avec succès leurs objectifs du Jour J, mais au prix de lourdes pertes. Ils établirent alors des positions d'attente au Nord de la ville de Ranville. Ranville était la clé dans le système défensif du flanc droit britannique. Hill et son personnel firent de leur mieux en plaquant des positions bloquantes contre les puissantes contre-attaques typiques allemandes, mais la ligne était mince. Les Allemands exploitèrent rapidement à leur avantage cette situation précaire le jour suivant.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Etat-Major de la 3eme Brigade, 6eme Division Aéroportée** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 14 : 3 x 1-6-4 1 x Vickers 1 x Sniper (déployé/entre en jeu comme indiqué en 11.4) Lord Holmes (avec la Carte *Decisive*) 2 x Trous de Souris
ALLEMANDS	**Éléments du 2eme Bataillon, 857eme Régiment, 346eme Division d'Infanterie** Se déploient en second, à l'Est de la route qui court de 16A4 jusqu'à 16O4 : 7 x 1-6-4 1 x 1-4-4 2 x 2-6-4 (Wehrmacht) 3 x MG34 Sgt Bauman (avec la Carte *Deadly*) Lt Koch 1 x Infirmier

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit empêcher le joueur allemand de remplir ses conditions de victoire.
Victoire Allemande : A la fin du jeu, il doit contrôler l'hex 14D5 et ne pas avoir de MMC en Bon Ordre ou de Héros britannique à 3 hex de 14D5 inclus. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Le Britannique contrôle 14D5 au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les Bocages sont considérés comme étant des Haies.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans 14D5. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Le messager du Brigadier a atteint le Commandant du 9ème Bataillon ! Celui-ci ordonne immédiatement à un groupe de sauvetage de déborder l'attaque allemande. Impulsion passe immédiatement au Britannique. Les renforts britanniques suivants entrent par le bord Est de la carte 16 : 3 x 1-6-4, 3 x Bren, Cpt McCloud.

CARTE
14 16 W S N E

France, A l'Ouest de Sainte Mère l'Église, Matin du 7 juin 1944

A J+1, la 82ème tenta de sécuriser la zone de Sainte Mère Église en établissant des petits barrages routiers et en envoyant des patrouilles tout autour du village. Mais les Allemands préparaient une contre-attaque et toutes les routes et les carrefours du secteur étaient des points stratégiques. Des éléments du 1058ème Régiment d'Infanterie sont envoyés pour prendre un de ces carrefours cruciaux à l'Ouest du village. Ce scénario est une tentative adaptation du scénario *Un Ami en Détresse* de FHV à BOH.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 505ème Régiment, 82ème Airborne.** Se déploient à 2 hex de 14D6 Lt Clarkson (avec la Carte Plough the Row) 2 x 1-4-4 1 x WT cal .50 2 x BAR
ALLEMANDS	**Éléments du 1058ème Régiment d'Infanterie, 91eme Division d'Infanterie.** Entrent n'importe où à partir du bord Ouest de la carte. Sgt Baumann (avec la Carte Decisive) 1 x Héros 9 x 1-6-4 1 x WT de 50mm 2 x MG 34 1 x MG 42

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Le joueur allemand a l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si un joueur a une unité en D5 ou dans n'importe quel hex adjacent à D5, et s'il n'y a pas d'unité ennemie dans ces hex, il gagne 6 Point de Victoire.
Chaque Groupe de Combat éliminé compte comme un point de Victoire (SMC, Groupe de Soutien et Groupe de Combat : 1 point. Demi Groupe : 1/2 point)

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans H7. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé dans J6. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé dans H3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

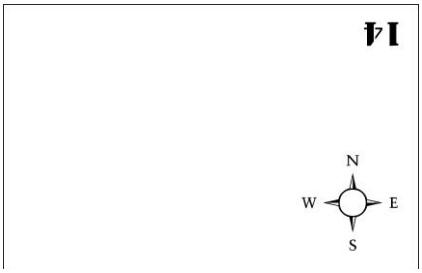
Achtung ! Accourant du Nord, la patrouille du Sgt Fury rejoint la bataille. Placez le Sgt Fury, 1x 2-5-4, 1 x M1919A4 démontée en H7 et 2x 2-5-4 en H8. Lancez 1d6. Si le résultat est impair, placez-les sous un marqueur *Assault Move*. Si

le résultat est pair ne placez aucun marqueur dessus.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Le radio apporte une bonne nouvelle, et vous en aviez bien besoin. Le soutien d'artillerie que vous aviez demandé ce matin est finalement disponible. Vous pouvez utiliser deux modules d'artillerie de 81mm (FP 3) Gut ! Feuer !

CARTE



CARREFOUR SANGLANT (VERSION BPB)

France, A l'Ouest de Sainte Mère Église, 7 juin 1944

A J+1, la 82ème Division Aéroportée tenta de sécuriser la zone de Sainte Mère l'Église en établissant des barrages routiers et en envoyant des patrouilles tout autour du village. Simultanément, les Allemands préparaient des contre-attaques. Ici, des éléments du 1058ème Régiment d'Infanterie attaquent un carrefour à l'Ouest du village.
Note : Ce scénario est une tentative adaptation du scénario *Un Ami en Détresse* de FHV à BOH.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 505eme PIR, 82 eme Aéroportée.** Se déploient en premier à 2 hex maximum de 14D6 Lt Clarkson (avec la Carte Plough the Row) 2 x 1-4-4 1 x WT MG cal .50 2 x BAR
ALLEMANDS	**Éléments du 1058 eme Régiment d'Infanterie, 91 eme Infanterie Abteilung.** Entrent au tour 1, n'importe où à partir du bord Ouest de la carte 14. Sgt Baumann (avec la Carte Decisive) 1 x Héros 9 x 1-6-4-5/5 1 x WT de 50mm 2 x MG 34 1 x MG 42

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin du jeu gagne. Les VP sont décernés comme suit : 1 VP pour chaque SMC ou MMC ennemi éliminé, 6 VP pour avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex 14D5 ou dans n'importe quel hex adjacent à l'hex 14D5, avec aucune unité en Bon Ordre dans n'importe lequel de ces 7 hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé dans H7. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé dans J6. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement B et C et lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé dans H3. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement B et C et lisez le Paragraphe 2.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

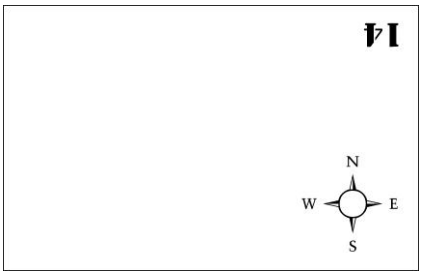
L'impulsion de l'unité qui a déclenché l'Événement est terminée. Achtung ! Une patrouille américaine accoure du Nord et rejoint la bataille. Placez le Sgt Fury, 1x 2-5-4, 1 x M1919A4 démontée dans l'hex 14H7 et 2x 2-5-4 dans l'hex 14H8.

Lancez 1d6. Si le résultat est impair, placez-les sous un marqueur *Assault Move*. Si le résultat est pair ne placez aucun marqueur dessus.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

L'impulsion de l'unité qui a déclenché l'Événement est terminée. Le radio reçoit une bonne nouvelle, et vous en aviez bien besoin. Le soutien d'artillerie que vous aviez demandé ce matin est finalement disponible. Vous pouvez utiliser deux modules de mortier Hors Carte de 81mm (FP 3) Gut ! Feuer !

CARTE



France, Près de Tameville, 7 juin 1944

Les hommes du 6ème Régiment Fallschirmjäger étaient basés près de Saint-Côme-du-Mont le jour J et, après avoir défendu la ville avec succès, ils commencèrent à sonder les environs à la recherche de positions ennemies dans une tentative de faire la jonction avec d'autres forces allemandes. Une patrouille du 2ème Bataillon, 6ème Régiment Fallschirmjäger rencontra des éléments de la 4ème Division Blindée US et du 327ème d'Infanterie Aéroportée entre Tameville et Basse Addeville, au Nord de Saint-Côme-du-Mont.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 327ème Régiment Aéroporté, 101ème Division Aéroportée** Se déploient en premier n'importe où à 3 hex maximum de 16O4 : 9 x 1-6-4 1 x M1919A4 2 x BAR 1 x Bazooka Sgt Hill Cpl Medrow Lt Michael 1 x Infirmier **Éléments du 70ème Bataillon de Blindés, 4ème Division Blindée** Se déploient en premier n'importe où à 3 hex de 16O4 : 1 x M4A1 1 x M-10 1 x M5A1 1 x Jeep (avec cal .50)
ALLEMANDS	**Éléments du 2ème Bataillon, 6ème Régiment Fallschirmjäger** Entrent en second par le bord Sud ou le bord Est de la carte13 : 4 x 3-3-4 2 x 2-3-4 2 x 1-2-4 (Demi Groupe) 1 x 2-2-4 (avec la Carte *Rocket Man*) 1 x MG42 2 x MG34 2 x Panzerfaust 2 x Panzerschreck Cpt Weiss Lt Frietag Lt Praun

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les forces US ont besoin de sécuriser la jonction routière en 13F4 et les bâtiments la surplombant. Ainsi, pour gagner, les Américains doivent contrôler les hex 13F4 et 13J3. Tout autre résultat est une victoire allemande. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Patrouilles : Les deux camps avaient conduit une reconnaissance au petit matin. En tant que tel, aucun camp n'était averti de la présence de l'autre jusqu'à ce qu'ils tombent nez-à-nez l'un sur l'autre. Pour représenter cela, aucun des deux camps ne peut utiliser le Pas de Course avant qu'ils aient repéré un ennemi ou aient été pris pour cible.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT
Aucun

CARTE	
13	16

France, Extérieurs de Beaumont, 7 juin 1944

Le Colonel Bob Sink, dirigea l'attaque de son 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée (PIR) contre Vierville et Beaumont avec pour objectif la capture du carrefour Sud de Saint-Côme-du-Mont. C'était le début du 7 juin lorsque les deux bataillons se mirent en route. Après quatre heures de résistance opiniâtre, ils avaient sécurisé Vierville et poussaient au Sud-Ouest vers Beaumont. Malgré plusieurs brusques fusillades et une pression sévère sur leurs flancs, le 1er Bataillon du 506ème PIR captura Beaumont, mais n'était pas capable d'aller plus loin. Le Colonel Sink ordonna à la Compagnie Dog de pousser en avant pour poursuivre l'attaque. La Compagnie Dog, renforcée par les tanks légers frais d'Omaha Beach, roula vers l'avant, dépassa la Compagnie Backer et se heurta à la contre-attaque allemande qui cherchait à reprendre Vierville...

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie Dog, 1/506ème PIR, 101ème Division Aéroportée** Entrent au tour 1 le long du bord Nord entre 15I8 et 15F8 : 8 x 2-5-4 2 x M1919A4 1 x Bazooka 2 x Stuarts M-5A1 Sgt Hill Cpl Medrow 1 x Infirmier **Éléments de la Compagnie Backer, 1/506ème PIR, 101ème Division Aéroportée** Se déploient en premier dans n'importe lequel des hex suivants : 15K5, 15J5, 15I5, 15G6, 15F7, 15E7, 15B7 : 2 x 1-4-4 1 x 2-5-4 1 x M1919A4 Lt Michael
ALLEMANDS	**Éléments du 919ème Régiment, 709ème Division d'Infanterie** Entrent au premier tour par l'hex 14O3 via 14O6 : 4 x 1-6-4 1 x 1-5-4 1 x MG42 1 x Panzerschreck Lt Plassmann **Éléments du 919ème Régiment, 709èm Division d'Infanterie** Entrent au premier tour par l'hex 15A1 via 15A3 : 3 x 1-6-4 1 x MG42 1 x Panzerfaust Sgt Baumann **Éléments du 919ème Régiment, 709ème Division d'Infanterie** Entrent au premier tour par l'hex 14O8 via 15O1-15O3 : 3 x 1-6-4 1 x MG42 1 x Héros (avec la Carte *Leader-Hero*) **Éléments du 919ème Régiment, 709ème Division d'Infanterie** Déployés dans n'importe lequel des hex suivants : 15G2, 15F3, 15I2, 15J3, 15I1, 15L4, 15K2 ou 15M1 : 2 x 1-6-4 1 x 1-5-4 1 x 0-5-4 1 x MG42 1 x Panzerschreck Lt Koch 1 x Sniper (doit commencer sur la carte)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Lancez le dé pour déterminer l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Score américain :
- 3 points pour le contrôle du bâtiment en 15J3-15I2.
- 3 points pour le bâtiment 15G2-15G1
- 3 points pour le bâtiment 15D4-15E3
- 3 points pour 15L4-15M3
- Comptez également 4 points par MMC non choqué qui quitte la carte par 14O4

Le Score Allemand :
- 3 points pour le contrôle des bâtiments en 15J5-15I5/I6 (les 2 doivent être contrôlé pour que les points soient accordés)
- 3 points pour le bâtiment 15D4-E3
- 3 points pour le bâtiment 15F5
- 3 points pour le bâtiment 15D5
- Comptez également 4 points par MMC non choqué qui quitte la carte par 15H8

Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment multi-hex pour pouvoir contrôler ce bâtiment.

Le camp avec le plus de points à la fin du scénario gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

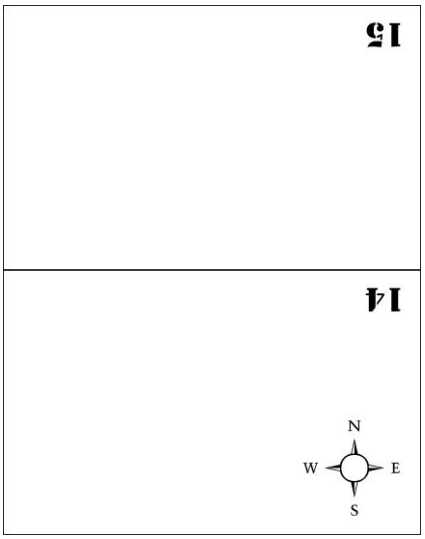
1. Si les Américains ont besoins de Demi Groupes 1-4-4 supplémentaires, ils peuvent utiliser ceux présentant un symbole de la 82ème.

2. Mouvement des Stuarts : Au tour 1, réduisez le facteur de Mouvement des Stuarts à 8. Ils peuvent toujours effectuer des Mouvements d'Assaut, en se déplaçant de 4 hex et ensuite en tirant. Lors des tours suivants, les Stuarts peuvent se déplacer normalement.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Le Bas de Ranville, 7 juin 1944

Le 12ème Bataillon avait atterri plus tôt dans la matinée et établi des positions défensives autour de la ville d'importance stratégique de Ranville. Là, la campagne était plus dégagée, et la 5ème Brigade Para alloua sa petite réserve de canons antichars, en prévision de la contre-attaque blindée allemande qui était attendue. La 21ème Division de Panzers n'allait pas décevoir les troupes enterrées.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments du 12eme Bataillon, 5eme Brigade, 6eme Division Aéroportée et atouts attachés** Se déploient en premier à l'Ouest de la ligne d'hex I : 6 x 1-6-4 1 x Bren 1 x PIAT 1 x Mortier de 51mm Lord Holmes 1 x Héros 1-6-6 (avec la Carte *Leader-Hero*) 1 x WT ATG 57mm 1 x Sniper (déployé/entre en jeu comme indiqué en 11.4) 1 x Trou de Souris (Cf. SSR)
ALLEMANDS	**Éléments du 125eme Panzer Grenadiers, 21eme Panzer Division** Entrent par le bord Est de la carte : 8 x 1-6-4 2 x MG34 1 x WT Mortier de 50mm Lt Koch (avec la Carte *Assaulter*) Sgt Bauman 2 x StuG IIIG 1 x Marder

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit empêcher le joueur allemand de remplir ses conditions de victoire.
Victoire Allemande : Nettoyer la route qui court de 14O4 à 14A4 de tout MMC en Bon Ordre ou de Héros britannique à 3 hex de cette route à la fin du jeu.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

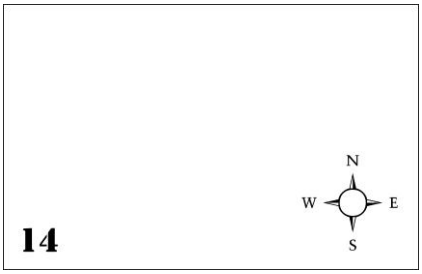
1. Tous les Bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Si le joueur britannique détruit un deuxième véhicule Allemand et/ou par la suite un troisième véhicule, toutes les unités allemandes en Bon Ordre qui n'ont pas effectué d'action lors de ce tour doivent effectuer immédiatement un test de Moral en prenant en compte les modificateurs de terrain et de Commandement appropriés. Placez un marqueur *Ops Complete* sur les unités qui ont échoué à ce test de Moral (3.0). Utilisez les modificateurs de Commandement et de terrain appropriés (par exemple, soustrayez deux des 2d6 lorsque le terrain à un TM positif (3.0)).

3. Le Groupe de Soutien ATG 57mm peut être déployé dans le Trou de Souris. Cela ne restreint pas sa capacité de tir, mais cela lui confère le bénéfice du TM du Trou de Souris.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE


France, Sainte Honorine, 7 juin 1944

Lors du 2ème Jour de l'invasion, la 6ème Brigade Para britannique avait pris facilement son premier objectif : la ville de Longueval. Le Commandant de Brigade décida de lancer un assaut contre l'objectif secondaire au Sud-Est : le hameau de Sainte Honorine. Avec le soutien de l'artillerie du croiseur HMS Arethusa, la plupart du personnel de la 6ème Division avait le sentiment que le village serait pris facilement, mais alors que l'attaque fut lancée, le contact radio avec l'Arethusa fut perdu.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments du 1er Fusiliers Royal d'Ulster, 6eme Brigade, 6eme Division Aéroportée** Se déploient en second à l'Ouest de la route qui court de 16O4 à 16A4 : 12 x 1-6-4 3 x Bren 2 x PIAT 1 x Mortier de 51mm 1 x Vickers Lord Holmes Cpt McCloud Sgt Livingston 4 x Marqueurs *Smoke* 1 (cf. SSR)
ALLEMANDS	**Éléments du 125eme Panzer Grenadiers, 21eme Division de Panzers** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 15 : 1 x 2-6-4 (Wehrmacht) 1 x 1-4-4 3 x 1-6-4 1 x 0-5-4 1 x MG42 2 x MG34 1 x Sniper (déployé/entre en jeu comme indiqué en 11.4) Lt Koch 1 x Infirmier 2 x StuG IIIG 1 x Marder

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le Britannique a l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit contrôler 11 bâtiments de la carte 15 à la fin du jeu. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Tous les hex d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés pour que le bâtiment soit contrôlé.
Victoire Allemande : Il doit empêcher le joueur britannique de remplir ses conditions de victoire. Au début du scénario, le joueur allemand contrôle tous les bâtiments de la carte 15.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les Bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Les Fumigènes britanniques sont placés n'importe où par le joueur britannique durant son déploiement. Les pions Fumigènes doivent être adjacents les uns les autres (pour représenter les tirs du HMS Arethusa). Les règles normales de Fumigènes s'appliquent.

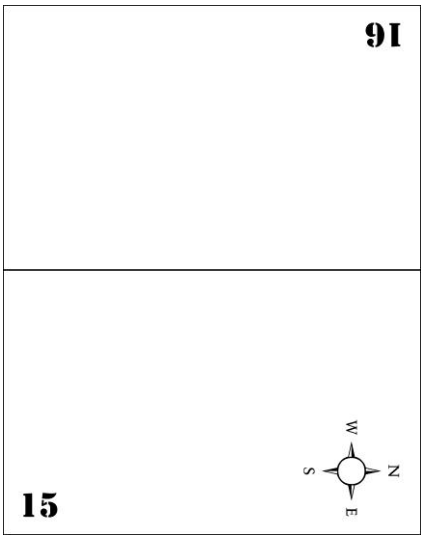
3. Les véhicules allemands ne peuvent pas entrer dans un hex de la carte 16 (les demi-hex qui sont partagés avec la carte 15 comptent également).

4. A partir de la phase de Ralliement du tour 5, le joueur britannique lance 1d6 pour le tir de soutien du HMS Arethusa. Sur un résultat d'1 ou 2, le joueur britannique reçoit 1 module de 152mm (FP 5) pour le tour en cours. Le module d'artillerie doit être utilisé dans le tour en cours ou être perdu. Lancez le dé lors de chaque tour suivant pour des modules supplémentaires.

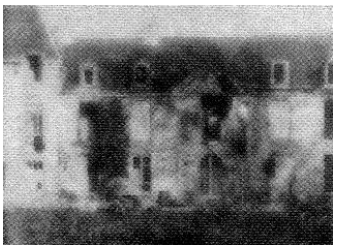
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LA FERME DE BOB



France, Normandie, Juin 1944

La 3ème Brigade Parachutiste continua à encaisser des pertes sévères alors qu'elle défendait vaillamment le secteur Nord-Est de la tête de pont d'invasion. La 5ème brigade, qui avait été placée en réserve après sa courageuse résistance autour des ponts du canal durant les premiers jours de l'invasion, la remplaça. Un problème particulier pour les paras était une large ferme, férocement défendue par les Allemands, dans la forêt de Bavent. Une attaque était planifiée par la Compagnie C, 7ème Bataillon conduite par le Major Robert "Bob" Keene.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Compagnie C, 7eme Bataillon, 5eme Brigade Para, 6eme Division** Entrent par le bord Sud des cartes : 9 x 1-6-4 1 x 1-5-4 2 x PIAT 1 x Vickers 1 x Mortier de 51mm 1 x Bren Lord Holmes (avec la Carte *Decisive*) Cpt McCloud Sgt Livingston 2 Modules de tir de Mortier de 3" (3FP)
ALLEMANDS	**Éléments du 857eme Régiment, 346eme Division d'Infanterie** Se déploient en premier sur, ou au Nord de la ligne d'hex 13I/16G : 4 x 1-6-4 1 x WT 7.92mm 1 x MG34 Lt Koch (avec la Carte *Plough the Row*) 1 x Sniper (se déploie/entre en jeu comme indiqué en 11.4) 1 Module de tir de Mortier de 81mm (3FP)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur britannique a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Contrôlez tous les hex du manoir (maison 13J6 et 13J3) à la fin du jeu. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex.

Victoire Allemande : Empêchez le britannique de réunir ses conditions de victoire. L'Allemand contrôle tous les hex de manoir et 13J3 au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Tous les bocages sont considérés comme étant des Haies.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 16G3. Se déclenche seulement par activation britannique. Ne peut pas être activée jusqu'à la première impulsion du tour 2. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Occupation) : Placé sur 13C2. Se déclenche seulement par activation britannique. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

Marqueur d'Événement C (Occupation) : Placé sur 13C6. Se déclenche seulement par activation britannique. Une

fois activé, lisez le Paragraphe 3.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Embuscade ! Les Allemands contre-attaquent sur le flanc gauche des Britanniques. Impulsion du joueur allemand : placez les unités suivantes à 2 hex maximum de 16G2 :
2 x 1-6-4
1 x 2-6-4
1 x MG34
Sgt Bauman
1 x Équipe de Mortier de 50mm

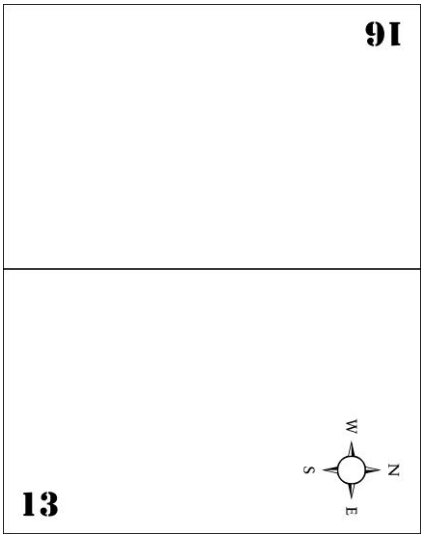
PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. L'impulsion du joueur britannique est terminée. Le soleil se reflète sur les ailes d'argent d'un Mustang Yankee alors qu'il plonge pour attaquer. Lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 4, le P-51 attaque les Allemands qui occupent l'hex le plus proche de 13G4. Sur un résultat de 5 ou 6, le P-51 attaque les Britanniques qui occupent l'hex le plus proche de 13G4. Placez l'avion (issu de BOH) sur l'hex-cible. Si l'hex est britannique effectuez immédiatement une attaque de FP 5. Si l'hex est allemand, toute unité éligible (5.3) dans l'hex peut effectuer un tir d'Opportunité sur le Mustang. Calculez la Puissance de Feu de l'unité normalement et résolvez l'attaque. Le Mustang a un Moral de huit (8). Si le Mustang est Choqué (ou pire), l'attaque est avortée, autrement le Mustang attaque l'hex avec une FP de 5. Les Britanniques et les Allemands conservent le bénéfice du TM de l'hex.

PARAGRAPHE 3
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement C. L'impulsion du joueur britannique est terminée. Lancez 1d6. Si le résultat est impair, le joueur allemand peut placer un champ de mines dans n'importe quel hex du plateau de jeu. Si l'hex est occupé, effectuez immédiatement une attaque de champ de mines (21.4). Si le résultat est pair, placez le Major Tom, 1 x 2-5-4 et 1 x BAR n'importe où sur le bord Nord ou Ouest. Les Américains entrent sur la carte à la poursuite du seul frère survivant d'une fratrie de 4. Impulsion américain. Les Américains sont sous contrôle britannique pour le reste du scénario.

CARTE



France, Saint-Côme-du-Mont, 8 juin 1944

Carentan était la clé pour pouvoir empêcher la jonction entre les forces américaines d'Utah et d'Omaha Beach. La prise de Carentan, signifiait néanmoins que Saint-Côme-du-Mont et la route menant au sud de la chaussée de la ville devaient être prises. Le combat débuta au matin du 8 juin, se concentrant autour du "Coin de l'Homme Mort", ainsi nommé à cause d'un tank léger Stuart brassé par un 88mm allemand alors que le tank approchait de l'angle. Les Fallschirmjägers allemands attaquèrent, pressant fortement les Américains et débordant presque le 3ème Bataillon, 501ème PIR du Colonel Ewell. Au moment le plus désespéré, Ewell conduisit ses hommes dans une longue charge flanquante qui prit les Allemands par surprise. Piégé entre les tirs flanquants d'Ewell et l'attaque renouvelée d'une section de tanks légers Stuart, les Allemands reculèrent.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 3eme Bataillon, 501eme PIR, 101eme Division Aéroportée.** Se déploient en second comme indiqué : A 2 hex maximum de 16K7 : 2 x 2-5-4 1 x M1919A4 1 x WT cal .50 Cpl Medrow 1 x Trou de Souris 2 Modules d'artillerie de 105mm (5FP) A 1 hex maximum de 16N2 : 7 x 2-5-4 1 x BAR Major Tom Lt Michael **Éléments de la 2ème Division Blindée** Entrent au tour 1 n'importe où par le bord Sud de la carte 16 : 3 x Tanks légers Stuart M5A1 Sgt Darius
ALLEMANDS	**Éléments du 6eme Régiment Fallschirmjäger** Se déploient en premier comme indiqué : A 3 hex maximum de 16C1 : 3 x 3-3-4 3 x 2-3-4 2 x MG42 1 x MG34 2 x Panzerfaust Lt Frietag (avec la Carte *Versatile*) Lt Praun Cpt Weiss 1 x WT ATG de 88mm 2 x Modules d'artillerie de 81mm (3FP) A 1 hex maximum de 16K1 : 1 x 2-2-4 1 x MG34 1 x Héros (avec la Carte *Leader-Hero*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Déterminez l'initiative comme indiqué dans la SSR 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les hex suivants sont des hex de victoire : C1, C4, D4, E3, F5, G4, K1, L1, M2, N2 et N1. Pour gagner un camp doit contrôler au moins 6 hex de victoire. Si aucun des camps ne contrôlent 6 hex de victoire, le jeu se termine par une

égalité. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Les Allemands contrôlent C1, C4, D4, E3, L1 et K1 au début du scénario. Les Américains contrôlent M2, N2 et N1 au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

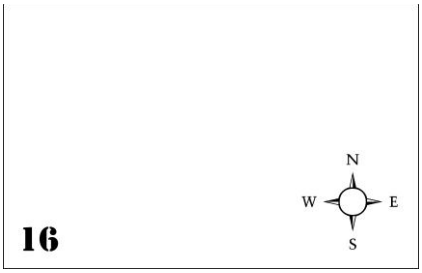
1. Chaotique : Avant **chaque** impulsion, les joueurs lancent 1d6 pour l'initiative. Le joueur avec le résultat le plus élevé a l'initiative. Si les résultats sont égaux le joueur qui avait l'initiative lors de la précédente impulsion conserve l'initiative. La Phase des Opérations se termine toujours normalement après que trois joueurs aient passés consécutivement – même si c'est le même joueur qui passe.

2. Surprise : La manœuvre flanquante du Colonel Ewell a surpris les Allemands. Pour le premier tour **seulement** (le tour complet, pas une seule impulsion), le joueur Américain ajoute 1 à chacun de ses jets d'initiative.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, A l'Est de Saint-Côme-du-Mont, 8 juin 1944

Durant la journée du 8 juin 1944, le 327ème Régiment d'Infanterie Aéroportée de la 101ème Division Aéroportée participa à l'attaque de Saint-Côme-du-Mont. Leur mission était de détruire les quatre ponts qui reliaient Carentan à la péninsule. C'était une de leur première assignation, et ils allaient découvrir que les troupes allemandes qu'ils allaient affronter étaient des durs à cuire. Les GI firent des progrès significatifs mais une féroce opposition allemande, des tâches inattendues et leur propre inexpérience les empêchèrent de s'emparer des ponts le premier jour de combat.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la compagnie A, 327eme GIR, 101eme Division Aéroportée et éléments attachés** Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte 13 (ne doivent pas toutes entrer par le même hex). 11 x 1-6-4 2 x M1919A4 4 x BAR 1 x Bazooka 1 x M4 (105) 1 x Éclaireur 1 x Infirmier Sgt Hill Cpl Meadrow Lt Michael 2 x Modules d'artillerie de 105mm (5FP)
ALLEMANDS	**Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient sur la carte 13 à 6 hex maximum de 13D3 : 1 x 3-3-4 1 x 2-3-4 1 x MG42 Lt Frietag (avec la Carte *Plough the Row*) **Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient n'importe où sur la carte 14 : 1 x 3-3-4 2 x 2-3-4 1 x MG34 1 x MG42 1 x Panzerfaust Lt Praun 1 x Infirmier 1 x Sniper (entre comme indiqué en 11.4) **Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient n'importe où sur la carte 13 à l'Ouest de la ligne d'hex 13K (inclus), immédiatement après la première impulsion américaine (les unités peuvent mener librement des impulsions) : 1 x 3-3-4 1 x 2-3-4 1 x MG34 1 x Panzerfaust Cpt Weiss

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Environ 7 tours. Cf. SSR 1. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands reçoivent deux Points de Victoire pour chaque pion américain sur la carte 13 éliminé et 1 Point chaque pion américain éliminé sur la carte 14. Les Américains reçoivent 2 Points de Victoire pour chaque pion allemand éliminé sur la carte 13, 2 Points de Victoire pour chaque bâtiment contrôlé sur la carte 14 et 1 Point de Victoire pour chaque pion allemand éliminé sur la carte 14. Les Armes Lourdes capturées comptent comme des pions éliminés.

Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le

dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment multi-hex pour pouvoir contrôler ce bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Finir le scénario : Au début du tour 8, l'Américain lance 2d6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de tour, le scénario continue.

2. Troupes Aéroportées : N'oubliez pas d'utiliser les règles de troupes aéroportées... 13.92 et 13.93.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 13I6. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. La radio siffle : "White Rock, c'est maintenant la nuit des quatre rois. Terminé". Vous réalisez que c'est le Commandant du régiment et vous répondez immédiatement "Oui, Mon Commandant ?".
"La Résistance française assure que le pont au Nord est faiblement défendu" grogne-t-il.
"Roger, Monsieur" répondez-vous "Je vais me réorienter au Nord et capturer ce pont"
"Non, fils, je ne veux pas que vous vous réorienter, bordel, j'ai besoin de vous à Saint-Côme-du-Mont au coucher du soleil. Formez un second détachement avec ce que vous avez sous la main et envoyez le au Nord pour prendre ce pont".

Lors de la prochaine phase de Ralliement, retirez autant d'unités américaines en Bon Ordre (MMC, SMC, SW, tanks, comme vous voulez) comme vous le souhaitez de la carte. Ces unités ne peuvent pas être adjacentes à un MMC en Bon Ordre ou un Héros Allemand, mais vous pouvez attendre d'avoir fait toutes tentatives de ralliement avant de choisir les unités. Mettez-les de côté et positionnez la carte 17 comme présenté ci-dessous. Ces unités entrent en 17A8 durant le tour en utilisant les règles d'impulsion normales. Note : l'Allemand et vous devez partager vos impulsions entre la carte 17 et les cartes initiales du scénario (cartes 13/14). En d'autres termes, lors de votre (l'Américain) impulsion, vous devez choisir si vous utilisez cette impulsion pour se déplacer/tirer avec des unités de la carte 17 ou des cartes 13/14. Ces unités peuvent se déplacer normalement sur la carte 17, mais ne peuvent jamais quitter la carte pour le reste du scénario.

Placez un 0-5-4 allemand en 17I4.

Modifiez les conditions de victoire comme suit. En plus des précédentes conditions de victoire, s'il n'y a pas d'unité allemande à portée et dans la LOS de n'importe quel hex de pont à la fin du scénario, le joueur américain reçoit 10 Points de Victoire. S'il y a moins de 5 pions américains (MMC, tanks, SW... n'importe quel pion américain) sur la carte 14 à la fin du scénario, les Allemands reçoivent 10 Points de Victoire. Aucun des deux camps ne reçoit de Points de Victoire pour les pions éliminés sur la carte 17.

Placez le Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) sur 17I6. Se déclenche seulement par activation américaine. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

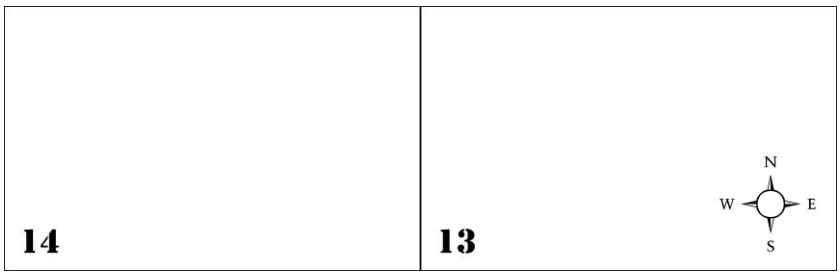
PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Les informations de la Résistance étaient erronées. Les Allemands ont en effet bien l'intention de défendre le pont. Le joueur allemand lance 1d6 et place les unités de la Wermacht indiquées dans la table ci-dessous, à trois hex maximum de 17I4.

Résultat du dé	**Unités reçues**
1-2	1 x WT HMG, 2 x 1-6-4, 1 x MG34, 1 x Panzerfaust, 1 x Leader 6-1-6
3-4	6 x 1-6-4
5-6	1 x StuG IIIG, 1 x Héros (avec la Carte *Deadly*), 1 x 1-6-4, 1 x MG42, 1 x Leader 7-1-6

17I4 est un petit bâtiment en pierre du gardien du pont. Ses limitations d'empilement (pour chaque camp) sont : 1 Groupe de Combat ou son équivalent (1.3), 1 SMC et une Arme Lourde. Notez que **les deux** camps peuvent avoir

cette limite dans l'hex durant un Corps à Corps.

CARTE


France, Près de Carentan, 11 juin 1944

Les Américains avaient atterris, et ils étaient à terre pour rester. Le problème est qu'on avait oublié de la dire aux Allemands, et surtout aux parachutistes allemands, les Fallschirmjäger. Ils s'accrochaient fermement à Carentan, patrouillant dans le secteur pour empêcher les Yankees de resserrer leur emprise. De l'autre côté des lignes, les hommes de la 101ème Aéroportée, les Aigles Hurlants, patrouillaient agressivement sur leur front. Le 11 juin, les guerriers en patrouille se rencontrèrent.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée** Se déploient comme indiqué dans la SSR 1 : 6 x 2-5-4 1 x 1-4-4 Sgt Hill Major Tom Lt Michael 3 x BAR 1 x M1919A6 2 x Charges Satchel
ALLEMANDS	**Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient comme indiqué dans la SSR 1 : 3 x 3-3-4 3 x 2-3-4 Lt Frietag Cpt Weiss Lt Praun 2 x MG34 1 x MG42 1 x Héros

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

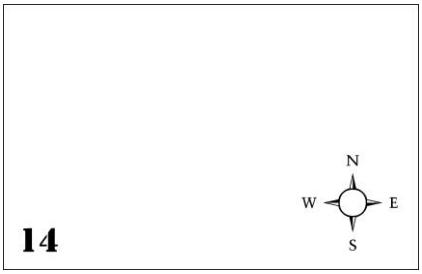
Les Points de Victoire (VP) sont attribués pour le contrôle des bâtiments de la carte 14 à la fin du scénario. Chaque bâtiment vaut un nombre de VP égal au nombre d'hex qu'il occupe. Pour contrôler un bâtiment, vous devez l'occuper avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre, ou avoir été le dernier camp à avoir occupé le bâtiment avec un MMC ou un SMC en Bon Ordre. Aucun des deux camps ne contrôle les bâtiments avant la mise en place du scénario. En outre, les Leaders, Héros et les MMC éliminés rapportent 2 Points au camp qui les élimine. Enfin, si à la fin du scénario un camp contrôle l'hex H5 et empêche toute unité ennemie d'avoir une LOS sur cet hex (une telle LOS pouvant être dégradée) à sa portée de tir (ou à portée de ses Armes de Soutien), alors ce camp reçoit 6 VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Déploiement : Avant de commencer la partie, les joueurs alternent le placement de leurs unités. Le joueur allemand est le premier joueur à placer des unités. Il peut placer autant d'unité qu'il souhaite dans un hex, en respectant toutefois les limites d'empilement. Puis, c'est au joueur américain de placer des unités. Les joueurs alternent les placements jusqu'à ce que toutes les unités soient sur la carte et que le jeu puisse alors commencer. Un joueur ne peut pas placer une unité à moins de deux hex d'une unité ennemie (un hex doit être vide entre les unités).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE


France, Les faubourgs de Carentan, 12 juin 1944

Les hommes de la Compagnie E, du 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée entrèrent dans Carentan au matin du 12 juin 1944. Le Colonel von der Heyte, Commandant du 6ème Fallschirmjäger qui avait la charge de la défense de la ville, s'était retiré en ne laissant qu'une cinquantaine d'hommes derrière lui. Bien qu'en infériorité numérique, les parachutistes allemands étaient bien décidés à se battre comme des tigres contre leurs adversaires tout désignés, les hommes des Aigles Hurlants.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie Easy, 506eme Régiment d'Infanterie Parachutée, 101eme Division Aéroportée** Se déploient comme indiqué : 1 x 3-4-4 : K5 1 x 3-4-4, BAR : L5 1 x 3-4-4 : M5 Cpt Summers : M5 **Éléments de la Compagnie Easy, 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 101ème Division Aéroportée** Entrent au tour 2, n'importe où sur la rangée M : 3 x 3-4-4 1 x BAR Sgt Bogdasarian **Éléments de la Compagnie Easy, 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 101ème Division Aéroportée** Entrent au tour 3, n'importe où sur la rangée M : 3 x 3-4-4 1 x BAR 1 x Cal. 30 Lt Ash 1 x Héros 2-2-6
ALLEMANDS	**Éléments du 6eme Régiment Fallschirmjäger** Se déploient en premier sur H7 : 1 x 3-3-4 1 x MG42 Uo Berger **Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient sur ou à l'Est de la route H8-I6-G4-G1-H1 à n'importe quelle impulsion allemande du tour 2. Leur déploiement n'est pas considéré comme une impulsion, mais il peut avoir lieu que pendant une impulsion allemande. Toutes les unités ne sont pas obligés d'être placées pendant la même impulsion ni sur le même hex. Les unités qui ne sont pas déployées à la fin du tour sont perdues : 3 x 3-3-4 Hpt Reiner **Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient sur ou à l'Est de la route H8-I6-G4-G1-H1 à n'importe quelle impulsion allemande du tour 3. Leur déploiement n'est pas considéré comme une impulsion, mais il peut avoir lieu que pendant une impulsion allemande. Toutes les unités ne sont pas obligés d'être placées pendant la même impulsion ni sur le même hex. Les unités qui ne sont pas déployées à la fin du tour sont perdues : 2 x 3-3-4 1 x MG42 Uo Hanzel **Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient n'importe quand en accord avec les règles relatives aux snipers (11.4) : 1 x Sniper

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Allemands ont l'initiative ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui contrôle le plus de bâtiments à l'Ouest de la route H8-I6-G4-G1-H1 à la fin de la partie gagne. Pour contrôler un bâtiment, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Les Allemands tiennent tous les bâtiments au début de la partie. Si les deux camps tiennent chacun 4 bâtiments à la fin du scénario, les Allemands gagnent.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les bâtiments ont un seul étage.

2. Les hex B5, B6, etc. sont de la Broussaille. J8, K7, F2 et B3 sont de la Forêt Dense qui a les mêmes caractéristiques que la Jungle Dense. L5, K5, J6 sont des hex de Bosquets et ont les mêmes caractéristiques que la Jungle Éparse. Les unités qui se déplacent depuis un hex de Route en Forêt Éparse vers un autre hex de Route en Forêt Éparse ne paient que le coût de la Route (soit 1).

3. Placez la carte de façon à ce que l'hex A8 soit en bas à gauche et que la ligne d'hex M se trouve à droite. Le Nord correspond à la ligne d'hex 1, le Sud à la ligne d'hex 8.

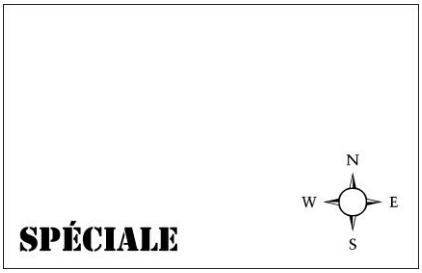
4. Les deux camps ne peuvent pas avoir plus d'un Héros pour tout le scénario. Si le Héros américain est tué, le joueur US ne pourra pas en générer d'autres. Idem si les Allemands en génèrent un et qu'il est également tué.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

Utilisez la carte issue de VV57



France, Les environs de Carentan, 12 juin 1944

Les hommes de la Compagnie E, du 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée entèrent dans Carentan au matin du 12 juin 1944. Le Colonel von der Heyte, Commandant du 6ème Fallschirmjäger qui défendait Carentan avait retiré tous ces hommes de la ville, à l'exception de 50 d'entre eux. Ces 50, allaient néanmoins combattre comme des tigres. Et bien sûr, leurs adversaires, n'allaient être personne d'autre que les Aigles Hurlants.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS

Éléments de la Compagnie Easy, 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 101ème Division Aéroportée
Se déploient comme suit :
1 x 2-5-4 : 18C4
1 x 2-5-4, BAR : 18B4
1 x 2-5-4 : 18A4
Major Tom : 18A4

Éléments de la Compagnie Easy, 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 101ème Division Aéroportée
Entrent au tour 2, n'importe où à l'Ouest de la carte 18 :
3 x 2-5-4
1 x 1-4-4
1 x M1919A4
Sgt Hill

Éléments de la Compagnie Easy, 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 101ème Division Aéroportée
Entrent au tour 3, n'importe où à l'Ouest de la carte 18 :
3 x 2-5-4
1 x 1-4-4
1 x Charge Satchel
1 x M1919A4
Lt Michael
1 x Héros 2-2-6

ALLEMANDS

Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger
Se déploient en premier dans 18I3 :
1 x 3-3-4
1 x MG42
Cpt Weiss

Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger
Se déploient sur ou à l'Est de la ligne d'hex H lors de n'importe quelle impulsion allemande du tour 2. Leur déploiement ne constitue pas une impulsion, mais il peut seulement avoir lieu lors d'une impulsion allemande. Toutes les unités n'ont pas besoin d'être déployées dans la même impulsion ou dans le même hex. Les unités qui n'ont pas été placées à la fin du tour sont perdues :
1 x 3-3-4
2 x 2-3-4
1 x MG34
Lt Frietag

Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger
Se déploient sur ou à l'Est de la ligne d'hex H lors de n'importe quelle impulsion allemande du tour 3. Leur déploiement ne constitue pas une impulsion, mais il peut seulement avoir lieu lors d'une impulsion allemande. Toutes les unités n'ont pas besoin d'être déployées dans la même impulsion ou dans le même hex. Les unités qui n'ont pas été placées à la fin du tour sont perdues :
1 x 3-3-4
1 x 2-3-4
1 x 1-2-4
1 x MG42
Lt Praun

Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger
Placé n'importe quand selon les règles de sniper (11.4) :
1 x Sniper

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur allemand a l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui contrôle le plus de bâtiments à l'Est de la ligne d'hex H à la fin du scénario remporte la partie. Pour contrôler un hex de Victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment multi-hex pour pouvoir contrôler ce bâtiment. Les Allemands contrôlent tous les bâtiments au début du scénario. Si les deux camps contrôlent chacun 5 bâtiments à la fin du scénario, les Allemands gagnent.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

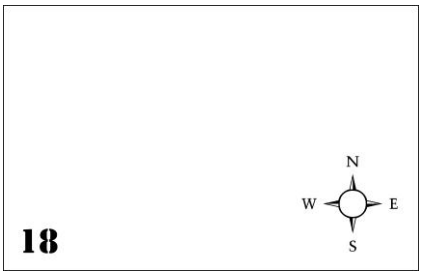
1. Tous les bâtiments ont un seul étage.

2. Le refus de perdre : La Compagnie Easy du 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée était sans doute une des meilleurs petite unité de l'armée américaine, et pour simuler ceci, utilisez les règles suivantes. Le joueur Américain dispose de 9 Points de Destin, qui peuvent être utilisés comme il le souhaite. A n'importe quel moment **avant** que lui ou le joueur allemand lance un dé (ou des dés), le joueur américain peut annoncer qu'il ajoutera ou soustraira de 1 à 3 Points de Destin du résultat (il doit préciser exactement combien avant le lancer). De plus, en dépensant 3 Points de Destin, le joueur américain peut relancer un mauvais résultat ou forcer l'Allemand à relancer un jet. Pour 5 Points de Destin dépensés au début de n'importe quelle impulsion américaine, l'Américain peut retirer n'importe quels marqueurs *Fired*, *Moved*, *Assault Move*, *Low Crawl* et *Ops Complete* d'un hex.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Ramelle, 13 juin 1944

Après les premiers jours de la bataille, Rommel tenta de faire passer ses forces blindées par la rivière Merderet. S'il y arrivait, il pourrait enfoncer une lance de métal dans les flancs Yankees. Le plan du Général faisait que n'importe quel village avec un pont valait son pesant d'or, et Ramelle était un de ses villages. Tout ce qui se tenait entre Rommel et l'exécution de son plan était un petit groupe d'homme – un groupe de Héros pour ainsi dire. Il y avait un méli-mélo de parachutistes, de rangers et d'unités aéroportées, mais ils étaient tout ce que l'Amérique avait. Aujourd'hui devait être leurs meilleures heures, un jour où ils pourraient découvrir s'ils "le valaient".
Inspiré par la bataille finale de *Il faut sauver le soldat Ryan.*

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la 101ème Division Aéroportée et Rangers du 2ème Bataillon de Rangers.** Se déploient comme indiqué dans la SSR 1 : 1 x 1-6-4 1 x 1-6-4 (avec la Carte *Die Hard*. Cf. SSR 5) 3 x 2-5-4 1 x BAR 1 x Bazooka 1 x Charge Satchel 1 x M1919A4 1 x WT cal .50 Major Tom Cpl Meadrow (avec la Carte *Speedy*) Lt Mickael 3 x Trous de Souris
ALLEMANDS	**Éléments du Bataillon du Génie, 91ème Division d'Infanterie** Entrent au tour 1, entre 18B et18F1 (inclus) : 6 x 1-6-4 1 x MG42 1 x MG34 1 x Lance-Flammes Sgt Baumann Lt Koch **Éléments du 37ème Régiment, 17ème Division SS Panzergrenadier** Entrent au tour 2 à un hex maximum de 18H : 1 x Pz IIIJ 1 x Tiger I 1 x StuG IIIG Lt Rindt **Éléments du 6ème Régiment Fallschirmjäger** 3 x 3-3-4 3 x 2-3-4 1 x MG42 1 x MG34 1 x Panzerchreck Lt Frietag (avec la Carte *Versatile*) Cpt Weiss

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours (variable). Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner les Allemands doivent contrôler les hex suivants à la fin du scénario : 17H3, 17H4, 17H5, 17H6, 17I4. Tout autre résultat est une victoire américaine. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet

hex. Les Américains contrôlent les hex au début du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Déploiement américain : Les Américains ont eu beaucoup de temps pour préparer leur défense et leurs positions étaient bien dissimulées. Pour refléter cela, aucune unité américaine n'est placée sur la carte au début du scénario. Une fois le scénario commencé, le joueur US peut placer ses unités (et les Trous de Souris) durant n'importe quelle impulsion américaine ou durant une impulsion allemande si l'Américain souhaite placer ses unités et effectuer un Tir d'Opportunité. L'Américain peut placer autant (ou aussi peu) d'unité qu'il souhaite à chaque fois qu'il place des unités, mais il ne peut pas dépasser le nombre total d'unités allouées par le scénario. L'Américain doit placer ses unités dans n'importe quel hex dont le terrain a un TM positif et qui n'est pas occupé ou adjacent à une unité allemande en Bon Ordre.

2. Pièges : Le joueur américain peut placer jusqu'à 4 marqueurs *Mines* d'1 FP dans un hex dans lequel le joueur allemand vient juste d'entrer. Exception à 21.4 (*Mines*), ces mines peuvent être placées dans n'importe quel hex (y compris des bâtiments). L'Américain peut placer celles-ci une à la fois à quatre occasions différentes, ou toutes à la fois, ou toute combinaison. Après avoir placé la ou les mines, et avant de résoudre l'attaque, lancez 1d6 pour chaque marqueur *Mines* placé. Si le résultat est pair, l'Allemand peut déplacer le marqueur dans n'importe quel hex adjacent.

3. Pas de reddition ! Pour ce scénario, toutes les unités US sont considérées comme Fanatiques (Fanatisme en 13.81).

4. Bombes Collantes : Ces armes dangereuses consistaient en des chaussettes couvertes de graisse et remplies de TNT. Une fusée est insérée dans les explosifs et allumée juste avant que l'explosif soit claqué contre sa cible. Lorsqu'une unité américaine effectue un Assaut Rapproché contre un char allemand, elle peut utiliser des Bombes Collantes. Faire ceci ajoute 2FP à l'Assaut Rapproché, mais avant d'exécuter l'attaque, l'Américain doit lancer 1d6. Si le résultat est 1-2, la bombe explose prématurément. Si l'Américain est un SMC ou un Demi Groupe, l'unité est éliminée ou - si l'unité est un Groupe de Combat complet – il est réduit à un Demi Groupe. Si la Bombe Collante explose prématurément, elle n'affecte pas le véhicule-cible.

5. Dur à cuire : Le Groupe de Combat 1-6-4 avec la Carte *Die Hard* représente les hommes du 2ème Bataillon de Rangers. La Compétence conférée avec la Carte s'applique seulement à eux, et à aucune autre unité empilée avec eux. De plus, considérez que le Groupe de Combat est une unité aéroportée (13.92 et 13.93) pour toutes les questions de calcul de Puissance de Feu est de résolution de Corps à Corps.

6. Finir le scénario : A la fin du tour 5, lancez 1d6. Si le résultat est 5 ou 6, le jeu est terminé. A la fin du tour 6, le scénario se termine sur un 3, 4, 5 ou 6. Si ce n'est pas le cas, continuez la partie pendant un tour de plus et elle se finit après le tour 7.

7. 17I4 est un petit bâtiment en pierre du gardien du pont. Ses limitations d'empilement (pour chaque camp) sont : 1 Groupe de Combat ou son équivalent (1.3), 1 SMC et 1 Arme Lourde. Notez que **les deux** camps peuvent avoir cette limite dans l'hex durant un Corps à Corps.

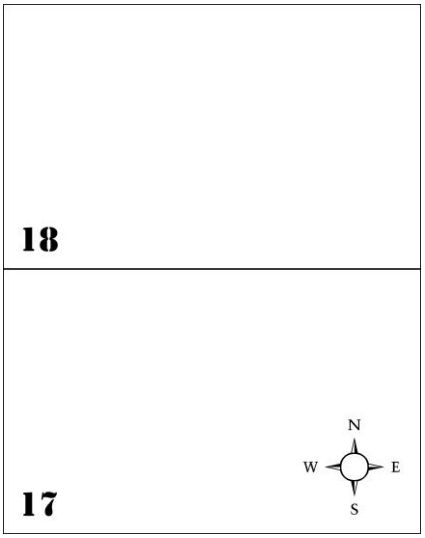
MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Occupation) : Placé sur 17H4. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Un Mustang P51 descend en piqué du ciel, en tirant sur le pont. Le pilote attaque toute unité d'infanterie en H4, H3 et H2 avec une Puissance de Feu de 3. Ce P51 est également équipé de bombes antichars. Elles attaquent tout véhicule allemand dans les trois hex (Pour toucher : 6 (pas de modificateur sur le lancer de dé pour Toucher), Pénétration : 8). Le véhicule s'oppose avec son facteur de Blindage le faible.

CARTE


18
17
N
W
E
S

France, Jonction D223/D971, 13 juin 1944

La 17ème Division Panzergrenadier fut chargée de reprendre Carentan. Au matin du 13 juin, ils avaient fait de solides progrès en direction de la ville. Cependant, ils furent finalement arrêtés par les éléments du 502ème PIR. Les troupes américaines aéroportées contre-attaquèrent, mais furent elles-mêmes presque encerclées, et à leur tour, furent sauvées par la contre-attaque des éléments du Combat Command A de la 2ème Division Blindée "Hell on Wheels". Ce scénario est typique de la confusion qui régnait dans les derniers jours de printemps en France. Les SS et les parachutistes américains réalisèrent qu'ils devaient contrôler la route menant à l'Ouest de Carentan (D223) et combattirent férocement – les SS pour percer vers Carentan, les Américains pour repousser les Allemands vers Douville....

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 2eme Bataillon, 502eme PIR, 101eme Aéroportée** Entrent au tour 1 n'importe où par le bord Est de la carte 14 (n'ont pas tous besoin d'entrer par le même hex) : 6 x 2-5-4 1 x M199A4 2 x Bazooka Sgt Hill (avec la Carte *Opportunity Movement*) Lt Michael **Éléments du Combat Command A, 2ème Division Blindée** Entrent au tour 1 n'importe où par le bord Est de la carte 14 (n'ont pas tous besoin d'entrer par le même hex) : 1 x M10 Wolverine Sgt Darius
ALLEMANDS	**Éléments du 37eme Régiment, 17eme Division SS Panzergrenadier** Entrent au tour 1 n'importe où par le bord Ouest de la carte 14 (n'ont pas tous besoin d'entrer par le même hex) : 3 x 1-6-4 1 x 2-6-4 2 x MG42 1 x Panzerschreck 1 x Panzerfaust Col Wagner (avec la Carte *Ambush*) Sgt Riener (avec la Carte *Erratic*) 1 x StuG IIIG Lt Rindt

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Déterminez l'initiative comme indiqué dans la SSR 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à faire sortir 4 pions par le bord opposé à la zone d'entrée gagne. Si aucun des camps n'accomplit son objectif de scénario dans les 5 tours, consultez la SSR 2. Chaque pion non-administratif compte : Armes Lourdes, Leader de Blindés, etc.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Chaotique : Avant **chaque** impulse, les joueurs lancent 1d6 pour l'initiative. Chaque joueur peut ajouter le Commandement d'un Leader en Bon Ordre au résultat de son jet de dé. Le joueur avec le résultat le plus élevé a l'initiative. Si les résultats sont égaux le joueur qui avait l'initiative lors de la précédente impulsion conserve l'initiative. La Phase des Opérations se termine toujours normalement après que trois joueurs aient passés consécutivement – même si c'est le même joueur qui passe.

2. Renforts : Les commandants régimentaires du 502ème PIR et du 37ème Régiment SS Panzer Grenadier avaient bien compris l'importance de la route de Douville, et ils pressaient des renforts pour soutenir les troupes déjà engagées. Si personne n'a gagné au tour 5, lancez 1d6 et consultez la table suivante. Les conditions de victoire demeurent les mêmes et la durée du jeu est prolongée de trois tours (pour un total de 8 tours). Si aucun des deux n'a toujours gagné

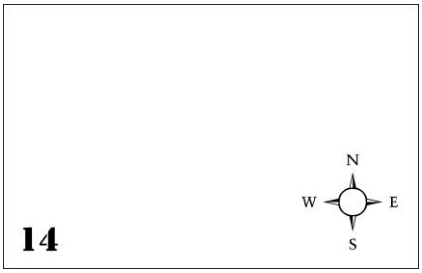
à la fin du tour 8, relancez sur la table et prolongez le jeu de trois tours de plus. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'un des camps remplisse les conditions de victoire de départ.

Résultat du dé	Renforts	Hex d'entrée
1	Allemands : 2 x 1-6-4, 1 x MG34, 1 x Leader 6-1-6	A4
2	Allemands : 1 x 2-6-4, 1 x Héros (avec la Carte Inspirational)	H8 ou H1
3	Américains : 1 x M4A1, 1 x 2-5-4	O4
4	Américains : 2 x 2-5-4, 1 x Leader 6-2-6	L1 ou L8
5-6	Américains : 2-5-4, 1 x BAR Allemands : 1 x 2-6-4, 1 x 1-6-4, 1 x MG34	Américains : entrent n'importe où par le bord Est de la carte 14. Allemands : entrent n'importe où par le bord Ouest de la carte 14.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Au Sud-Ouest de Carentan, 13 juin 1944

La 17ème Division Panzergrenadier SS couplée avec les restes du 6ème Régiment Fallchirmjager attaquèrent au matin du 13 juin, conduisant le 506ème PIR à reculer moins d'1.5 km de Carentan. Le 502ème PIR contre-attaqua au début de l'après-midi et parvint de repousser les Allemands d'une centaine de mètres avant d'être à leur tour stoppés... au moins pour une heure. Vers 2h30, les éléments de tête du Combat Command A Colonel John "Pee Wee" Collier de la 2ème Division Blindée arrivèrent. Ils contre-attaquèrent alors aux cotés du 2ème/502ème PIR, contre les Allemands avec une telle violence que les Allemands qui retraitèrent leur surnommèrent les Bouchers de Roosevelt.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 2eme Bataillon, 502eme PIR, 101eme Division Aéroportée** Se déploient en second à 3 hex maximum de 16D8 et/ou à deux hex maximum de 16L8 : 10 x 2-5-4 3 x M1919A4 1 x BAR 2 x Bazooka 1 x WT Mortier de 60mm 1 x Infirmier Maj Tom (avec la Carte *Versatile*) Cpl Medrow Sgt Hill Lt Michael 2 x Modules de tirs d'artillerie de 105mm (5FP) 1 x Module de tirs d'artillerie de 155mm (7FP) **Éléments du Combat Command A, 2ème Division Blindée** Entrent au tour 1 par le bord Est de la carte 16 : 1 x M4A1 1 x M5A1 1 x M10 1 x M4 105 Sgt Darius
ALLEMANDS	**Éléments du 6eme Régiment Fallschirmjäger** Se déploient en premier à 2 hex maximum de 14D6 : 2 x 3-3-4 1 x 2-3-4 1 x MG42 1 x MG34 1 x WT ATG 75mm Lt Praun Cpt Weiss (avec la Carte *Die Hard*) 1 x Trou de Souris 1 x Panzerfaust **Éléments du 37ème Régiment, 17ème Division SS Panzergrenadier** Se déploient en premier à 4 hex maximum de 14K3 : 3 x 1-6-4 2 x 2-6-4 3 x MG42 1 x Héros (avec la Carte Deadly) 1 x Trou de Souris Col Wagner Sgt Riener 2 x Panzerschreck 1 x StuG IIIG 1 x Module de tir d'artillerie de 81mm (3FP) **Éléments du 37ème Régiment, 17ème Division SS Panzergrenadier** Entrent au tour 3 par 15H1 : 1 x 1-6-4 1 x MG34

	1 x StuG IIIG Col Kerner 1 x Pz IIIJ

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands reçoivent 1 point pour chaque MMC, SMC ou WT américain éliminé, 2 points pour chaque véhicule américain éliminé et 3 points pour chaque tour durant lequel il y a au moins six MMC, WT ou véhicules allemands (ou n'importe quelle combinaison) sur la carte14 au début de la Phase Administrative. Les Américains reçoivent 1 point pour chaque MMC, SMC ou WT allemand éliminé, 2 points pour chaque véhicule allemand éliminé et 1 point pour chaque hex de bâtiment contrôlé sur la carte 15. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Un camp doit contrôler tous les hex d'un bâtiment multi-hex pour pouvoir contrôler ce bâtiment. Pour gagner, un camp doit avoir 5 points de plus que le camp opposé. Tout autre résultat est une égalité.

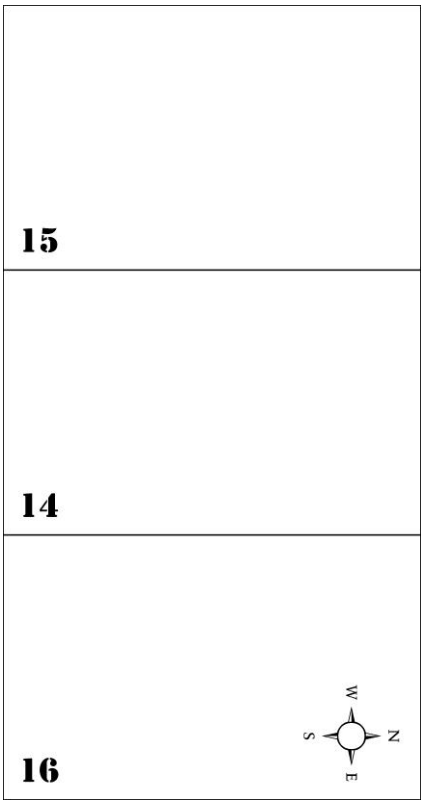
RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Aucune

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Près de Haut-Vents, Normandie, 15 juillet 1944

Plus d'un mois avait passé depuis le Jour J, et il n'y avait pas eu de sortie de Normandie et de ses champs encadrés de bocages. Une ville-clé dans la tentative de sortie était Saint Lo. Bien que les Renseignements militaires n'avaient pas réussi à identifier les qualités défensive du bocage, les soldats américains avaient adapté leurs tactiques et fait des progrès dans ce labyrinthe tenace de routes creusées et de lignes de champs densément boisés. La 30ème Division fut chargée de progresser sur Saint Lo en prenant d'Assaut les Bocages et en repoussant les Allemands autour d'un important croisement à Haut-Vents. Les Fallschirmjägers allemands savaient qu'un assaut était en préparation, et s'enterrèrent pour disputer avec une résistance acharnée toutes les tentatives américaines de percée.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 3ème Bataillon, 117ème Brigade du 30ème Division d'Infanterie et Combat Command B du 743ème Bataillon blindé.** Se déploient sur la carte 14 sur la ligne d'hex numérotée xx3 ou moins inclus : 10 x 1-6-4-5/5 (issu de NBO ou 101ème Infanterie Aéroportée issue de BOH) Cpt Steel ou Lt Michael (Leaders doit assortis aux MMC) Lt Lewis ou Sgt Hill Cpl Barks ou Cpl Medrow 2 x M1919A4 3 x BAR 3 x Bazooka 2 x WT Mortier de 60mm 2 x Sherman M4A1
ALLEMANDS	**Éléments des 9ème et 10ème Kompanies du 14ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient en premier sur la carte 16 à l'Est de la ligne d'hex xx5 inclus et/ou sur la carte 14 à l'Ouest de la ligne d'hex xx5 inclus : 1 x 3-3-4 ou 2 x 2-2-4 2 x 2-3-4 ou 1 x 2-3-4 et 2 x 1-2-4 1 x 1-2-4 Lt Praun Cpt Weiss 1 x MG42 1 x RPzB54 1 x WT MG 7.92mm 1 x StuG IIIG 1 x WT ATG 88mm 4 x Trous de Souris 1 x Mission de tir de Mortier Hors Carte (4 FP)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, le joueur américain ne doit pas perdre plus de 5 Groupes de Combat, et il ne peut pas y avoir de MMC, WT ou de véhicules allemands en Bon Ordre sur l'une ou l'autre des cartes à la fin du jeu.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Terrain : Les routes n'existent pas sur les deux cartes. Elles sont considérées comme du terrain Dégagé.

2. Percée du Bocage : Les tanks américains sont équipés de l'équipement Culin qui leur permet d'effectuer des percées dans les bords d'hex de Bocage. Pour percer un bord d'hex de bocage, le char doit entrer dans un hex adjacent sous un marqueur *Assault Move* et indiquer lequel des cotés d'hex frontaux (s'il en perce seulement un), le char souhaite percer. Bien qu'il soit sous un marqueur *Assault Move*, il ne peut pas tirer et il reste dans l'hex pour toute la durée du tour. Avant le début de la Phase des Opérations suivante, placez un marqueur *Gravats* (ou n'importe quel

marqueur inutilisé de votre choix) sur le bord d'hex pour signifier qu'il s'agit à présent d'un bord d'hex Dégagé pour la durée du scénario.

3. Phosphore Blanc : Les tanks américains transportent des munitions de Canon de Phosphore Blanc (WP). Chaque char peut tenter utiliser du WP deux fois durant la partie. Le tank tire sur sa cible en utilisant la procédure normale. S'il rate sa cible, il n'arrive rien. S'il touche sa cible, placez un pion Smoke dans l'hex, et toutes les unités dans l'hex effectuent un test de Dommage à +1. Le pion Smoke reste en jeu jusqu'à la fin de la Phase d'Administration du tour. Les unités qui se déplacent dans/à travers cet hex durant la Phase des Opérations doivent doivent effectuer un test de Dommage à +1. Trouvez un pion approprié pour indiquer le nombre de munitions au WP restantes dans chaque tank.

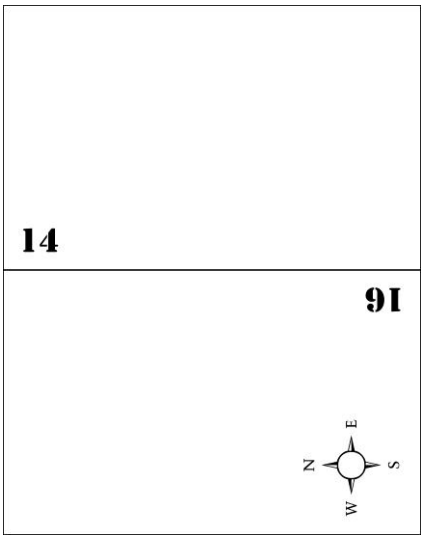
4. Personnel allemand : Les Groupes de Soutien sont considérés du personnel Fallschirmjäger.

5. Infanterie US : Les règles 13.95 concernant l'infanterie américaine issue de NBO et 13.92 concernant l'infanterie aéroportée issue de BOH s'appliquent.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Le Muy, 16 août 1944, Opération Anvil Dragoon

L'atterrissage près de la rivière Nartuby se passa bien pour les hommes du 550ème Bataillon d'Infanterie Aéroportée sous le commandement du Lt Col Edward I. Sachs. Ils furent bientôt appelés pour renforcer le 2ème Independent Parachute Brigade Group britannique qui venait juste de finir de sécuriser l'approche de la petite ville de Le Muy. Le Lt Col Sachs reçu l'ordre de nettoyer rapidement cette place avant que les renforts allemands n'arrivent. Il apparu de Le Muy permettait à la fois de protéger les atterrissages initiaux le long de la côte pour la force d'invasion principale, mais permettait également d'assurer un accès au couloir de la vallée d'Argens. La ville était défendue par le 286ème Régiment de Grenadier de la 148ème Abteilung d'Infanterie. Ce n'était pas les meilleurs soldats allemands de la Wehrmacht, mais ils organisèrent très bien leur défense et étaient prêts à se battre.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 550eme GIB, 1ere Force Opérationnelle Aéroportée.** Se déploient en second dans n'importe quel hex entier de la carte 17 (utilisez les pions de la 101ème) Maj Tom Sgt Hill 12 x 1-6-4-5/5 1 x 1-5-4-5/5 avec 1 x Lance-flammes 1 x Éclaireur 1 x WT Mortier de 60mm 2 x WT MG cal .50 2 x BAR 2 x Bazooka 1 x Mission de Fumigènes d'Artillerie
ALLEMANDS	**Éléments du 286eme Régiment de Grenadier, 148eme Abteilung d'Infanterie** Se déploient en premier dans n'importe quel hex de la carte 15 : Lt Plassmann avec la Carte *Plough the Row* Sgt Baumann 6 x 1-6-4-5/5 2 x MG34 1 x Sniper (déployé selon 11.4) 3 x Mines (SSR 2) 1 x WT LeIG 18 75mm 1 x WT MG 7.92mm

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain gagne s'il contrôle au moins cinq des six bâtiments en pierre de la carte 15 avant la fin de la partie. Contrôler les hex 15I5 et 15I6 de l'église est obligatoire. Pour contrôler un hex de bâtiment, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Des unités ennemies ne doivent pas être dans l'hex, les deux camps ne ne doivent pas être accrochés en Corps à Corps. Pour pouvoir contrôler un bâtiment de deux hex, les deux hex doivent être contrôlés.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Indomptabilité allemande : Les Américains ignoraient qu'au moins 300 fantassins allemands défendaient Le Muy. Les Allemands allaient et venaient sans arrêt. Ainsi, à chaque fois qu'une unité allemande est éliminée, il y a une chance qu'elle revienne le prochain tour. Pour chaque unité, lancez 1d6 : si le résultat est compris entre 1 et 4, l'unité revient. Si le résultat est 5 ou 6, les grenadiers reposent en paix. Cette règle s'applique à toutes les unités à l'exception du sniper. Par exemple, si la WT de 7.92mm est perdue, lancez 1d6. Si le résultat est 1-4, le Groupe de Soutien entre par le bord Sud de la carte 15 lors du tour ou il a été perdu. Les Demi Groupes reviennent comme Demi Groupes, les Groupes de Combat comme des Groupes de Combat, et les Leaders comme des Leaders. Si le Sniper est tué, il est parti, mort, kaput. La ligne d'entrée des renforts est le bord Sud de la carte 15. Les Américains ont la possibilité

d'arrêter ce flot terrible en s'emparant de l'Église au centre du village. Une fois que de bâtiment est contrôlé par les Américains, la règle d'Indomptabilité allemande s'arrête.

2. Mines : Les hommes du 286ème Régiment de Grenadiers n'étaient pas l'élite mais ils ont eu de bons instructeurs d'exercice militaire durant leur formation et ils savaient d'un bon périmètre défensif comprend des pièges. Trois pions *Mines* sont alloués au joueur allemand. Ils peuvent être placés n'importe quand, individuellement ou dans n'importe quelle combinaison (jusqu'à deux mines par hex), quand un MMC ou un SMC américain entre dans un hex. L'unité américaine est immédiatement attaquée comme indiqué en 21.4

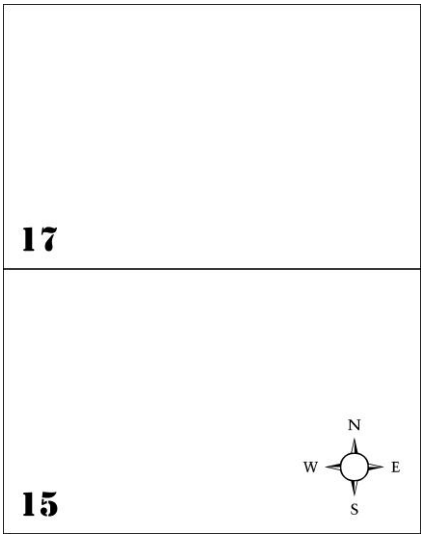
3. Troupes Aéroportées : Les Américains sont des troupes aéroportées et elles bénéficient de compétence spéciale décrit en 13.92 du livret de règle de BOH.

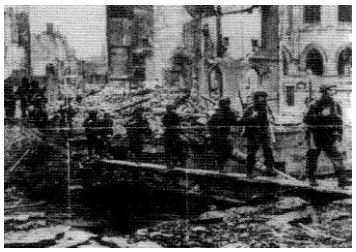
4. Terrain : Les hex de terrain de Bocage sont considérés comme des Haies.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE





France, Beuzille, 25 août 1944

Alors que les Français Libres et les troupes américaines libéraient Paris, les Britanniques fatigués et épuisés de la 6ème Division Aéroportée continuaient à tracer son chemin au Nord-Ouest vers la Seine. Le village de Beuzeville se trouvait sur le chemin de la 3ème Brigade de Paras. Le Général Dale, le Commandant de la Division était décidé à atteindre la Seine. Avec l'adjonction de commandos et un soutien blindé, les Paras maltraités se préparaient à reprendre Beuzeville des restes d'éléments fidèles à Hitler.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Restes du 8eme Bataillon, 3eme Brigade Para, et Troupe A de Reconnaissance, 6eme Division Aéroportée.** Se déploient en second comme indiqué ci-dessous : 1 x 1-6-4 en 17H3 Toutes les autres unités se déploient n'importe où au Sud de la Rivière de la carte 17 : 6 x 1-6-4 1 x 1-5-4 3 x Bren 1 x PIAT 1 x Mortier de 51mm Cpt McCloud Cpt Palmer 2 x Cromwell IV 1 x Module de tir de Mortier de 3" (le joueur britannique peut tirer des Fumigènes ou des munitions explosives de FP 3).
ALLEMANDS	**Restes de la 346ème Division d'Infanterie.** Se déploient sur les cartes 16 et 18. Les unités peuvent être placées sur la carte 18 au Nord des hex numérotés 5 inclus et/ou sur la carte 16 à l'Ouest de la ligne d'hex K incluse : 2 x 2-6-4 (Werhrmacht) 4 x 1-6-4 1 x 0-5-4 1 x WT 7.92mm 1 x MG42 1 x Panzerfaust (PzF30) 1 x Sniper (déployé/entre selon les règles de Sniper, 11.4) Lt Koch Lt Beck 1 x Infirmier 1 x WT ATG 75mm 1 x WT AA 1 Module de tir de Mortier de 81mm (FP 3)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit contrôler les trois bâtiments multi-hex suivants à la fin du jeu : 18F3, 18J4, 18L6.
Victoire Allemande : Il doit empêcher le joueur britannique de remplir ses conditions de victoire. Le joueur allemand contrôle les trois bâtiments au début du scénario. Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Tous les hex (y compris les niveaux) d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés pour que le bâtiment soit contrôlé.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Les cartes semblent bizarres non ? Les Lignes de Vue ne peuvent pas être tracées des bords de la carte sauf là où

la carte rencontre une autre carte. En d'autres termes, vous ne pouvez pas tracer de LOS ou tirer dans le vide. Pas besoin d'une longue explication pour comprendre ça, non ?

3. Avant que le jeu ne commence, le joueur allemand peut placer jusqu'à 3 pions *Gravats* et 1 *Épave* dans n'importe hex entier de la carte 18 autre qu'un hex de bâtiment.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 18D6. Se déclenche seulement par activation britannique. L'unité qui l'active doit être à 6 hex ou moins de 18D6. Une fois activé, lisez le Paragraphe 1.

Marqueur d'Événement B (Ligne de Vue) : Placé sur 16K1. Se déclenche seulement par activation britannique. Une fois activé, lisez le Paragraphe 2.

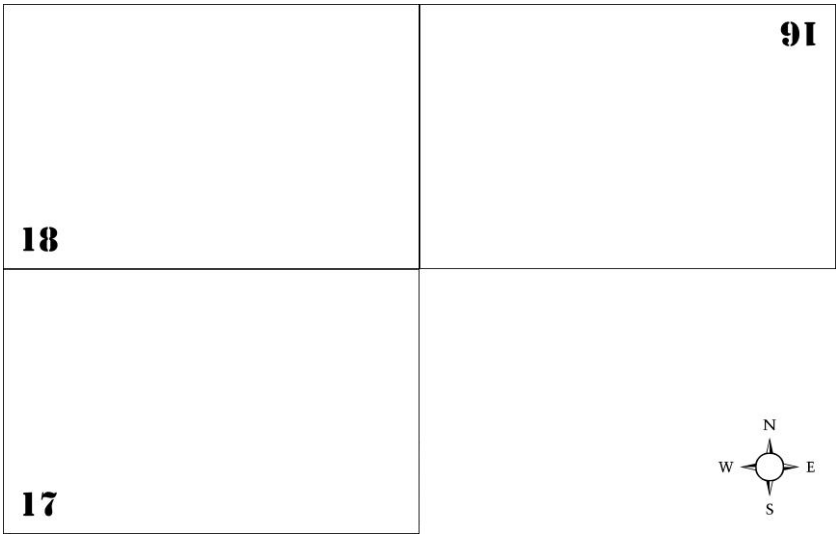
PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement A. Renforts de commandos ! Le joueur britannique peut amener les unités suivantes par le bord Est de la carte : 4 x 2-4-4, 2 x Bren, Lord Kolmes, Sgt Livingston.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Retirez le marqueur d'Événement B. Un observateur d'artillerie allemand remarque un mouvement flanquant de l'ennemi. Le joueur allemand reçoit immédiatement et résout une mission de tir d'artillerie Hors Carte (18.3. Tir de FP 4) n'importe où sur la carte 16. Pour le sujet de cet événement, **tous** les hex de la carte 16 sont considérés comme étant dans la LOS non-obstruée de cet observateur d'artillerie allemand.

CARTE



UNE OPÉRATION D'INITIATIVE PRIVÉE

Un mini-module Lock'n Load de quatre scénarios basé sur le film de 1970 *De l'Or pour les Braves*.

Un de mes films de guerre préféré est *De l'Or pour les Braves* (*Kelly's Heroes* en VO) qui est plus une comédie qu'un film de guerre. Tourné en 1970 et mettant en vedette Clint Eastwood, Telly Savalas, Don Rickles, et l'incomparable Donald Sutherland alias Oddball, ce film traite d'un groupe de soldats las de la guerre qui passent derrière les lignes allemandes, à l'Est de Nancy, en France en 1944, avec l'intention de dévaliser la banque de la petite ville imaginaire de Clermont. Bien sûr ce n'est pas une tâche facile et le groupe, mentionné par Kelly le personnage de Clint Eastwood, comme une opération d'initiative privée eu à surmonter de nombreux obstacles se dressant sur la route de Clermont, parmi lesquels conduire à travers une ville sous contrôle allemand durant un pilonnage d'artillerie, l'attaque d'un P-47 Thunderbolt ami, un champ de mines et une patrouille allemande, la nécessité d'un pont, et une section de chars Tiger gardant la banque. Lors d'un visionnage récent du film, je remarquais qu'un certain nombre de scènes feraient d'amusants scénarios pour Lock'n Load

Mark et moi avions déjà parlé de la façon dont nos scénarios favoris de LnL avaient de petits Ordre de Bataille, seulement quelques tours et un haut facteur de rejouabilité dû aux options tactiques. *Embuscade* pour *A Day of Heroes* en est un parfait exemple. Je lui fis part de mon idée de *De l'Or pour les Braves*, mais il avait des réserves : dans le film, le camp de l'Opération d'Initiative Privée finit généralement en bottant le cul des Allemands. L'équilibre était un challenge. Mais je pensais que les situations étaient idéales. Ainsi, quelques compromis durent être faits pour donner une chance aux Allemands. Ce à quoi j'aboutis furent quatre scénarios et quelques Règles Spéciales de Scénarios amusantes et bizarres pour vos cartes de *Band of Heroes*.

COMPOSANTS ET RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIOS

Pour jouer ces quatre scénarios, vous devez posséder *Band of Heroes*, *Swift & Bold* et *Not One Step Back*. Les cartes utilisées sont toutes issues de *Band of Heroes*, ainsi que la plupart des pions. Peu de pions issus de SAB et NOSB sont utilisés, ainsi si vous ne les possédez pas ils peuvent aisément être substitués (utilisez votre bon jugement, par exemple, j'ai utilisé les marqueurs de terrains issus de NOSB, mais une pièce de 1 centime peut être un Bâtiment en Bois et une pièce de 10 centimes peut représenter un Bâtiment en Pierre).

L'Opération d'Initiative Privée (PO) consistait en 15 hommes bien armés. En termes de jeu, je décidais de les représenter par les unités de la 101^{éme} Aéroportée issues de BOH. Pour Kelly, j'ai utilisé un Héros 2-2-6 avec des Cartes de Compétence variables. Pour Big Joe (Telly Savalas), j'ai utilise le Sgt Hill avec des Cartes de Compétence variables. Les hommes sont représentés par des Demi Groupes 1-4-4 et ils possèdent des Armes Lourdes telles que des BAR, M1919A1, ou des Charges Satchel. Le Sniper et l'Éclaireur sont également utilisés. Pour Oddball (Donald Sutherland) et son peloton, j'ai utilisé le Sgt Darius et trois Sherman M4A1.

Tous ceux qui ont vu le film savent que Oddball n'était pas un Leader de Blindés ordinaire, et que son Sherman n'était pas un tank ordinaire. Oddball était un gars sensible et très réceptif aux ondes positives ou négatives. Pour représenter cela, j'ai associé sa perception des ondes à l'initiative. Si la PO a l'initiative, Oddball (Sgt Darius) ressent des ondes positives, et son modificateur de Commandement est augmenté de 1 à 2. Si les Allemands ont l'initiative, il ressent des ondes négatives et son modificateur de Commandement baisse de 1 à 0. Son Sherman présente également une vitesse accrue : son potentiel de Mouvement passe de 10 à 12. Comme Oddball dit : « Nous aimons être capable de nous sortir du pétrin aussi vite que nous nous y sommes plongé ». Ils ont également installé des tubes de 90mm sur les canons de 76mm pour les faire paraître plus puissant qu'il ne l'était en réalité, pour intimider leurs ennemis. De la musique était également jouée, pas seulement pour les détendre, mais aussi pour désorienter leurs ennemis. Pour refléter ces conditions, toute unité allemande qui possède une LOS sur un Sherman souffre d'un malus de -1 à leur Moral. Enfin, les Shermans d'Oddball tiraient souvent des obus remplis de peinture, « pour peindre des jolies images : ça leur fout les jetons ». Ainsi, lorsqu'un Sherman touche sur la table OFT (sur un MMC, un SMC, un Groupe de Soutien ou un véhicule) et que le dé coloré est impair, la cible est automatiquement Choquée. Un second résultat Choqué n'entraîne pas de dommages additionnels.

LES SCÉNARIOS

Une Patrouille Arrive décrit la situation de la PO dans le champ de mines, lorsqu'une patrouille allemande approche et qu'elle doive laisser quelques hommes coincés parmi les mines. *Le Bord du Sherman* décrit l'attaque de la section de Shermans d'Oddball sur « une sorte d'installation militaire » alors qu'elle était en route pour faire la jonction avec Kelly et le reste de la PO. *La Traversée* décrit la périlleuse traversée par la PO d'un pont flottant sur une rivière entre eux, Clermont et l'or. *Faire sauter la Banque* décrit la bataille finale pour atteindre la banque, et le joueur PO a à sa disposition un certain nombre de méthodes pour y entrer, parmi lesquels persuader le dernier Tiger (si c'est le cas) de rejoindre le hold-up. Ce sont tous des scénarios en 3 ou 4 tours, et ils peuvent donc être joués rapidement. Les SSR leur confèrent beaucoup de saveur, ce que reflète l'ambiance du film. Et le plaisir est l'unique ambition de ce mini-module. J'espère que vous l'apprécirez.

UNE PATROUILLE ARRIVE

France, Est de Nancy, 1944.

Après que leurs véhicules furent détruits par des tirs amis de P-47 Thunderbolt (ils étaient derrière les lignes ennemis après tout), Kelly, Big Joe et les hommes de l'Opération d'Initiative Privée avaient encore à couvrir à pied les 30 km restants jusqu'à Clermont, le lieu de la banque. Ils ne s'attendaient pas à perdre leurs véhicules pas plus qu'ils ne s'attendaient à marcher dans un champ de mines, qui tua l'un de leurs hommes et en coinça deux autres, exposés à une patrouille allemande en approche.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de l'Opération d'Initiative Privée** Se déploient comme suit : Dans l'hex 14A3 : 1 x 1-4-4 1 x BAR Dans l'hex 14C3 : Sgt Hill avec la Carte *Decisive* 1 x 1-4-4 1 x M1919A4 Dans l'hex 14B3 : 1 x 2-2-6 Hero avec la Carte *Leader-Hero* 1 x 1-4-4 Dans l'hex 14C7 : 1 x 1-4-4 1 x BAR
ALLEMANDS	**Une patrouille motorisée** Se déploient comme suit (toutes les unités sont de la Wehrmacht, cf. SSR 5) : Dans l'hex 14B4 : Lt Koch (véhicule) 1 x 1-5-4 (pas dans le véhicule) 1 x Sd 222 (cf. SSR 3) Dans l'hex 14C4 : 1 x 1-6-4 (pas dans le véhicule) 1 x SdKfz 251 Dans l'hex 14D5 : 1 x 1-6-4 (pas dans le véhicule) 1 x MG42 1 x Opel Dans l'hex 14C5 : 1 x 1-6-4

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

3 tours. L'Opération d'initiative privée a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin du scénario gagne. Les VP sont décernés comme suit :
- Le joueur de l'Opération d'Initiative Privée gagne 1 VP pour chaque MMC et SMC allemand éliminé et s'il élimine le SdKfz 251. Un Groupe de Combat réduit en Demi Groupe qui est ensuite éliminé compte seulement comme 1 VP.
- Le joueur Allemand gagne 1 VP pour chaque MMC ou SMC américain. En revanche, le Demi Groupe dans l'hex 14C7 vaut 4 VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Restrictions de Mouvement : Américains : Ils ne peuvent pas se déplacer au tour 1, et le Demi Groupe dans l'hex 14C7 ne peut pas bouger pour toute la durée du scénario. Allemands : Les véhicules allemands ne peuvent pas bouger pour toute la durée du scénario.

2. Modifications de Terrains : Déployez les pions *Terrain* (issus de *Not One Step Back*) dans les hex suivants et appliquez les changements aux bords d'hex de Bocage et aux hex de Culture comme défini ci-dessous :
- Dans l'hex 14E5 : Forêt
- Dans l'hex 14C3 : Forêt
- Dans l'hex 14D6 : Forêt Éparse
- Tous les bords d'hex de Bocage sont considérés comme étant des Murs.
- Tous les hex de cultures sont considérés comme étant des champs labourés. Pour ce scénario, ce sont des terrains Dégagés et ne confèrent aucun TM.

3. Modifications de Véhicules : Pour ce scénario, le Sd 222 allemand est une voiture personnelle. Il perd son armure et ses armes.

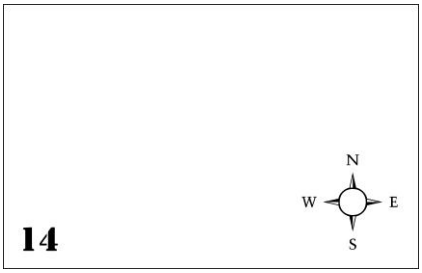
4. Champs de Mines : Placez 1 marqueur *Mines* dans les 6 hex suivants : B5, B6, B7, C5, C6, D7.

5. Inébranlables : Les MMC allemands ne peuvent pas être Choqués. A la place, sur un résultat Choqué sur la DFT, les MMC allemands sont réduits, les Demi Groupes ou sont éliminés. Les SMC et les véhicules peuvent être Choqués.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LE BORD DU SHERMAN

France, Est de Nancy, 1944

En chemin Kelly, Big Joe et le reste de l'Opération d'Initiative Privée, derrière les lignes ennemies, la section de Shermans modifiés d'Oddball émergea d'un tunnel ferroviaire, surprenant les Allemands à ce qu'Oddball appelait "une sorte d'installation militaire". Ils verrouillèrent et lancèrent la musique. La longue période de Repos et Récupération était terminée.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de l'Opération d'Initiative Privée** Se déploient comme suit : Dans l'hex 13H2 : 1 x Sherman M4A1 (Verrouillé) Sgt Darius avec la Carte *Speedy* Dans l'hex 13I1 : 1 x Sherman M4A1 (Verrouillé) Dans l'hex 13G1 : 1 x Sherman M4A1 (Verrouillé)
ALLEMANDS	**Éléments du Bataillon de Sécurité de la Wehrmacht** Se déploient comme suit : Dans l'hex 13H7 : 1 x WT LeIG18 75mm Dans l'hex 13G5 : 1 x WT AA Dans l'hex 13E5 : 1 x WT ATG 50mm Dans l'hex 13F6 : Sgt Beck 1 x 1-6-4 1 x PzF30 Dans l'hex 13J5 : Lt Plassmann 1 x 1-6-4 1 x PzF30 Dans n'importe quel hex de terrain Dégagé dans la LOS et pas à plus de 4 hex d'un Sherman. Les unités ne peuvent pas être empilées, et chacune d'entre-elles commence le jeu sous un marqueur *Moved* : 2 x 1-6-4 2 x 1-4-4

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

3 tours. L'Opération d'Initiative Privée a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie le joueur de l'Opération d'Initiative Privée doit détruire les trois Groupes de Soutiens allemands et faire sortir deux des 3 Shermans de la carte par l'hex 13H8 : tout autre résultat entraîne une victoire allemande.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Modifications des Shermans :

- Vitesse : Les trois Shermans bénéficient de la carte de compétence *Speedy* du Sgt Darius (Oddball) qui ajoute 2 MP à leur facteur de Mouvement. Ils “aimaient se sortir du pétrin aussi rapidement qu'ils y étaient entré”
- Munitions de peinture : Les Shermans d’Oddballs tiraient souvent des obus remplis de peinture, « pour peinture de jolies images” et parce que ça foutait les jetons aux ennemis. Lorsqu’un Sherman tire avec une Arme Lourde, touche et que le dé coloré est impair, le tank a tiré un obus plein de peinture. Ne lancez pas de dé pour la pénétration ou pour faire un test de Dommage : la ou les cibles est automatiquement Choquée. Les cibles déjà Choquées ne sont pas affectées lorsqu'elles sont touchées par un second obus rempli de peinture.
- Intimidation : Pour intimider leurs ennemis, et bien qu'ils avaient des canons de 76mm standards, les Shermans de la section d'Oddball avaient placé des tubes par dessus leurs canons pour leur donner l'aspect de canons de 90mm. Dans cette bataille, ils diffusaient également de la musique par des hauts-parleurs. Toutes les unités allemandes possédant une LOS sur un Sherman soustraient -1 à leur Moral.

2. Modifications de Terrain : Déployez les pions *Terrain* (issus de *Not One Step Back*) dans les hex suivants et appliquez les changements aux hex de Champs de blé comme défini ci-dessous :
Dans l'hex 13J2 : Forêt.
Dans l'hex 13F1 : Forêt.
Dans l'hex 13J1 : Bosquet.
Dans l'hex 13E4 : Bâtiment en Pierre.
Dans l'hex 13F6 : Bâtiment en Pierre.
Dans l'hex 13G7 : Bâtiment en Bois.
Tous les hex de Champs de Blé sont considérés comme étant des Terrains Dégagés.
L'hex 13H1 contient l'entrée d'un tunnel. Les unités ne peuvent pas être déployées ou entrer dans l'hex.

3. Ondes positives (ou négatives) : Le Sgt Darius (Oddball) est sensible à sa perception d'une situation, qui, en terme de jeu, est liée à l'initiative. Si l'Opération d'Initiative Privée a l’initiative, il ressent des Ondes positives. Si les Allemands ont l'initiative, il ressent des ondes négatives; S'il ressent des Ondes positives, son modificateur de Commandement (LM) augmente de 1 à 2 et les deux autres Shermans de sa section agissent comme s'ils avaient un LM de 1. S'il ressent des ondes négatives, lui et les deux Shermans perdent leurs LM pour ce tour.

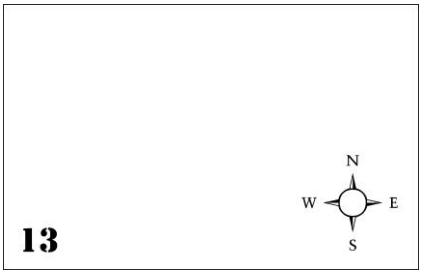
4. Une surprise interrompue : Émergeant du tunnel, la section de Shermans du Sgt Darius (d'Oddball) avait l'élément de surprise. Bien qu'ils ne puissent pas se déplacer au tour 1, ils peuvent, s'ils le souhaitent, tirer avec leurs mitrailleuses et leurs Armes Lourdes sur des cibles dans des hex différents.
Règles Optionnelles : Si vous voulez ajouter du carnage supplémentaire (et peut-être le reflet plus précis de la situation de combat du film), autorisez les Shermans à accomplir deux actions au tour 1. Néanmoins, un Sherman ne peut pas accomplir sa seconde impulsion tant que les tous les trois n'ont pas accompli leur première impulsion.

5. Pas de Carte de Compétence : Si un MMC allemand génère un Héros, ce dernier ne reçoit pas de Carte de Compétence.

MARQUEURS D’ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



France, Près de Clermont, 1944

Les deux éléments de l'Opération d'Initiative Privée se sont finalement réunis, mais ils leurs restaient toujours à traverser la rivière entre eux, Clermont et l'Or. Le dernier pont avait été détruit quelques heures plus tôt mais, par chance, Oddball avait convaincu certains de ses amis d'un Bataillon du Génie pour baliser le long. Sous le feu, un pont flottant fut déployé mais fut par la suite endommagé avec dessus deux des Shermans d'Oddball. Kelly et Oddball avaient déjà traversé, mais Big Joe et la plupart des hommes devaient encore affronter le feu de l'ennemi s'ils souhaitaient atteindre Clermont.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Une Opération d'Initiative Privée** Se déploient comme suit : Dans l'hex 17H6 : 1 x Héros 2-2-6 avec la Carte *Preempt* 1 x Sherman M4A1 (Verrouillé) Sgt Darius avec la Carte *Speedy* Dans l'hex 17G6 1 x 1-4-4 1 x M1919A4 Dans l'hex 17H3 1 x 1-4-4 1 x BAR Sgt Hill avec la Carte *Die Hard* 1 x Épave Dans l'hex 17I3 1 x 1-4-4 1 x BAR 1 x Éclaireur 1 x Épave
ALLEMANDS	**Éléments d'un Bataillon d'arrière-garde de la Wehrmacht** Se déploient en second dans n'importe hex numéroté 6 ou plus 2 x 1-6-4 2 x 1-4-4 2 x 0-5-4 Sgt Baumann 1 x MG34 1 x PzF30 1 x WT Mortier 50mm 2 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

4 tours. Lancez le dé pour l'initiative au tour 1

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp avec le plus de Points de Victoire (VP) à la fin du scénario gagne. Les VP sont décernés comme suit :
- Le joueur de l'Opération d'Initiative Privé gagne 1 VP pour chaque MMC, SMC et véhicule qui quitte le plateau de jeu par les hex 17H8, 17G8 ou 17I8. Le Sgt Darius et son Sherman compte pour 1VP.
- Le joueur allemand gagne 1VP pour chaque MMC, SMC et véhicule de l'Opération d'Initiative Privée éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Modifications des Shermans :

- Vitesse : La carte de Compétence du Sgt Darius (Oddball) ajoute 2 MP au facteur de Mouvement de son Sherman. Ils “aimaient se sortir du pétrin aussi rapidement qu'ils y étaient entré”
- Munitions de peinture : Lorsque le Sherman du Sgt Darius (Oddball) tire avec une Arme Lourde et touche et que le dé coloré est impair, le tank a tiré un obus plein de peinture. Ne lancez pas de dé pour la pénétration ou pour faire un test de Dommage : la ou les cibles est automatiquement Choquée. Les cibles déjà Choquées ne sont pas affectées lorsqu'elles sont touchées par un second obus rempli de peinture.
- Intimidation : Bien que le Sherman d'Oddball avait un canon de 76mm standard, il avait placé un tube par dessus son canon pour lui donner l'aspect d’un canon de 90mm, afin d'intimider les Allemands. Toutes les unités allemandes possédant une LOS sur le Sherman du Sgt Darius soustraient -1 à leur Moral.

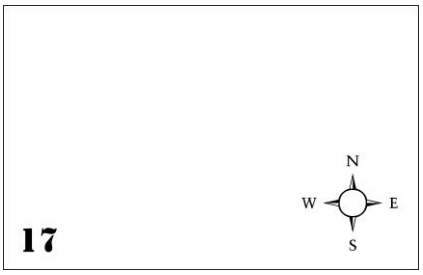
2. Modifications de Terrain : Appliquez les changements sur la Carte comme défini ci-dessous :
- Dans l'hex 17G6 un pion de Bosquet (issu de *Not One Step Back*)
- Tous les bords d'hex de Bocage sont considérés comme des Murs
- Tous les hex de Marécage sont considérés comme des terrains Dégagés.
- Les hex 17H4 et 17H5 représente le Pont Flottant. L'hex 17I4 est un hex d'Eau non traversable. On peut accéder aux hex de Pont Flottant par un hex adjacent. Les véhicules ne peuvent pas entrer dans un hex de Pont Flottant.

3. Ondes positives (ou négatives) : Le Sgt Darius (Oddball) est sensible à sa perception d'une situation, ce qui, en terme de jeu, est liée à l'initiative. Si l'Opération d'Initiative Privée a l’initiative, il ressent des Ondes positives. Si les Allemands ont l'initiative, il ressent des ondes négatives. S'il ressent des Ondes positives, son modificateur de Commandement (LM) augmente de 1 à 2. S'il ressent des ondes négatives, il perd son LM pour ce tour.

MARQUEURS D’ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



FAIRE SAUTER LA BANQUE

France, Clermont*, 1944

Kelly, Big Joe, Oddball et le reste de l'Opération d'Initiative Privée avaient infiltré Clermont, mais pour mettre la main sur les 16 millions de dollars, ils devaient pénétrer dans la banque. Et, pour atteindre la banque ils devaient passer une section de chars Tiger et son escorte de soldats SS. Ils avaient l'élément de surprise, et les ondes positives d'Oddball, mais pour être couronnés de succès, ils avaient besoin d'un peu plus.

*Note : J'ai cherché sur de nombreuses cartes, mais je ne suis pas parvenu à localiser une ville actuelle nommée Clermont aux environs de Nancy, en France, où l'action de *De l'Or pour les Braves* se déroule. Ainsi je suis sûr que c'est une ville imaginaire.

ORDRE DE BATAILLE	
AMÉRICAINS	**Une Opération d'Initiative Privée** Se déploient comme suit : Dans l'hex 18F7 : 1 x Héros 2-2-6 avec la Carte *Preempt* 1 x Bazooka Dans l'hex 18G7 : Sgt Darius avec la Carte *Speedy* 1 x Sherman M4A1 (Ouvert) Dans l'hex 18I2 : 1 x Sniper (Niveau 3, cf. SSR 6) 1 x Éclaireur (Niveau 0, cf. SSR 7) Dans l'hex 18B2 : 1 x 1-4-4 1 x Charge Satchel Dans l'hex 18B5 : 1 x 1-4-4 1 x M1919A4 Dans l'hex 18L5 : Sgt Hill avec la Carte *Deadly* 1 x 1-4-4 1 x BAR
ALLEMANDS	**Peloton de Sécurité blindé SS** Se déploient comme suit (toutes les unités sont des SS, suivez la règle 13,81) : Dans l'hex 18C2 (sous un marqueur *Moved*) : 1 x 1-6-4 Dans l'hex 18C4 (sous un marqueur *Moved*) : 1 x 1-6-4 Col Wagner Dans l'hex 18K5 (sous un marqueur *Moved*) : 1 x 1-6-4 Dans l'hex 18G3 : Sgt Rindt 1 x Tiger I (Ouvert) Dans l'hex 18F3 : 1 x 1-5-4 (Niveau 2, cf. SSR 1) 1 x MG34 Dans l'hex 18G2 : 1 x 1-5-4 (Niveau 2, cf. SSR 1)

	1 x MG34 Dans l'hex 18G1 : 1 x Tiger I (Ouvert), utilisez un char de la Wehrmacht comme un SS Dans l'hex 18G5 : 1 x Équipage 0-1-3 (sous un marqueur *Moved*) : 1 x Épave

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

4 tours. Les Américains ont l'initiative aux tours 1 et 2.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'Opération d'Initiative Privée remporte la partie en braquant la banque, ce qui peut être accompli des manières suivantes :

1. En faisant sauter les portes. Si un MMC ou un SMC armé d'un SW réussit un Assaut Rapproché contre la porte de la banque (hex 18G2), la porte est considérée comme ayant été forcée. Les unités n'ont pas a effectuer de test de Moral avant l'Assaut Rapproché, et la porte se défend avec un facteur de Blindage de 4 – soit 4 + 1d6 lors du jet en opposition. La porte peut seulement être prise d'assaut via les hex 18H2 ou 18H3.

2. Le tank Sherman du Sgt Darius (Oddball) peut détruire la porte de la banque avec un jet pour toucher réussi sur l'OFT. Les obus de peinture (cf. SSR 5) ne s'appliquent pas dans ce cas. Comme la banque est un Bâtiment en Pierre, appliquez le TM de +4 sur le jet pour toucher. Le bazooka peut également être utilisé. La seule chose requise est un jet pour toucher réussi : il n'y a pas besoin de lancer les dés pour la pénétration.

3. Si la seule unité allemande en Bon Ordre restant sur le plateau de jeu est un char Tiger, un Assaut Rapproché réussi contre lui n'entraine pas sa destruction, mais persuade le commandant du char de rejoindre l'Opération d'Initiative Privée et de détruire la porte de la banque.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. La banque est constituée des hex F2, F3 et G2. L'hex G2 contient seulement la porte, laquelle est verrouillée. Les unités ne peuvent pas entrer ou sortir de la banque, par aucune des unités des deux camps, à moins que la porte ait été détruite. Le toit de la banque (niveau 2) est également plat : ainsi, les deux Demi Groupes SS sur ce toit sont considérés comme étant en terrain Dégagé, bien qu'ils ne bénéficient pas du TM de +1 contre les tirs provenant d'un niveau inférieur.

2. Ondes positives (ou négatives) : Si l'Opération d'Initiative Privée a l'initiative, le Sgt Darius (Oddball) ressent des ondes positives. Si les Allemands ont l'initiative, il ressent des ondes négatives. Avec des ondes positives il ajoute 1 à son modificateur de Commandement. Avec des ondes négatives, il soustrait 1.

3. Faux 90mm de Sherman : Bien que le Sherman d'Oddball ait un canon standard de 76mm, il avait ajouté un tube par-dessus le canon pour le faire ressembler à un canon de 90mm, afin d'intimider les Allemands. Toutes les unités allemandes possédant une LOS sur le Sherman du Sgt Darius soustraient -1 à leur Moral.

4. Pannes : Bien qu'unique, le Sherman du Sgt Darius (Oddball) avait des problèmes mécaniques. Au début de la phase de ralliement du tour 2, le Sgt Darius doit effectuer un test de Moral. S'il échoue ce test, le tank tombe en panne. Placez un marqueur *Abandonned* sur le char et un Équipage en Bon Ordre dans l'hex. Le Sgt Darius (Oddball) est retiré du plateau de jeu. Il est parti “boire du vin, manger du fromage, et profiter de quelques rayons de soleil. Si le tank est déjà Choqué, le test de Moral sert un double rôle.

5. Peinture : Lorsque le Sherman du Sgt Darius (Oddball) tire avec une Arme Lourde et touche et que le dé coloré est impair, le tank a tiré un obus plein de peinture. Ne lancez pas de dé pour la pénétration ou pour faire un test de Dommage : la ou les cibles sont automatiquement Choquées. Les cibles déjà Choquées ne sont pas affectées lorsqu'elles sont touchées par un second obus rempli de peinture.

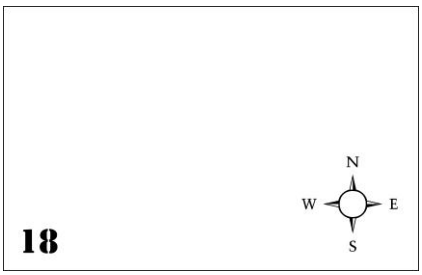
6. Sniper : Le sniper de l'Opération d'Initiative Privée peut effectuer deux impulsions au tour 1.

7. Éclaireur : L’Éclaireur de l'Opération d'Initiative Privée ne peut pas tirer ou se déplacer au tour 1 : il est occupé à sonner les cloches de l’Église.

MARQUEURS D’ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Hollande, Son, 17 septembre 1944

Lors du premier jour de l'Opération Market Garden, le 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée de la 101ème Division Aéroportée sauta près de la ville néerlandaise de Son. L'objectif du 1er Bataillon était de sécuriser Son et le pont sur le canal Wilhelmina au Sud de la ville. A partir de là, ils allaient poursuivre au Sud vers Eindhoven. La mauvaise nouvelle : le pont était lourdement défendu par plusieurs mitrailleuses et canons de 88mm, et il était truffé d'explosifs. Historiquement, le pont a été détruit alors que les Screaming Eagles n'étaient qu'à quelques mètres de là, mais ce scénario leur donne une chance de sauver le pont de la destruction.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments du 1er Bataillon, 506ème PIR, 101ème Division Aéroportée** Entrent au tour 1 par les hex 15B1, 15D1 ou 15F1 : 10 x 2-5-4 3 x BAR 2 x Bazooka 1 x M1919A4 1 x Mortier 60mm 1 x Infirmier 1 x Éclaireur Sgt Hill Cpl Medrow avec la Carte *Speedy* Lt Michael avec la Carte *Versatile*
ALLEMANDS	**Éléments de la 59ème Division d'Infanterie** Se déploient en premier comme suit : Sur la carte 15 dans les hex numérotés 5 à 8 (cf. SSR 2) : 3 x 1-6-4 1 x MG34 Sgt Baumann Sur la carte 17 dans les hex numérotés 1, 2 ou 3 (cf. SSR 2) : 3 x 1-6-4 1 x MG34 2 x WT ATG 88mm 2 x WT MG 7.92mm Lt Plassmann avec la Carte *Fanatic* 5 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le niveau de victoire est déterminé par les conditions suivantes :
- Victoire mineure : Les Américains détruisent les quatre Groupes de Soutien allemands.
- Victoire majeure : Les Américains détruisent les quatre Groupes de Soutien allemands et contrôlent le pont (hex 17H3–H6). Le contrôle d'un hex est déterminé en ayant un MMC en Bon Ordre un Héros ou un Éclaireur dans l'hex ou en ayant été le dernier camp à avoir eu un MMC en Bon Ordre un Héros ou un Éclaireur dans l'hex. Les Allemands contrôlent les 4 hex de pont au début du scénario.
- Tout autre résultat entraine une victoire allemande.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Terrain : Dans ce scénario, les hex de Bocage sont des Haies et les hex de Marécage sont des Terrains Dégagés. L'hex 17I4 est un hex de Rivière.

2. Restriction de mouvement des Allemands : Les unités allemandes qui commencent le jeu sur la carte 15 ne

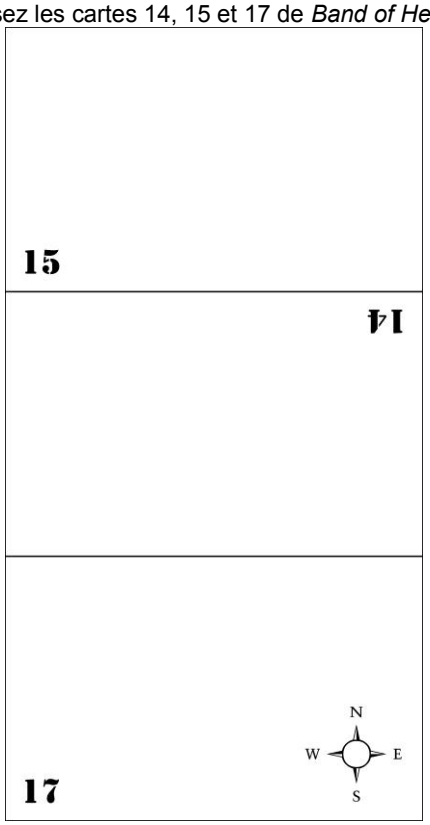
peuvent pas quitter la carte 15 avant le tour 3. Les unités allemandes qui commencent le jeu sur la carte 17 ne peuvent pas quitter la carte 17 ou se déplacer au Sud de la ligne d'hex 3 de la carte 17. Elles peuvent se déplacer dans les hex formés par les demi-hex des cartes 17 et 14.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

Utilisez les cartes 14, 15 et 17 de *Band of Heroes*



PAS LE TEMPS POUR UNE TASSE DE THÉ

Hollande, Arnhem, 17 septembre 1944

Contrairement à la réponse confuse aux débarquements de Normandie, certains commandants allemands avaient rapidement et correctement évalués le parachutage massif à l'extérieur d'Arnhem et entèrent immédiatement en action. C'est ce que le Capitaine Sepp Krafft, un instructeur de l'école de sous-officiers de la Waffen SS, fit. Il rassembla ses étudiants, dont beaucoup d'entre eux étaient des vétérans du front Est et forma une défense improvisée le long de la route qui conduisait au pont d'Arnhem. Les Britanniques, déjà un peu désorganisés par le manque de radios, se ruaient vers le pont. La résistance avait été légère... jusqu'ici.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments de la Compagnie B, 3ème Bataillon, 1ère Brigade Parachutiste, 1ère Division Aéroportée.** Entrent selon la SSR : 9 x 1-6-4 2 x Bren 1 x PIAT 1 x WT ATG 57mm (cf. SSR) 1 x Jeep (utilisez le pion américain issu de BOH) Lord Holmes Cpt McCloud Sgt Livingston
ALLEMANDS	**Éléments du 16ème Division Panzergrenadier SS, Bataillon Krafft, 2ème Corps SS Panzer et 9ème Division Panzer** Se déploient en premier au Nord de la ligne d'hex H incluse (toutes les unités sont des SS) : 2 x 2-6-4 3 x 1-6-4 1 x 1-5-4 1 x MG42 1 x MG34 Col Kerner Col Wagner 1 x StuG IIIG

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Nettoyez de tout MMC en Bon Ordre, Héros ou véhicule allemand jusqu'à 3 hex de la route 16O4-16A4 à la fin du scénario. Le joueur Allemand subit automatiquement une défaite si 6 Groupes de Combat (ou plus) britanniques non Choqués quittent le plateau de jeu par le bord Nord de la carte.
Victoire Allemande : Empêchez les Britanniques de réunir leurs conditions de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le joueur britannique commence le jeu en faisant entrer des unités dans l'hex 16O4. Jusqu'à ce qu'une unité britannique se déplace dans un hex adjacent à une unité allemande, obtienne une LOS sur une unité allemande dans un terrain Dégagé (si la LOS de l'unité britannique coupe une haie adjacente à l'unité allemande cible, cette unité cible n'est **pas** considérée comme étant dans un terrain Dégagé dans l'objet de cette règle), ou qu'une unité allemande tire sur une unité britannique, le joueur britannique doit observer les règles suivantes : chaque pile doit suivre la route qui commence en 16O4 et court vers le Nord. Les piles ne peuvent pas se déplacer de plus de 6 hex par tour, et ne peuvent pas changer de position dans la colonne. Dès qu'une unité britannique se déplace dans un hex adjacent a une unité allemande, obtient une LOS sur une unité allemande dans un terrain Dégagé ou qu'une unité allemande tire sur une unité britannique, le joueur britannique n'est plus restreint dans son mouvement et peut faire entrer ses unités restantes selon les règles d'activation normales n'importe où le long du bord Sud de la carte.

2. Le Groupe de Soutien ATG britannique doit entrer en jeu tracté par la jeep. Pour ce scénario, utilisez les règles ci-

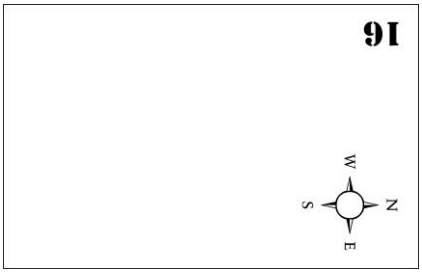
dessous pour la traction et le décrochage de l'ATG de la jeep :
- Utilisez un pion Jeep américain, bien que son équipage inhérent soit britannique.
- Le WT ATG entre en jeu en étant tracté par la jeep. Placez un WT ATG sur le pion jeep tant qu'il ai tracté. La jeep conserve sa capacité de mouvement complète tant qu'elle tracte.
- Aucun autre personnel ne peut être transporté par la jeep tant que la jeep est en train de tracter. Tous les tirs dirigés contre la jeep et l'ATG sont résolus comme s'ils étaient dirigés uniquement contre la jeep, et comme des Armes Légères contre des véhicules non blindés (17.3). Tout tir d'Armes Lourdes contre la Jeep la détruit ainsi que la WT ATG. Lancez le dé, pour déterminer la survie de l'équipage comme indiqué en 15.4.
- S'il est choqué, l'ATG reste tracté et ne peut pas être décroché. La jeep et le Groupe de Soutien doivent être ralliés afin de pouvoir entreprendre toute action supplémentaire.
- Si la jeep est détruite, l'ATG est également détruit, et ne lance pas de dé pour déterminer la survie de l'équipage.
- Pour décrocher l'ATG, la jeep doit dépenser la moitié de sa capacité de mouvement. Placez. Ils ont tous les deux terminés leur impulsion et leur tour.
- Une fois que la jeep a décroché l'ATG, elle peut peut plus le raccrocher pour le reste de la partie.

3. Tous les Bocages sont considérés comme des Haies.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LA STALINGRAD DE L'OUEST

Hollande, Arnhem, 19 septembre 1944

Le Colonel John Frost du 2ème Bataillon de Parachutistes avait pour ordre de prendre et de tenir le pont d'Arnhem jusqu'à ce qu'il soit relevé. Il avait pris un côté du pont et avait établi un petit périmètre avec les ressources limitées dont il disposait. Bientôt, avec la résistance allemande croissante, les Paras assiégés combattirent maison par maison. Les majestueux bâtiments autour du pont furent rapidement réduits en des piles fumantes de décombres, pendant que leurs caves devenaient des charniers. Des années plus tard, un vétéran allemand se rappelait que les Britanniques avaient combattu avec la même ténacité qu'il avait vu à Stalingrad.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments du 2eme Bataillon Parachutiste, 1ère Brigade Parachutiste, 1ère Division Aéroportée** Se déploient en premier, à l'Ouest de n'importe quel hex numéroté 6 inclus : 6 x 1-6-4 2 x Bren 2 x PIAT 1 x WT ATG 57mm 1 x Sniper (déployé/entre en jeu comme indiqué en 11.4) Lord Holmes Cpt McCloud 1 x Héros 2-2-6 (avec la Carte *Deadly*)
ALLEMANDS	**Éléments de la 9ème Division Panzer SS et Schwerepanzer Abeilung 506** Se déploient en second, à l'est de n'importe quel hex numéroté 6 (utilisez les pions SS) : 4 x 2-6-4 5 x 1-6-4 1 x MG42 2 x MG34 1 x Sniper (déployé/entre en jeu comme indiqué en 11.4 et dans la SSR) Col Wagner Col Kerner Sgt Reiner 1 x Tiger I

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Cf. la SSR pour l'initiative.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Bâtiment de Victoire : Avant que le jeu ne commence, le joueur allemand note secrètement son bâtiment d'objectif. Il doit noter son objectif **avant** le joueur britannique ne déploie ses unités. Il peut choisir le bâtiment 18I2 ou le bâtiment 18F2. Pour gagner, l'Allemand doit contrôler toutes les zones du bâtiment objectif à la fin du scénario. Le joueur britannique gagne s'il empêche l'Allemand de réunir ses conditions de victoire. Le joueur britannique est considéré comme contrôlant les deux bâtiments au début du scénario (et ce, qu'il ait déployé des unités dedans ou non). Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Tous les hex (y compris les étages) d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés par les allemands pour qu'ils puissent contrôler le bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Chaotique : Avant **chaque** impulsion, les joueurs lancent 1d6 pour l'initiative. Le joueur avec le résultat le plus élevé a l'initiative. Si les résultats sont égaux, le joueur qui avait l'initiative lors de la précédente impulsion conserve l'initiative. La Phase des Opérations se termine toujours normalement après que trois joueurs aient passés consécutivement – même si c'est le même joueur qui passe.

2. Durant son déploiement, le joueur Britannique reçoit 2 pions *Gravats* qu'il peut placer n'importe où sur la carte.

3. Durant son déploiement, le joueur Allemands reçoit 1 pion *Gravats* et 1 pion *Épave* qu'il peut placer n'importe où sur la carte dans un hex ne contenant pas d'unité britannique.

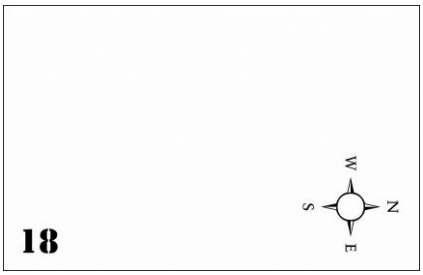
4. Le sniper allemand peut être placé dans les bâtiments F2 et I2 **seulement** si le joueur allemand contrôle l'hex spécifique dans lequel sniper est placé. Toutes les autres règles de sniper s'appliquent.

5. Les sources prétendent que l'Abteilung 506 était équipé avec Panzers PzKw Vib. Nous l'avons remplacé par le Tiger I.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



UN PANIER DE POMMES POUR JERRY

Hollande, Périphérie de Wolfheze, 19 septembre 1944

Alors qu'ils se tenaient dans une des Drop Zones dans la périphérie du village de Wolfheze, les paras britanniques du 7ème Frontaliers du Roi avaient repoussé les attaques allemandes constantes. Après que la 4ème Brigade Parachutiste ai réussi son atterrissage, les Frontaliers reçurent l'ordre se faire mouvement à l'Est vers Arnhem. Malheureusement, la Compagnie B ne reçut pas l'ordre, mais ce n'était pas leur problème le plus cruciale : la compagnie en sous-effectif subissait une attaque de Panzergrenadiers SS de la taille d'un Bataillon.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments de la Compagnie B et du Quartier Général, 7ème Frontaliers Ecossais du Roi, 1ere Brigade Aéroportée.** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 20 : 3 x 1-6-4 1 x 1-5-4 avec une mitrailleuse Bren et la carte *Plough the Row* (cf. SSR) 1 x Héros (Chapman avec une mitrailleuse Vickers et la carte *Deadly*) Lord Holmes 1 x Mines (cf. SSR) 4 x Trous de Souris
ALLEMANDS	**Éléments du Bataillon Kraft (SS)** Se déploient en second au Nord de la route qui court de 16A4 à 16O4 : 3 x 2-6-4 9 x 1-6-4 Col Kerner Sgt Riener 1 x Infirmier 1 x MG42 1 x MG34

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Allemands ont l'initiative à la première impulsion du premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit éliminer toutes les unités britanniques. Tout autre résultat entraîne une victoire britannique.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le Bocage n'existe pas. Tous les Champs de Blé sont considérés comme étant de la Broussaille.

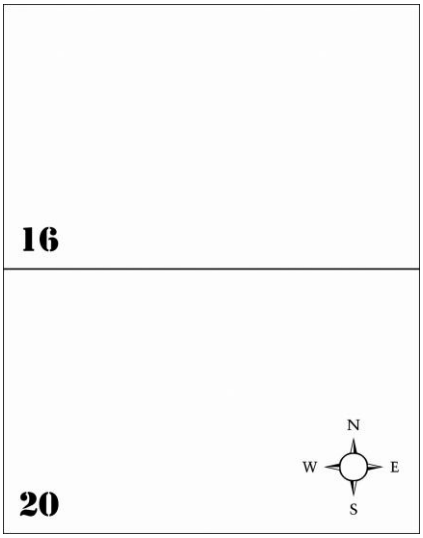
2. Les unités du joueur britannique comprennent un pion *Mines*. Ce pion représente un panier chargé de mines antichars. Durant n'importe quelle impulsion du joueur britannique, il peut placer ce pion *Mines* dans un hex dans la LOS de n'importe laquelle de ces unités (même si cet hex est occupé). Si elles explosent avec succès, les mines infligent des dommages de FP6 à toutes les unités dans l'hex et FP3 aux unités dans des hex adjacents. Pour faire exploser les mines, une unité britannique doit leurs tirer dessus et entraîner un Test de Dommage. Les mines bénéficient du TEM du terrain dans leur hex et des terrains Gênants entre elles et le tireur.

3. Toutes les unités britanniques doivent commencer la partie avec les armes qui leurs sont assignées.

4. Le Demi Groupe britannique avec la Bren peut s'auto-rallier et est considéré comme étant un Leader pour toutes les questions de Ralliement (ce qui autorise les autres unités britanniques présentes dans son hex à se rallier). Historiquement, l'équipe Bren était composée d'un Major et d'un Sergent-Major.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE


Hollande, Banlieue d'Arnhem, 19 septembre 1944

Pour les hommes de la 1ère Division Aéroportée britannique, la Loi de Murphy avait régnée en maître depuis le début de l'Opération Market Garden. Les tentatives répétées pour renforcer la position du Major John Frost par le pont avaient jusqu'ici toutes échouées. A l'aube du troisième jour de l'Opération, le 1er Bataillon du Lieutenant-Colonel David Dobie, accompagné d'éléments attachés, reçut la mission de tenter une percée jusqu'à Frost. Dobie fut alerté que les Allemands s'étaient enterrés parallèlement à l'itinéraire d'attaque du lit de la rivière (?), mais Dobie et ses hommes poursuivirent. Dans une large briqueterie en travers de la rivière, le sanglant 9ème Bataillon de Reconnaissance SS attendait sa revanche.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments des Bataillons du 1er Parachute et du 2ème Sud Stafford** Se déploient comme indiqué : **Équipe de Soutien :** Se déploie en second au Nord de n'importe quel hex de rivière et sur ou à l'Ouest de la ligne d'hex 17E et/ou sur ou à l'Ouest de la ligne d'hex 16L : 1 x 1-6-4 1 x 1-5-4 Cpt McCloud 1 x Bren 1 x Mortier de 51mm **Équipe d'Assaut :** Entre lors de n'importe quelle impulsion britannique le long du bord Ouest du plateau de jeu, au Nord de n'importe hex de rivière : 9 x 1-6-4 Lord Holmes Cpt Palmer (avec la Carte *Decisive*) Sgt Livingston 2 x Bren 2 x PIAT
ALLEMANDS	**Éléments Ad Hoc "Sperrverband Spindler" et du 9ème Bataillon de Reconnaissance SS** Se déploient en premier comme indiqué ci-dessous : **"Sperrverband Spindler" :** Se déploient en premier au Nord de la rivière sur ou à l'Est des lignes d'hex 17L et 16D : 1 x 1-6-4-6 1 x 1-6-4-5 2 x 1-4-4-5 Sgt Bauman Sgt Beck 1 x MG42 4 x Trous de Souris **9ème de Reconnaissance SS :** Utilisez les unités de la Wehrmacht pour ce scénario. Se déploient en premier sur l'Overlay W : 1 x WT 7.92mm 1 x WT Canon AA 1 x WT Mortier de 50mm Lt Plassman

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur britannique doit faire sortir un minimum de 4 Groupes de Combat et un Leader par le bord Est de la zone de

jeu **et** avoir le contrôle de l'hex 16B4 à la fin de la partie. Tout autre résultat entraîne une victoire allemande. Pour contrôler un hex, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Pour ce scénario, toutes les unités allemandes sont des SS, et tous les pions SS sont représentés par les pions gris de la Wehrmacht. Ils conservent leurs caractéristiques nationales SS.

2. Placez l'Overlay W de la manière suivante : l'hex de l'Overlay marqué "W" (L3) est placé par-dessus 17G7. L'hex L7 de l'Overlay est placé au-dessus de 17L6. L'Overlay se retrouve ainsi positionné de sorte qu'une partie sort du plateau de jeu. Tout hex de l'Overlay qui n'est pas sur le plateau de jeu ne fait pas partie de la zone de jeu. Les demi-hex sont considérés comme étant jouables. Le bâtiment sur l'Overlay est un bâtiment d'un seul étage.

3. Le Bocage n'existe pas. Tous les hex de Marécage sont considérés comme étant des terrains Dégagés.

4. Le pont (17H4, 17H5, 17I4) n'existe pas. Tous les hex de pont sont considérés comme étant des hex d'eau.

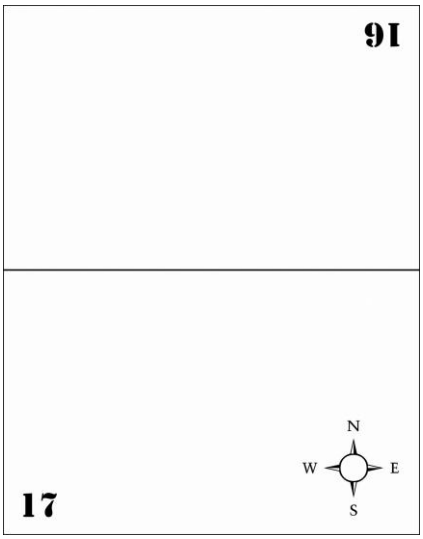
5. Le bâtiment est 16H8 est en pierre.

6. Avant le déploiement des deux camps, le joueur britannique peut placer un pion de bâtiment en pierre et un pion de Bosquet n'importe où dans la zone de déploiement de l'Équipe de Soutien. Le joueur allemand doit placer un pion bâtiment en bois dans la zone de déploiement du "Sperrverband Spindler".

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Hollande, Veghel, 20 septembre 1944

Opération Market Garden. Le plan de Montgomery visant à raccourcir la guerre en créant un pont aérien de troupes alliées par la ville d'Arnhem était en train de s'enliser. La 101ème Division Aéroportée s'était emparée avec succès des ponts qui lui avait été affectés, mais il lui fallait à présent les défendre contre les contre-attaques allemandes persistantes. Cette série de routes conduisant à Arnhem fut surnommé "l'Autoroute de l'Enfer". Des raisons supplémentaires à ce surnom vinrent le 20 septembre, lorsqu'un large groupe de chars allemands complété de cavaliers Fallschirmjäger attaqua les positions défensives de la 101ème dans la ville de Veghel

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS / BRITANNIQUES	**Éléments du 501eme PIR, 101eme Division Aéroportée et 15ème Hussards, XXXème Corps** Se déploient en premier dans n'importe quel hex entier de la carte 15 (Cf. SSR pour les détails du déploiement) : **Forces Américaines :** 7 x 2-5-4 2 x M1919A4 2 x Bazooka 1 x BAR Lt Michael Sgt Hill 4 x Trous de Souris 1 x WT ATG 57mm **Forces Anglaises :** 2 x Cromwell IV 1 x Firefly
ALLEMANDS	**Éléments de la 107ème Brigade de Panzers et 21ème Régiment Fallschirmjäger** Se déploient en second sur la carte 14, sur ou au Nord des hex numérotés 4 (inclus) : 3 x 3-3-4 6 x 2-3-4 3 x MG34 1 x Panzerfaust (PzF30) Lt Praun Cpt Weiss Lt Frietag 1 x WT ATG 88mm (Cf. SSR pour le déploiement) 2 x Pz VG 1 x Tiger I

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Britannique : Il doit empêcher le joueur allemand de remplir ses conditions de victoire.
Victoire Allemande : Il doit contrôler 11 bâtiments de la carte 15 à la fin du jeu. Le joueur Américain/Britannique est considéré comme ayant le contrôle de tous les bâtiments de la carte 15 au début du scénario (qu'il ait déployé des unités dans les bâtiments ou non). Pour contrôler un hex de victoire, le camp doit avoir un MMC en Bon Ordre ou un Héros dans l'hex ou avoir été le dernier camp à faire passer un MMC en Bon Ordre ou un Héros à travers cet hex. Tous les hex d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés pour que le bâtiment soit contrôlé.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Tous les Bocages sont considérés comme étant des Haies.

2. Tous les Champs de blé sont considérés comme étant des Terrains Dégagés.

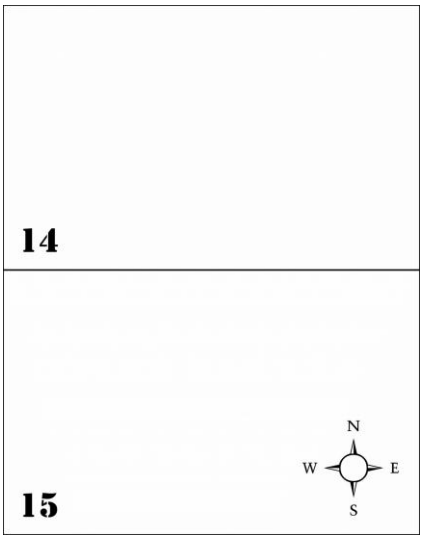
3. Du fait des préoccupations américaines pour les pertes civiles, le joueur américain doit déployer au minimum un Groupe de Combat dans chaque Trou de Souris.

4. Le WT ATG de 88mm peut être déployé sur la carte 14 n'importe-où au Nord des hex numérotés 6.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



INDÉMONTABLE COURAGE

Hollande, Près d'Oosterhout, 21 septembre 1944

Le 20 septembre, le 504ème Régiment d'Infanterie Parachutée sous le Commandement du Major Julian Cook avait procédé à une traversée amphibie de la Waal et sécurisé le pont de Nijmegen. Cette opération audacieuse coûta très cher au 504ème et ils n'étaient pas près de perdre ce dernier pont menant à Arnhem.
Le jour suivant, les Allemands commencèrent à contre-attaquer la petite tête de pont tenue par les parachutistes survivants. Le soldat John Towle, servant de Bazooka, vit un grouillement de soldats et de chars SS qui avançait vers les positions de sa compagnie. Il ramassa son tuyau de poêle, une brassée de munition et se rua sur l'ennemi.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie C, 504ème Régiment d'Infanterie Parachutée, 82ème Division Aéroportée** Se déploient en premier sur ou à l'est de la ligne F : 5 x 2-5-4 1 x Héros (avec les cartes *Rocket Man* **et** *Die Hard*) Cpt McCauley Sgt Fury 1 x BAR 1 x Bazooka 1 x WT Mortier de 60mm 4 x Trous de Souris
ALLEMANDS	**Éléments de la 9ème Division SS** Entrent au tour 1 le long du bord Ouest de la carte : 2 x 2-6-4 7 x 1-6-4 Col Kerner Sgt Riener 1 x Infirmier 1 x MG42 1 x Tiger I 1 x Pz IVH (utilisez le pion de la Wehrmacht) 1 x SdKfz 251 (utilisez le pion de la Wehrmacht)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, le joueur allemand doit nettoyer la route qui court de 14O4 à 14A4 de tout MMC en Bon Ordre ou Héros américain à 3 hex maximum de cette route à la fin de la partie. Tout autre résultat entraîne une victoire américaine.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le Bocage n'existe pas. Tous les Champs de Blé sont considérés comme étant de la Broussaille.

2. Si le Héros américain avec la Carte de Compétence *Rocket Man* touche avec succès un véhicule allemand mais ne l'endommage pas, le véhicule doit toujours effectuer un test de Moral et ajoute 1 au lancer de dé.

3. Notez que la Carte de Compétence *Rocket Man* confère un Bazooka à son possesseur, dans ce cas le soldat Towle. Ce Bazooka vient en sus de celui présent dans l'Ordre de Bataille américain.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

UN SCÉNARIO MONSTRUEUX

Roumanie, Svetlana, 7 octobre 1944

Les hommes du 15ème Bataillon SS Panzergrenadier voulaient se venger. Il y a 2 nuits, des hommes du bataillon, en garnison à Svetlana, avaient été submergés et massacrés. Les Soviétiques n'avaient même pas pris la peine de chercher à s'installer dans la ville. Ils avaient massacré les troupes SS et s'étaient retirés du petit village sur les rives de la rivière Doeder, laissant les cadavres éviscérés des Allemands dans les rues poussiéreuses. Cette nuit les Allemands retourneraient à Svetlana à la recherche des meurtriers de leurs camarades. Ils allaient les trouver... et leur faire regretter ce qu'ils ont fait.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Éléments de la 1ère Compagnie, 33eme Régiment, 17eme Division de Fusiliers.** Entrent au tour 1 à partir du bord Est de la carte comme indiqué : 5 x 1-4-4, 1 x 1-3-4, 1 x DP 28, Lt Smirnoff : Entrent par le bord Est de la carte, au Sud de la rivière. 5 x 1-4-4, 1 x Héros : Entrent par le bord Est de la carte, au Nord de la rivière. 1 x Sniper : Se déploie comme indiqué en 11.4, mais également à deux hex maximum de tout MMC soviétique sur la carte.
ALLEMANDS	**Éléments de la 9 Kompanie, 15ème Bataillon de SS Panzergrenadier** Entrent au tour 1 par le bord Ouest de la carte comme indiqué : 2 x 1-6-4, 1 x 2-6 4, 1 x MG42, Sgt Riener : Entrent par le bord Ouest de la carte, au Nord de la rivière. 1 x 1-5-4, (avec la Carte *Slayer*), 1 x MG34 : Entrent par le bord Ouest de la carte, au Nord de la rivière. 1 x 1-6-4, 1 x RPzB54, 2 x 2-6-4, 1 x MG42, 1 x Infirmier, Col Wagner : Entrent par le bord Ouest de la carte, au Sud de la rivière.

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chacun des 4 bâtiments suivants : H3, J5, J7 et I7 vaut 3 Points de Victoire. L'hex de bâtiment G3 (le poste de contrôle du pont) en vaut 7. Pour contrôler un hex, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Aucun des deux camps ne contrôle les bâtiments au début du scénario. Chaque MMC et SMC ennemi détruit (mais pas ayant simplement subi des pertes) rapporte 1 Point de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Hauteur des bâtiments : Tous les bâtiments ont un seul étage.

2. Construction des bâtiments : Le bâtiment en G3 est en pierre, tous les autres bâtiments sont en bois.

3. Bosquet : Tous les hex qui contiennent au moins un, mais moins de cinq arbres sont des hex de Bosquet.

4. Carte de Compétence *Slayer* : Le MMC/Héros (dans le cas de ce scénario le MMC) est un mitrailleur expert. Pour refléter cet état de fait, l'unité possédant cette carte de compétence peut être capable de tirer plus d'une fois par tour. Quand l'unité tir, résolvez l'attaque normalement, et marquez l'unité ayant tiré d'un pion *Fired* et l'unité prise pour cible par le pion *Fired Slayer*. Lors des impulsions ennemies suivantes dans la même phase des Opérations, le MMC pour effectuer un tir d'Opportunité sur une unité ennemie qui se déplace dans l'hex marqué du pion *Fired Slayer* ou dans un hex adjacent à ce pion.
Pour ce faire, le MMC doit d'abord réussir un test de Moral (les modificateurs de Commandement d'appliquent normalement, mais pas les modificateur de terrain). Si le MMC réussit, il tire sur l'hex désigné avec une Puissance de Feu de 0 + les modificateurs habituels + 1d6. Enlevez le marqueur *Fired Slayer* durant la Phase administrative.

5. Pleine Lune : C'était une belle et fraîche soirée d'automne à Sveltlana. Une pleine lune brillante illuminait le petit village. Par conséquent, les règles suivantes s'appliquent : ne tenez pas compte des règles de nuit de Lock'n Load

(20.0). Les unités peuvent repérer, tirer et voir normalement jusqu'à trois hex de leur position. Une unité peuvent tirer sur d'autres unités situées à plus de trois hex **seulement** si la ciblé est marquée d'un pion *Fired*. De telles attaques soustraient 2 à la FP totale des attaquants en plus des autres modificateurs (mais pas de la FP de chaque unité). Ouais, cela signifie qu'une pile d'unités conduisant un Mouvement d'Assaut qui tire sur une cible située à plus de trois hex de distance soustrait 4 (2 pour le Mouvement d'Assaut et 2 pour Le tir sur une unité à plus de 3 hex). Comme c'est le cas pour la plupart des règles de ce type, pour calculer la distance, comptez l'hex de la cible mais pas l'hex du tireur.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur H3. Activé par **les deux** camps, mais n'oubliez pas que vous devez être à 3 hex ou moins de H3 pour voir/activer l'Événement.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Un hurlement inhumain s'élève de la cabane sur la berge. Les cheveux se dressent sur la nuque alors que les bêtes émergent des bois. Mi-hommes mi-bêtes, ce sont les terreurs de votre enfance qui prennent vie. Maintenant vous comprenez ce qui a massacré les soldats allemands. Pas les Soviétiques. Pas même des hommes, mais plutôt des hommes-bêtes. Des Loups Garous !

Enlevez le Marqueur d'Événement A. L'impulsion de l'unité qui a déclenché l'Événement est terminée. Les meutes de Loups Garous sont représentées par les pions de valeur 4M-*-8 et une meute ayant subi des pertes par les pions de valeur 2M-*-8. Placez des meutes de Loups Garous dans les hex suivants : G2, G3, H3, I2. Si l'hex est occupé par une unité ennemie (les Allemands tout comme les Soviétiques sont ennemis des Loups Garous), les meutes de Loups Garous engagent immédiatement ses occupants en Corps à Corps.

Les Loups Garous n'ont pas d'attaque à distance, mais peuvent attaquer en Corps à Corps avec la FP indiquée sur le pion (4 pour la meute complète, 2 pour la meute diminuée). Appliquez les résultats du Corps à Corps normalement. Appliquez les résultats de la DFT comme suit : les Loups Garous ne sont jamais choqués. Si un pion multi-beast (MBC) [Pion Multi-bêtes] reçoit un résultat Choqué, il subit à la place des pertes. Si l'unité est une meute complète, elle est réduite à une Demi Meute. Si c'est déjà une Demi Meute, elle est éliminée. Si les pertes sont subies pendant un Mouvement, la meute doit stopper son mouvement dans l'hex où elle a subi les pertes. Les monstres sont considérés comme désordonnés et occupés à lécher leurs blessures. Un résultat "Pertes" élimine tout MBC Loup-Garou.

Les Loups Garous sont contrôlés par le jeu. Durant la Phase des Opérations les Loups Garous alternent les impulsions avec les Allemands et les Soviétiques comme suit : les Loups Garous sont activés, le joueur qui a obtenu l'initiative est activé, puis l'autre camp est activé. Rincez et recommencez. Par exemple, si les Allemands ont l'initiative, le jeu devrait activer un hex de Loups Garous, puis le joueur Allemand devrait activer un hex d'Allemands, puis le Soviétique devrait activer un hex de Soviétiques, etc.

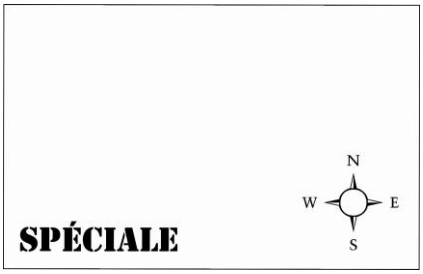
Le jeu active les Loups Garous comme suit : le joueur avec l'initiative assigne un numéro (égal à ou inférieur à 6) à chaque hex éligibles aux Loups Garous. Si un hex de Loups Garous n'est pas marqué d'un pion *Move* ou *Melee*, il est éligible à une activation. Lancez 1d6. L'hex dont le numéro correspond au résultat du dé est activé. Si plus d'un hex partage un numéro (cela arrive s'il y a plus de 6 hex de Loups Garous) deux hex sont activés. Pas plus de huit pions Loups Garous peuvent être en jeu en même temps. Lancez le dé jusqu'à ce qu'un hex soit activé à chaque impulsion de Loups Garous. Une fois activé, les Loups Garous se déplaceront vers l'unité humaine la plus proche, mesuré en points de mouvement (SMC, MMC, Soviétique ou Allemand. En cas d'égalité, lancez un dé) dans leur LOS et l'engageront en Corps à Corps.

Le joueur qui n'est pas impliqué dans le Corps à Corps contrôle les mouvements et les attaques des Loups Garous.

La nuit n'affecte pas les LOS des Loups Garous. Ils peuvent voir dans toute la largueur de la carte si nécessaire. La cible n'a également pas besoin d'être repérée : la vue, l'odorat et l'ouïe développés des Loups Garous leurs permettent de détecter leur proie là où des humains n'y arriveraient pas.

G3 et I2 abritent les entrées secrètes des tanières disséminées près de la rivière. Comme première action dans la Phase des Opérations suivante (après que l'Événement ai été déclenché), le joueur ayant l'initiative lance 1d6, consulte la table ci-dessous, et applique les résultats.

Résultat du dé	Résultat
1	Placez une meute en G3. Engagez en Corps à Corps les unités présentes dans l'hex.
2	Placez une meute en I2. Engagez en Corps à Corps les unités présentes dans l'hex.
3	Placez une meute en G3 et une en I2. Engagez en Corps à Corps les unités présentes dans l'hex.
4-6	Rien n'arrive

CARTE
Utilisez la carte fournie avec le scénario 

Allemagne, Gey, 10 décembre 1944

Juste avant l'aube, deux compagnies de la 83ème Division Américaine, soutenues par une section de Chasseurs de Chars, lancèrent un assaut sur Gey, un village clé sur le bord Nord-Est de la forêt d'Hürtgen. Un barrage d'artillerie prépara l'assaut sur le village... mais était-ce suffisant pour affaiblir ou interdire les Allemands qui s'étaient installés dans des positions défensives solides ?

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**2eme Bataillon, 331eme Régiment d'Infanterie, 83eme Division d'Infanterie** **Compagnie E** Se déploient en second dans n'importe quel hex de Forêt ou de Broussaille de la carte 16 : 6 x 1-6-4-5/5 3 x 1-6-4-4/5 2 x M1919A6 1 x BAR 1 x Bazooka 1 x Infirmier Lt Lewis Maj Desobry (avec la Carte *Assaulter*) 1 x Module de tir d'artillerie Hors Carte de 81mm (3 FP) **Compagnie F** Se déploient en second dans n'importe quel hex de Forêt, de Bosquet ou de Broussaille de la carte 13 : 6 x 1-6-4-5/5 3 x 1-6-4-4/5 2 x M1919A6 1 x BAR 1 x Bazooka Cpt Steel Cpl Barks (avec la Carte *Deadly*) 1 x Module de tir d'artillerie Hors Carte de 81mm (3 FP) **Éléments du 629ème Bataillon de Chasseurs de Chars** Se déploient en second dans n'importe quel hex de Route boueuse de la carte 13, à l'Ouest de la ligne d'hex 13H (inclus) 3 x M10 Wolverine Sgt Taylor
ALLEMANDS	**Éléments du 353eme d'Infanterie Abteilung** Se déploient en premier sur la carte 15, dans n'importe quel hex à l'Est de la ligne d'hex 15K (inclus). Les barrages routiers, barbelés et mines peuvent être placés n'importe où sur la carte 15. 4 x 2-6-4-5/4 8 x 1-6-4-5/4 2 x MG42 2 x MG34 1 x RpzB54 1 x PzF 1 x WT ATG 50mm 1 x WT ATG 75mm 1 x Infirmier Lt Mohr Sgt Steiner (avec la Carte *Fanatic*) 1 x Héros (Wolf) avec la Carte *Leader-Hero* 2 x Barrages routiers 4 x Barbelés 2 x Trous de Souris 4 x Mines (cf. SSR 1)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1 (cf. SSR 3)

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, les Américains doivent contrôler la majorité des hex de bâtiments de la moitié Est de la carte 13 (il y en a 13 au total). Pour contrôler un hex de bâtiment, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Le niveau de victoire américaine est détaillé sur la table ci-dessous :

Nombre d'hex de bâtiments contrôlés	Niveau de Victoire
13	Brillante
10-12	Bonne
7-9	Moyenne
Inférieur ou égal à 6	Pauvre : victoire allemande

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Mines allemandes : N'importe quelle unité (ou pile d'unités) qui entrent dans un hex contenant un marqueur *Mines*, ou dans un hex adjacent à un marqueur *Mines* lance 1d6 : si le résultat est 1 ou 2, les mines attaquent l'unité ou la pile avec sa puissance de feu. Les marqueurs *Mines* peuvent être empilés ou superposés, mais pas plus de 2 marqueurs ne peuvent affecter un hex (un seul lancer de dé de *Mines* par hex : elles attaquent ensemble). Les mines ne peuvent pas être placées dans des hex de bâtiments et si elles sont placées dans un hex adjacent à un hex de bâtiment, ne lancez pas le dé si les mines devaient attaquer une unité ou une pile entrant dans l'hex de bâtiment.

2. Gravats : Le village a été touché par un certain nombre de frappes d'artillerie avant l'assaut. Placez des Marqueurs *Gravats* dans les hex suivants : 15N8, 15L4, 15J5, 15I2, 15I6.

3. Barrage d'Artillerie Initial : Au début de la Phase des Opérations du tour 1 (et cela ne compte pas comme une impulsion), le joueur américain place 3 *Spotting Round* n'importe où sur la carte 15. Lancez un dé pour les tirs d'artillerie Hors Carte (FP 5) pour chaque marqueur *Spotting Round* (selon 18.2) mais le dé de dispersion n'est pas affecté par les terrains Gênants ou les modificateurs de commandement et le marqueur FFE ne peut pas être ajusté d'un hex. Toute superposition de marqueur FFE entraîne des attaques multiples sur ces hex.

4. Enlisement : Les règles d'Enlisement (10.10 de NBO) s'appliquent pour les véhicules et les mouvements au pas de course. Il coûte 2 MP aux chars pour entrer dans un hex de terrain Dégagé, et ils doivent lancer le dé pour l'enlisement dans chaque hex. De plus, les hex de Route de la carte 13 sont considérés comme des chemins de terre (10.9 de NBO) qui du fait des conditions météorologiques étaient presque boueux. Les hex de chemins de terre coûtent également 2 MP aux chars, mais ceux-ci s'enlisent seulement sur un résultat de 6 sur 1d6.

5. Pas de bocage : Tous les bocages sont considérés comme étant simplement des haies.

6. Visibilité : L'assaut commença juste avant l'aube. Ainsi, le tour 1 voit s'appliquer les règles de combat de nuit (20.0). La visibilité est réduite à 2 hex. Au tour 2, la visibilité est limitée à 3 hex. Au tour 3, la visibilité est limitée à 4 hex. A partir du tour 4, et jusqu'au tour 7, la visibilité est normale.

7. Infanterie américaine : Les règles 13.95 du module NBO s'appliquent.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE

13
15
14
N
W
E
S
16

Allemagne, Strass, 10 décembre 1944.

La Compagnie G du 331ème Régiment d'Infanterie de la 83ème Division d'Infanterie accompagnée d'une section de Shermans pensait qu'elle se dirigeait vers le village supposé nettoyé de Strass pour soutenir l'assaut de Gey, au Nord, sur la bordure Nord-Ouest de la forêt de Hürtgen, mais elle avait reçu des information erronée. Les éléments du 3ème Bataillon du 330ème Régiment d'Infanterie étaient accrochés dans le centre de Strass et avaient besoin d'assistance. Des forces coriaces d'infanterie et de blindés allemands les encerclaient.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS

Compagnie G, 2eme Bataillon, 331eme Régiment d'Infanterie, 83eme Division d'Infanterie et section de soutien blindé
Entrent au tour 1 sur la carte de *Noville*, via les hex AJ9-AJ13 inclus :
6 x 1-6-4-5/5
3 x 1-6-4-4/5
2 x M1919A6
1 x BAR
2 x Bazooka
1 x WT Mortier de 81mm
Cpt Steel
1 x Jeep
1 x M3A2 Half-track
Cpl Barks avec la Carte *Speedy*
Sgt Taylor
2 x Sherman M4A1
1 x Sherman M4A3E8

Éléments du 3ème Bataillon, 330ème Régiment d'Infanterie, 83ème Division d'Infanterie
Se déploient en premier en utilisant les pions Mystères 1-6 suivant la SSR 1 :

Numéro de pion Mystère	Unités
1	1 x 1-6-4-5/5, 1 x 1-6-4-4/5, 1 x M1919A6, Maj Desobry avec la Carte *Die Hard*
2	1 x 1-6-4-5/5, 1 x Bazooka
3	1 x 1-6-4-5/5, 1 x BAR
4	1 x 1-6-4-5/5, 1 x Bombe collante
5	1 x 1-6-4-4/5, 1 x Infirmier
6	1 x 1-6-4-4/5, 1 x Héros (Kelly)

ALLEMANDS

Éléments du 353eme Infanterie Abteilung et du 116eme Panzer Abteilung
Se déploient en second à l'intérieur de la ligne de périmètre bleue de Noville, mais pas dans un hex adjacent à un hex contenant un pion Mystère, et les véhicules doivent être déployés dans un hex adjacent à la ligne de périmètre ou sur la ligne d'hex N. Au moins un MMC doit être déployé dans les hex suivants : P11, P13, Q15, R10 et R16 :
6 x 2-6-4-5/4
6 x 1-6-4-5/4
1 x MG42
2 x MG34
2 x PzF
1 x Infirmier
1 x WT ATG 50mm
1 x WT Mortier 81mm
Lt Herzner
Sgt Knecht avec la Carte *Preempt*
Lt Oppeln
1 x SdKfz 251/9
1 x StuG IIIG

	1 x JgdPz V 2 x Pz IVH 2 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Les allemands ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le niveau de victoire est déterminé par le nombre de Points de Victoire (VP), que le joueur allemand a gagné à la fin de la partie. Les VP sont gagnés en éliminant les unités américaines qui commencent le jeu sous un marqueur *Mystère* et en capturant les Armes de Soutien. Le joueur allemand gagne 2 VP pour chaque Groupe de Combat éliminé (les Demi Groupes ne rapportent qu'1 VP) et 1 VP pour chaque SMC éliminé et chaque Armes Lourdes capturées. Une Arme Lourde est considérée comme capturée si elle est portée par un MMC allemand en Bon Ordre ou un SMC. Le niveau de victoire américaine est détaillé sur la table ci-dessous :

Nombre de Points de Victoire	Niveau de Victoire
Plus de 20	Brillante
15-19	Bonne
11-14	Moyenne
Inférieur à 10	Pauvre : victoire américaine

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Pions *Mystère* : Pour déployer les Américains encerclés, placez au hasard les pions *Mystère* numérotés 1 à 6, face cachée, dans les hex suivants : R12, R13, S15, T13, T15, U14. Les pions *Mystère* ne peuvent pas être déplacés. Les pions *Mystère* ne sont révélés qu'après une tentative de repérage allemande réussie ou lorsqu'une unité allemande se déplace dans un hex adjacent à l'hex du pion *Mystère*. Les unités qui viennent d'être révélée peuvent effectuer des tirs d'Opportunité mais elles ne peuvent pas se déplacer avant le tour 2. Si un pion *Mystère* n'est toujours pas révélé à la fin de la phase des Opération du tour 1, révélez-le lors de la phase Administrative.

2. Zone de jeu : Utilisez une partie de la carte de *Noville* : de la ligne d'hex N inclus au bord Sud de la carte (c'est à dire le bord Est suivant la boussole de la carte).

3. Gravats : Le village de Strass a subi beaucoup de combat. Avant de déployer les unités, lancez 1d6 pour chaque hex de bâtiment à l'intérieur de la ligne de Périmètre. Si le résultat est un 6, placez un marqueur *Gravats* dans l'hex.

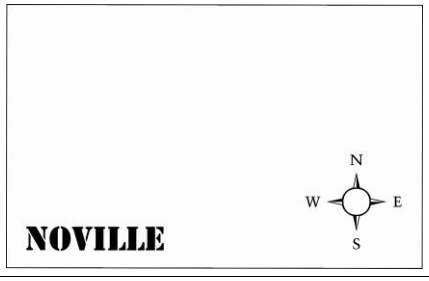
4. Enlisement : Les règles d'Enlisement (10.10 de NBO) s'appliquent pour les véhicules et les mouvements au pas de course. Le Sherman américain M4A3E8 s'enlise seulement sur un résultat de 6.

5. Infanterie américaine : Les règles 13.95 du module NBO s'appliquent.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, 16-19 Décembre 1944

Le début de l'Offensive allemande des Ardennes. Au centre des lignes allemandes, la 26ème Division Volksgrenadier et la Division Panzer Lehr Divisions poussèrent en direction du carrefour crucial de Bastogne, par le réseau inadéquat des routes rurales de Belgique. La 26ème Volksgrenadier reçu l'ordre de dégager la voie pour la Panzer Lehr, mais les Volksgrenadiers ne progressaient que lentement, et les deux colonnes d'unités entrelacées s'efforçaient de balayer la série interminable de barrages routiers et de défenses désespérées établis pour chaque village par l'infanterie, les blindés et les pionniers américains.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS

Éléments du Füsilier Regiment 39, 26eme Division Volksgrenadier, 901eme Panzergrenadier Regiment et Régiment du Panzers 130, Division Panzer Lehr
Entrent comme indiqué par les bords Est de la carte 41 (cf. Durée du Scénario et Conditions de Victoire).

Füsilier Regiment 39
Entrent au tour 1.
3 x 1-4-4-5
2 x 1-4-4-4
1 x Infirmier
Sgt Beck
2 x MG42
1 x RpzB54

Division Panzer Lehr
Entrent au tour 2
3 x 2-3-4-5
2 x 2-6-4-5
1 x 2-3-4-6
1 x 1-6-4-6
Lt Koch
Sgt Baumann
Lt Plassmann
3 x MG42
2 x RpzB54

Division Panzer Lehr
Entrent au tour 2
2 x Pz VG
1 x Pz IVH
1 x Tiger I
1 x Tiger II
1 x SdKfz 251
1 x StuG IIIG
1 x Sgt Rindt

AMÉRICAINS

Éléments de la 28eme Division d'Infanterie, 9eme et 10eme Divisions Blindés
Se déploient en premier comme indiqué ci-dessous et dans les Durée du Scénario et Conditions de Victoire

La Route Interminable
Sur la carte 41, à l'Ouest de la ligne d'hex K
6 x 1-6-4
1 x Héros (Walker)
Lt Michael
Cpl Medrow
2 x Bazooka
2 x M1919A4
2 x BAR
1 x Charge Satchel
1 x WT ATG 57mm
1 x M10
4 x Trous de Souris

La Traversée de la Rivière
Sur la carte 17, sur ou à l'Ouest des hex numérotés 2
3 x 1-6-4
1 x Héros (Heath)
1 x Sniper
Lt Clarkson
1 x Bazooka
1 x Charge Satchel
1 x WT cal .50
1 x Lance-flammes
1 x M4 105
1 x M10
1 x Module de tir d'artillerie de 105mm (4 FP)

Le Croisement
N'importe où sur la carte 21
4 x 1-6-4
1 x Héros (Ash)
Maj Tom
Lt Michael
1 x M1919A4
1 x Bazooka
1 x Charge Satchel
1 x WT Mortier de 60mm
1 x M5A1
1 x M4A1
1 x FFIIC (cf. SSR)
Sgt Darius

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Ce scénario est composé de 3 parties, jouées dans l'ordre donné ci-dessous, chacune avec leur propre Durée et Conditions de Victoire comme décrit ci-dessous. Les Américains ne doivent être déployés que lorsque leur partie du scénario entre en jeu. En d'autres mots, au début de la partie, ne déployez que les unités de la Route Interminable.

La Route Interminable : La durée du scénario est de 7 tours. Les Allemands doivent faire sortir 12 pions par le bord Est de la carte 41. Tout autre résultat est une victoire américaine. Les véhicules comptent pour deux pions. Si les Allemands gagnent, passez à la Traversée de la Rivière ci-dessous. Si les Américains gagnent, le scénario se termine et les Américains sont victorieux.

La Traversée de la Rivière : Toutes les unités allemandes qui ont survécu (n'ont pas été éliminées) dans la Route Interminable constituent les forces allemandes de la Traversée de la Rivière. Notez que ces forces n'ont pas besoin d'avoir quitté la carte dans la Route Interminable, mais doivent avoir survécu au scénario. Les Demi Groupes restent des Demi Groupes. Les véhicules abandonnés qui n'ont pas été détruits par la suite sont réinvestis si leurs équipages ont également survécus : si ce n'est pas le cas, les véhicules sont détruits. Les effectifs des unités américaines sont précisés sous l'entrée la Traversée de la Rivière. Les Américains de la Route Interminable ne peuvent pas participer à la Traversée de la Rivière. Toutes les unités allemandes entrent par le bord Sud ou Est de la carte 20 au tour 1. Le scénario dure 6 tours. Les Allemands doivent faire sortir 12 pions par le bord Ouest de la carte 17. Tout autre résultat est une victoire américaine. Les véhicules comptent pour deux pions. Si les Allemands gagnent, passez au Croisement ci-dessous. Si les Américains gagnent, le scénario se termine et les Américains sont victorieux.

Le Croisement : Toutes les unités allemandes qui ont survécu (n'ont pas été éliminées) dans la Traversée de la Rivière constituent les forces allemandes du Croisement. Notez que ces forces n'ont pas besoin d'avoir quitté la carte dans la traversée de la Rivière, mais doivent avoir survécu au scénario. Les Demi Groupes restent des Demi Groupes. Les véhicules abandonnés qui n'ont pas été détruits par la suite sont réinvestis si leurs équipages ont également survécu : si ce n'est pas le cas, les véhicules sont détruits. Les effectifs des unités américaines sont précisés sous l'entrée le Croisement. Les Américains de la Route Interminable et de la Traversée de la Rivière ne peuvent pas participer à la Traversée de la Rivière. Toutes les unités allemandes entrent par le bord Sud ou Est de la carte 20 au tour 1. Le scénario dure 10 tours. Pour remporter la partie les Allemands doivent contrôler les 7 bâtiments de la carte 21. Pour contrôler un hex, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Les Américains débutent la partie en contrôlant tous les hex de bâtiment. Si les Allemands gagnent le Croisement, ils remportent le scénario *Des Jours Sombres...* au complet. Dans le cas contraire, ils perdent.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le champs de Blé, les Bocages et les Marécages n'existent pas. Pour ce scénario, ce sont des terrains Dégagés.

2. Le sol est couvert de neige. Les unités de classe L (Infanterie) doivent dépenser 1 Point de Mouvement supplémentaire dans le **premier** hex dans lequel ils entrent à chaque impulsion. Chaque véhicule doit dépenser 3 Points de Mouvement supplémentaire dans le **premier** hex dans lequel il entre à chaque impulsion.

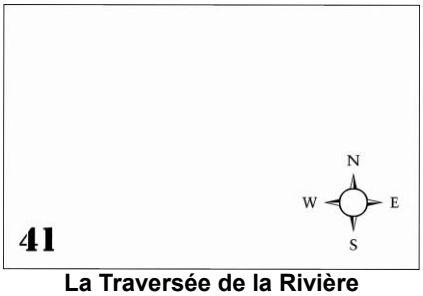
3. Le Sherman Firefly (FFIIC) assigné aux forces américaines dans le Croisement représente un char Sherman Easy Eight M4A3E8 américain. Utilisez les caractéristiques du Firefly, mais considérez qu'il s'agit d'un véhicule américain.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

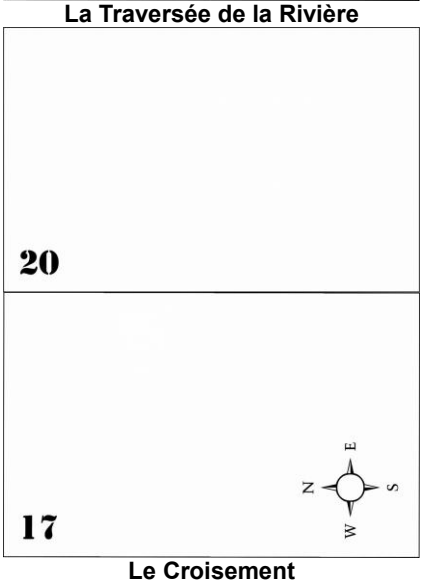
Aucun

CARTE

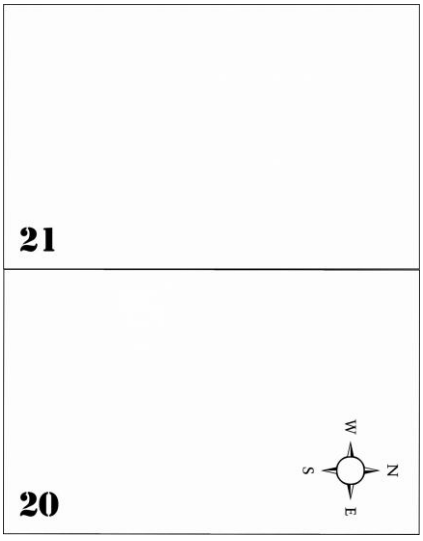
La Route interminable



La Traversée de la Rivière



Le Croisement



Pour vraiment revivre l'histoire de la défense et de l'évacuation finale de Noville, nous vous suggérons de jouer les six scénarios dans l'ordre, comme une Campagne. L'ordre des scénarios est le suivant :

1. *Barrages Routiers !*
2. *Des Tigres dans la Brume*
3. *Voici le Soleil*
4. *Une Contre-attaque Contrée*
5. *Une Nuit en Enfer*
6. *La Fermeture du Sac*

Voici quelques lignes directrices pour un jeu en Campagne. Soyez prévenu que l'équilibre de chaque scénario peut en être altéré.

PARTIE 1 – VOTRE HÉROS PERSONNEL

Au début de *Barrages Routiers !*, ajoutez un Héros choisi au hasard (et **sans** Carte de Compétence) à votre Ordre de Bataille (OOB). S'il survit à un scénario donné, il grandira en expérience et en puissance, que son camps gagne ou perde. Chaque scénario à l'issue duquel il survit, ajoute un niveau de plus à ce Héros, jusqu'à un maximum de trois Capacités ajoutées.

Nombre de Scénarios	Capacité Ajoutée
1	Un Carte de Compétence est choisie au hasard
2	Une Arme de Soutien est choisie
3	Carte de *Leader-Hero*, *en plus* de sa première Carte de Compétence. Si la première Carte de Compétence était Héros-Leader, choisissez une autre Carte de Compétence

Les Cartes de Compétence à usage unique sont régénérées entre les scénarios. Les Héros blessés commencent le scénario suivant sans blessure. Si le Héros Personnel est tué, un nouveau Héros est tiré au scénario suivant. Le Héros Personnel s'ajoute aux deux Héros normalement autorisés pour chaque camp : ainsi en jouant *Noville, Bastogne's Outpost* en Campagne, vous pouvez avoir jusqu'à trois Héros en même temps. Si un troisième Héros est nécessaire, choisissez-en un de la 101ème Aéroportée.

PARTIE 2 – LE SALAIRE DE LA VICTOIRE

La victoire devrait rapporter quelque-chose. Le vainqueur d'un scénario donné peut conserver un Groupe de Combat survivant (même s'il est *Choqué*) et l'ajouter à l'OOB du scénario suivant. Lancer 1d6 : sur un résultat pair, le Groupe de Combat emmène avec lui une Arme de Soutien amie (SW) présente sur le plateau de jeu. Nous suggérons que vous marquiez ce Groupe de Combat avec un adhésif non-permanent pour le distinguer des autres Groupes de Combat de l'OOB.

Tant que le Groupe de Combat survit, il peut être en être ajouté un nouveau à l'OOB des scénarios suivants. Ainsi, si un camp gagne les scénarios 1 à 5 et ne perd aucun de ses Groupes de Combats supplémentaires, il commencera le scénario 6 avec 5 Groupes de Combat supplémentaires ! Les Groupes de Combat supplémentaires qui n'ont pas obtenus d'Armes de Soutien après le précédent scénario peuvent refaire une tentative à la fin de chaque scénario.

Si aucun Groupe de Combat ne survit au scénario, prenez un Demi Groupe mais n'ajoutez pas d'Armes de Soutien. Si aucun MMC ne survit au scénario, vous n'obtenez aucune unité supplémentaire pour le scénario suivant (même si vous avez gagné).
Les unités supplémentaires sont considérées comme aguerries et ajoutent 1 à leur Moral. Ainsi, un américain 1-6-4-5/5 devient une unité 1-6-4-6/6. Les unités qui survivent à plus qu'un scénario **n'augmentent pas** à nouveau leur Moral.

DÉPLOIEMENT DES UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES

Toutes les unités supplémentaires (MMC et Héros) peuvent être déployées dans n'importe quel endroit de la zone de déploiement définie par le scénario. Si différentes zones sont possibles, vous choisissez librement où ces unités sont placées. Dans *Une Nuit en Enfer* le marqueur *Mystère* #9 (normalement un Marqueur Leurre) est désigné comme cachant les unités supplémentaires.

BARRAGES ROUTIERS !

Belgique, Noville, 19 Décembre 1944

Quand la Team Desobry atteignit le petit bourg de Noville, leur objectif était clair : arrêter l'avance allemande sur Bastogne. Les hommes du Combat Command B (CCB) dont l'équipe constituait une partie, avait à peine de puissance de feu pour tenir une route : elle avait à en tenir trois.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS

Éléments de la 26eme Volksgrenadier Division, Éléments de la 2eme Panzer Division et Éléments de la Panzer Lehr Division.
Se déploient de la façon suivante : avant que le joueur américain déploie ses propres forces, l'Allemand doit diviser les siennes en trois détachements, chacun étant assigné à l'un de trois mini-champs de bataille, A, B et C (cf. SSR 1). Il peut répartir ses unités comme il le désire, et peut même n'affecter aucune unité à l'un des mini-champs de bataille.
6 x 2-6-4-5/4
6 x 1-6-4-5/4
2 x MG42
1 x MG34
Lt Herzner
2 x RPzB54
1 x PzF
Lt Oppeln
Lt Mohr
Sgt Steiner
1x SdKfz 251/9
2 x StuG IIIG
1 x Pz IVH
1 x Pz V Panther

AMÉRICAINS

Trainards de la 28eme Division d'Infanterie et Éléments du Combat Command B, 10eme Division Blindée, 20ème Bataillon d'Infanterie Mécanisée.
Se déploient de la façon suivante : après que l'allemand ait secrètement constitué et affecté ses détachements, le joueur américain divise également ses unités en trois détachements défensifs. Néanmoins, il doit affecter à chacun des mini-champs de bataille au moins 1 Leader, 2 Groupes de Combat et 1 Barrage Routier.
3 x 1-6-4-4/5
6 x 1-6-4-5/5
Maj Desobry
Lt Lewis
Cpl Barks
1 x M1919A6
2 x Bazooka
1 x M1919A4
1 x WT MG cal .50
1 x M3 Half-track
3 x M4A1 Sherman
3 x Barrages Routiers
3 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. L'allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui remplit les conditions de victoire sur deux des trois mini-champs de bataille (cf. SSR 1) gagne le scénario). Pour contrôler un hex, le joueur doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.
- Barrage Routier A : Le joueur allemand doit contrôler l'hex de Barrage Routier et le Bâtiment de Pierre en L11. Dans le cas contraire, le joueur américain gagne.
- Barrage Routier B : Le joueur allemand doit contrôler l'hex de Barrage Routier et le Bâtiment de Pierre en T7. Dans

le cas contraire, le joueur américain gagne.
- Barrage Routier C : Le joueur allemand doit contrôler l'hex de Barrage Routier et le Bâtiment de Pierre en Z13. Dans le cas contraire, le joueur américain gagne.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Ce scénario se joue simultanément sur trois zones de la carte, A, B et C. Bien que chaque secteur ait son propre OOB et que les unités ne soient pas autorisées à quitter leurs mini-champs de bataille respectifs, ce scénario constitue une seule et unique partie et toutes les règles standards s'appliquent. Néanmoins, durant votre impulsion vous pouvez seulement activer des unités dans une des zones de la carte, pas les trois. Les trois zones de jeu sont les suivantes :

Barrage Routier A : Approche Ouest
En jeu : lignes d'hex A à M, hex 7 à 16.
Déploiement Américain : sur ou à l'Est de la ligne d'hex D. Le Barrage Routier doit être sur un hex de Route Pavée.
Allemands : Entre au tour 1 via le bord Ouest de la zone de jeu ou via la route à l'hex C16.

Barrage Routier B : Route d'Houffalize
En jeu : lignes d'hex T à AB, hex 1 à 9.
Déploiement Américain : sur les hex 4 et +. Le Barrage Routier doit être sur un hex de Route Pavée.
Allemands : Entre au tour 1 via le bord Nord de la zone de jeu.

Barrage Routier C : Route de Bourcy
En jeu : lignes d'hex Z et à l'Est jusqu'au bord de la zone de jeu, hex 10 à 16.
Déploiement Américain : sur ou à l'Ouest de la ligne d'hex AH. Le Barrage Routier doit être sur un hex de Route Pavée.
Allemands : Entre au tour 1 via le bord Est de la zone de jeu.

Note : toutes les lignes d'hex et les nombres sont inclus.

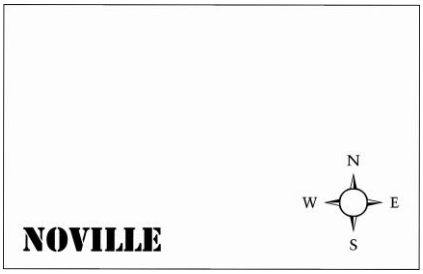
2. NSR Fixe : La NSR 1 s'applique durant tout le scénario : aucun jet de dé n'est effectué pour déterminer l'épaisseur du Brouillard.

3. Obscurité ignorée : Bien qu'il fasse nuit, les règles de Combat de Nuit (20.0) ne sont pas utilisées. Les Fusées Éclairantes n'ont aucun effet. Le modificateur de +2 sur la table OFT pour les tirs d'Armes Lourdes de nuit sur une cible non-adjacent et qui n'est pas illuminée par une Fusée Éclairante est ignoré.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, Noville, 19 Décembre 1944

Au matin les hommes durent se replier sur Noville, mais les combats ne faisaient que commencer. D'une brume quasi-impénétrable montaient des bruits menaçants : les Tigres étaient à l'affût.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS

Éléments de la 26ème Volksgrenadier Division, Éléments de la 2ème Panzer Division et Éléments de la Panzer Lehr Division.
Se déploient de la façon suivante : Entrent au tour 1 via la route de Vaux, hex R1 :
2 x 2-6-4-5/4
3 x 1-6-4-5/4
1 x MG42
1 x Lance-flammes
Lt Herzner
1 x Marder I
1 x SdKfz 251/9

Entrent au tour 1 via la route d'Houffalize, hex AA1 :
2 x Tiger I

Sont installés en deuxième n'importe où sur la ligne d'hex A entre A15 et A21 (inclus) :
2 x 2-6-4-5/4
3 x 1-6-4-5/4
1 x MG42
1 x RPzB54
Lt Mohr
2 x StuG IIIG

Sont installés en deuxième n'importe où au Nord-Ouest, Pence Douce (entre les lignes de niveau), à l'Ouest de la ligne d'hex N (inclus) :
4 x 2-6-4-5/4
4 x 1-6-4-5/4
1 x MG42
1 x MG34
1 x PzF
Sgt Knecht
1 x Infirmier
Lt Oppeln
1 x Pz IVH
1 x Pz V Panther

AMÉRICAINS

Traînards de la 28ème Division d'Infanterie et Éléments du Combat Command B, 10ème Division Blindée, 20ème Bataillon d'Infanterie Mécanisée.
Se déploient en premier n'importe où à l'intérieur du Périmètre (l'infanterie et les Groupes de Soutien déployés sur des terrains Dégagés peuvent être installés avec un marqueur *Trou de Souris*) :
6 x 1-6-4-5/5
3 x 1-6-4-4/5
1 x BAR
1 x M1919AA6
1 x Bazooka
1 x Charge Satchel
1 x Infirmier
Maj Desobry
Cpt Steel
1 x Héros (avec la Carte Rocket Man)
2 x Groupes de Soutien MG cal .50
2 x Groupes de Soutien ATG 57mm
Sgt Taylor
2 x M4A1 Sherman
1 x Jeep
1 x Half-track
1 x M7 AG Priest

	1 x M4A3E8 Sherman

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui totalise le plus de points de Victoire (VP) à la fin du jeu remporte la partie. Si les deux camps ont le même nombre de VP, le joueur américain gagne. Le joueur allemand gagne 1 VP pour chaque hex de Bâtiment contrôlé à l'intérieur du Périmètre américain. Pour contrôler un hex, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Le joueur américain gagne 1 VP pour chaque véhicule allemand détruit (mais **n'obtient rien** s'il est abandonné). Les Tigers détruits rapportent 2 VP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Tous les hex à l'Ouest de la ligne d'hex AA inclus. Les unités allemandes, ne sont néanmoins pas autorisées à pénétrer au-delà de trois hex à l'intérieur du Périmètre Américain. En d'autres termes, le plus petit périmètre intérieur comprenant les lignes entre les hex L20 – L13 – P11 et V14 est **hors des limites** des unités allemandes. Cela limite donc le nombre de Bâtiments que le joueur allemand peut contrôler.
Note : Les unités américaines peuvent se déplacer librement à l'intérieur de cette zone.

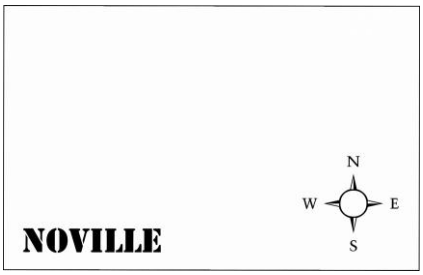
2. Brouillard : Utilisez la procédure standard pour déterminer la NSR (10.12). Si la NSR tombe à zéro (0) utilisez les règles de Purée de Pois (10.12.1).

3. Easy Eight : Le Sherman M4A3E8 s'enlise seulement sur un 6.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, Noville, 19 Décembre 1944

Soudain la brume se leva, comme balayée par une main invisible, et les défenseurs de Noville virent qu'ils étaient entourés par des Panthers, des Tigers, des Panzers IV et des groupes d'infanterie allemande en progression. Mais ce qui aurait bien pu être une défaite désastreuse se retourna en un combat équilibré par l'arrivée opportune des Hellcats du 609ème bataillon de Chasseurs de Blindés.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS

Éléments de la 26eme Volksgrenadier Division, Éléments de la 2eme Panzer Division et Éléments de la Panzer Lehr Division.
Se déploient en deuxième n'importe où à au moins 5 hex du Périmètre, dans des hex inférieurs à 12 (par exemple O3 est autorisé, O4 est trop près).
8 x 2-6-4-5/4
8 x 1-6-4-5/4
3 x MG42
3 x MG34
1 x RPzB54
1 x PzF
Lt Herzner
Lt Mohr
Sgt Knecht
Sgt Steiner
1 x Infirmier
1 x Groupe de Soutien Mortier 81mm
1 x Groupe de Soutien Mortier 50mm
1 x Groupe de Soutien ATG 88mm
Lt Oppeln
1 x SdKfz 251/9
3 x Tiger I
1 x JgdPz V
2 x Pz V Panther
2 x StuG IIIG

Note : Les Groupes de Soutien allemands peuvent être déployés sous un marqueur *Trou de Souris*.

AMÉRICAINS

Traînards de la 28eme Division d'Infanterie et Éléments du Combat Command B, 10eme Division Blindée, 20ème Bataillon d'Infanterie Mécanisée.
Se déploient en premier n'importe où à l'intérieur du Périmètre.
4 x 1-6-4-5/5
4 x 1-6-4-4/5
2 x M1919A6
2 x Bazooka
Maj Desobry
Cpt Steel
Lt Lewis
1 x Infirmier
2 x Groupes de Soutien ATG 57mm
2 x Groupes de Soutien Mortier 81mm
2 x Groupes de Soutien MG Cal .50
3 x M10 Wolverine
Sgt Taylor
2 x M4A1 Sherman
1 x M4A3E8 Sherman
1 x M7 AG Priest
1 x Blindé Léger M8
4 x Trous de Souris

Éléments du 705ème Bataillon de Chasseur de Blindés.
Entrent au tour 1 via N20 (la Route de Foy).
2 x M18 Hellcat

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Lancer le dé pour déterminer l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A partir de la fin de la Phase Administrative du tour 2, les deux camps peuvent obtenir une victoire par *Mort Subite* si les conditions suivantes sont remplies :

- Victoire Américaine : Le joueur américain lance 3d6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'Épaves, de véhicules Abandonnés ou Choqués allemands, les allemands se replient et les américains gagnent.

- Victoire Allemande : si le joueur allemand contrôle trois hex de Bâtiments à l'intérieur du Périmètre ou le Bâtiment *École* (R12, R13) alors le joueur allemand gagne. Pour contrôler un hex, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros.

- Égalité : Si aucun des deux camps ne gagne à la fin du tour 6, la partie se termine par une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Lignes d'hex A à V (inclus)

2. Brouillard : Il n'y a pas de Brouillard durant ce scénario.

3. Confusion allemande : Durant le tour 1, les unités allemandes peuvent se déplacer mais ne peuvent pas tirer. En outre, tous les véhicules allemands sont considérés comme des *Cibles en Mouvement*.

4. Dieu était à leurs côtés : Sans entrer dans des discussions théologiques, nous devons reconnaître qu'à la lumière de toutes les sources disponibles, les forces américaines se sont montrées étrangement efficaces durant cet engagement. Par conséquent, à chaque fois qu'une Arme Lourde américaine tire sur un véhicule allemand et ne le réduit **pas** à l'état d'Épave après son premier tir, un **deuxième** tir sur la même cible est autorisé durant cette impulsion (lancez simplement le dé une seconde fois). Note : le second tir est modifié par un marqueur d'Acquisition de Cible -1. Après le second tir, placez un marqueur d'Acquisition de Cible -2 sur la cible. Les mitrailleuses montées sur Véhicule **n'ont pas droit** à un second tir.

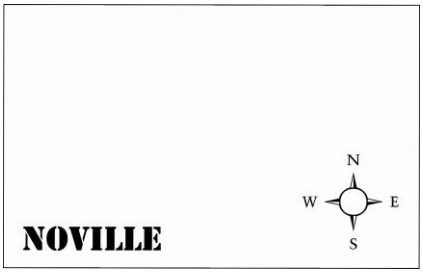
5. Tir d'Assaut : Lorsqu'il utilise un Mouvement d'Assaut, le Hellcat M18 américain peut **d'abord** tirer et *ensuite* se placer. Leurs tirs sur la table DFT sont toujours pénalisés par le modificateur habituel de -2 et les tirs sur la table OFT ajoutent toujours +2.

6. Easy Eight : Le Sherman M4A3E8 s'enlise seulement sur un 6.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, Noville, 19 Décembre 1944

Ses effectifs renforcés par les hardis Paras du 1er Bataillon, 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée (PIR), le Major Desobry se sentait confiant. Il ordonna immédiatement une contre-attaque pour prendre le plateau autour de Noville. Toutefois, les Volksgrenadiers allemands et les Panzers l'entendaient différemment.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS

Éléments de la 26eme Volksgrenadier Division, Éléments de la 2eme Panzer Division et Éléments de la Panzer Lehr Division.
Se déploient en premier comme indiqué (cf. SSR 3).

Sur le Plateau Nord-Ouest, incluant la Pente Douce, et au niveau du sol, à 1 hex de la Pente :
4 x 1-6-4-5/4
2 x 2-6-4-5/7
Lt Herzner
1 x MG42
1 x RpzB54
1 x PzF
1 x Pz IVH
4 x Trous de Souris

Sur le Plateau Sud-Est, incluant la Pente Douce, et au niveau du sol, à 1 hex de la Pente :
1 x 2-6-4-5/4
3 x 1-6-4-5/4
Sgt Steiner
1 x RPzB54
1 x PzF
1 x StuG IIIG
3 x Trous de Souris

Dans n'importe quel hex, dans les deux zones de déploiement au-dessus (ils n'ont pas à se déployer ensemble).
1 x Groupe de Soutien MG 7.92mm
1 x Groupe de Soutien LeIG18 75mm
1 x Groupe de Soutien ATG 75mm

Renforts : Ils entrent aux tours 5, 6 et 7 (déterminez au hasard quels Groupes arrivent à chaque tour) via le Plateau niveau deux, au bord de la carte au choix du joueur allemand, mais pas adjacent à une unité US (chaque unité du Groupe doit entrer dans la même zone).
Groupe 1
3 x 2-6-4-5/4
Lt Mohr
1 x MG42
1 x PzF

Groupe 2
2 x Pz V Panther
1 x JgdPz V
Lt Oppeln

Groupe 3
3 x 1-6-4-5/4
Sgt Knecht
1 x MG42
1 x PzF
1 x Tiger I

AMÉRICAINS

Traînards de la 28eme Division d'Infanterie et Éléments du Combat Command B, 10eme Division Blindée, 20ème Bataillon d'Infanterie Mécanisée.
Se déploient en second comme indiqué :

Groupement Blindé Nord-Ouest : (voir SSR 6) : se déploie à 2 hex à l'intérieur du bord Ouest du Périmètre

(à partir des hex S10-I21).
4 x 1-6-4-5/5
Cpl Barks
1 x M1919A6
1 x Bazooka
1 x M4A1 Sherman
1 x M4A3E8 Sherman

Groupement Blindé Sud-Est : (voir SSR 6) : se déploie à 2 hex à l'intérieur du bord Est du Périmètre (à partir des hex T20-Z13).
4 x 1-6-4-5/5
Cpt Steel
1 x M1919A6
1 x Bazooka
Sgt Taylor
2 x M4A1 Sherman
1 x M10 Wolverine
1 x M5A1 Stuart

Les Paras du Colonel LaPrade : Éléments du 1er Bataillon, 506ème PIR, 101ème Division Aéroportée : se déploient n'importe où à l'intérieur du Périmètre.
9 x 2-5-4-6/6
2 x BAR
2 x Bazooka
Maj Tom
1 x Infirmier
Cpl Medrow (avec la Carte *Die Hard*)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Le joueur américain a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne en amassant 10 Point de Victoire (VP). Les VP sont attribués durant chaque Phase Administrative pour le contrôle de certains hex (voir ci-dessous). Chaque hex non-Dégagé sur la Pente Douce et les hex de Bâtiments adjacents à la Pente valent 1 VP, chaque hex non-Dégagé sur le Plateau vaut 2 VP.

Plateau Sud-Est :
- AB18, Bosquet ; AD16, Bâtiment en Bois ; AF16, Broussailles : 1 VP

- AG20, Broussailles : 2 VP

Plateau Nord-Ouest :
- D7, Bâtiment en Pierre ; H4, Broussailles ; P1, Bosquet ; E3, Broussailles ; I2, Broussailles : 1 VP
- A1, Broussailles ; A2, Broussailles ; C3, Bosquet ; E3, Broussailles ; I2, Broussailles : 2 VP

Pour gagner la partie, le joueur américain doit remporter au moins 1 VP pour chacun des deux groupes listés ci-dessus. Pour contrôler un hex, un camp donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre, un Héros ou un véhicule (si dans un terrain accessible) ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre, un Héros ou un véhicule. De plus, si vous contrôlez un hex valant 1 VP pendant 2 tours vous gagnez 2 VP au total, pendant 3 tours 3 VP, et ainsi de suite. Tous les VP sont considérés comme Acquis : une fois gagnés ils ne peuvent pas être perdus.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : La carte entière.

2. Brouillard : Avant de commencer la partie, déterminez la NSR (1-4) comme présenté dans les règles de Brouillard (10.12). Les joueurs peuvent commencer à changer la NSR de départ au tour 2.

3. Épaves : Avant que le joueur allemand déploie ses unités, le joueur américain place 4 marqueurs d'Épaves, chacun dans des hex non-adjacents sur la carte.

4. Artillerie allemande Hors Carte : Les allemands ont méthodiquement mais aveuglément pilonnés Noville et ses environs durant l'attaque des Paras. Ainsi, durant les tours 1 et 2, le joueur allemand peut placer un marqueur *Spotting Round* n'importe où sur la carte (aucun Leader n'est nécessaire pour faire appel à ces tirs). Lancer un 1d6 et divisez le résultat par 2 (arrondi à l'entier supérieur) pour déterminer la dérive (1 à 3, jamais sur la cible). Lancez ensuite un

second 1d6 pour déterminer la direction du tir. Placez un marqueur *Fire For Effect* dans l'hex final : cet hex et les 6 hex adjacents sont attaqués avec une FP de 4. Enlevez le marqueur FFE durant la Phase Administrative.

5. Incompatible : Les Paras de LaPrade venaient juste d'arriver à Noville et ils n'avaient pas eu le temps de se coordonner avec les Grognards. Ainsi les MMC parachutistes américains **ne peuvent pas** être empilés avec les unités de l'armée régulière.

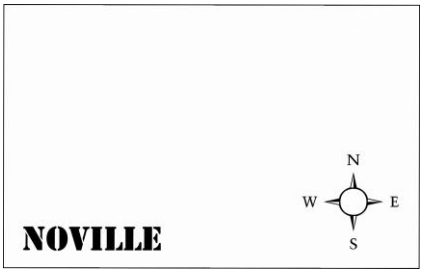
6. Appui américain Rapproché : Deux pelotons d'infanterie réduits furent associés aux chars pour servir de support rapproché. Les unités d'infanterie US (uniquement des MMC de l'armée régulière, pas les Paras), peuvent seulement se déplacer de manière à finir leur mouvement dans un hex ou adjacent à un hex contenant un véhicule ami. Si ce n'est pas possible, elles doivent rester sur place.

7. Easy Eight : Le Sherman M4A3E8 s'enlise seulement sur un 6.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, Noville, 19 et 20 Décembre 1944

Durant toute la nuit, les Paras ont tenu contre des attaques d'intensité sans cesse croissante. Ce fut un cauchemar de violentes fusillades, de cliquetis de chenilles de chars et de confusion, mais les Paras donnèrent tout ce qu'ils avaient.

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS

Éléments de la 26eme Volksgrenadier Division, Éléments de la 2eme Panzer Division et Éléments de la Panzer Lehr Division. Se déploient comme indiqué.

- Mélangez les 12 marqueurs Mystère, face # cachée. Sans regarder le chiffre #, déployez 6 d'entre eux dans les hex suivants : S2, U3, W4, Y5, AA6 et AC7. Au début du tour 2, déployez les 6 marqueurs Mystères restants dans les mêmes hex.

Règles de Mouvement des Marqueurs *Mystère* :
- Le joueur allemand déplace un marqueur *Mystère* par impulsion. Les marqueurs Mystère ne dépensent pas de MP et se déplacent de 2 hex par impulsion quelle que soit la nature du terrain. Pour déterminer la direction de déplacement d'un marqueur, lancez un 1d6. Si le résultat est pair, déplacez le marqueur vers le Sud. Si le résultat est impair, déplacez le marqueur vers le Sud-Ouest. Le dé est lancé pour déterminer la direction dans chaque hex traversé : donc, à chaque impulsion, 2 dés sont lancés pour chaque marqueur *Mystère*.

Règles de Mouvement Spécial des Marqueurs *Mystère* :
- Ils ne peuvent pas entrer dans un hex déjà occupé par un autre marqueur Mystère ou une unité allemande dévoilée.
- S'ils commencent leur déplacement sur une Route Pavée, ne lancez pas le dé pour la direction : à la place les marqueurs suivent la route.
- Ceux qui sont sur le bord Ouest de la zone de jeu suivent le bord Sud.
- Si un mouvement est bloqué, ils restent sur place. Si une seule direction est autorisée, ne lancez pas le dé : déplacez les marqueurs dans la direction disponible.
- Comme toutes autres unités, les marqueurs *Mystère* qui se déplacent sont marqués d'un pion *Moved*. Ils ne peuvent donc pas se déplacer plus qu'une fois par tour.

Révélation des Marqueurs *Mystère* :
- Les unités qui sont représentées par le marqueur *Mystère* se sont révélées seulement lorsque celui-ci se trouve dans la LOS d'une unité américaine, que ce soit du fait de son propre déplacement ou du déplacement d'une unité américaine. Comme les règles de Combat de Nuit standards (20.0) sont en vigueur, cela peut seulement arriver à deux hex d'une unité américaine. Vérifiez le numéro sur la face cachée du marqueur et remplacez-le par l'unité désignée (ou enlevez-le si c'est indiqué). Si un marqueur devait atteindre le Périmètre sans être révélé, révélez-le et attribuez les Points de Victoire en conséquence (cf. Conditions de Victoire).

#1	2 x 2-6-4-5/4, 1 x MG34, 1 x JgdPz V	#7	2 x 2-6-4-5/4, 1 x MG34, Lt Mohr
#2	1 x 1-6-4-5/4, 1 x MG42, 1 x Tiger I	#8	2 x 2-6-4-5/4, 1 x MG42, Sgt Steiner
#3	2 x 2-6-4-5/4, 1 x MG42, 1 x Pz V Panther	#9	Leurre – Enlevez le Pion
#4	1 x 1-6-4-5/4, 1 x MG34, 1 x Pz IVH	#10	Leurre – Enlevez le Pion
#5	2 x 2-6-4-5/4, Lt Herzner, 1 x MG42, 1 x StuG IIIG	#11	Leurre – Enlevez le Pion
#6	2 x 2-6-4-5/4, 1 x Infirmier, 1 x SdKfz 251/9	#12	Leurre – Enlevez le Pion

- Les unités révélées peuvent se déployer dans l'hex du marqueur *Mystère* ou dans les hex adjacents au Nord et Nord-Est. Ils n'ont pas à se déployer ensemble. Si le marqueur *Mystère* est révélé du fait de son mouvement, les véhicules dévoilés sont déployés sous un marqueur *Assault Move*, et les MMC et SMC, déployés sous un marqueur *Low Crawl* peuvent occuper le même hex qu'un véhicule sous marqueur *Assault Move*. Les véhicules qui viennent d'être révélés doivent être ouverts. Si un véhicule qui vient d'être révélé est dans un hex de terrain Dégagé, il doit également faire un test d'enlisement.

AMÉRICAINS

Éléments du 1er Bataillon, 506eme PIR, 101eme Division Aéroportée : se déploient à l'intérieur du parallélogramme formé par les hex O8 – AC15, O4 – AC11 (inclus). Cette zone de déploiement inclus une ligne d'hex à l'intérieur du Périmètre.
12 x 2-5-4-6/6
5 x Bazookas
2 x M1919A6
Maj Tom
Sgt Hill

	1 x Infirmier Cpl Medrow 2 x Bombes Collantes 6 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

5 tours. Le joueur allemand a l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne lorsqu'il a accumulé 5 Points de Victoire (VP). S'il ne les a pas réuni avant la fin de la partie, c'est le joueur américain qui remporte la partie. Le joueur allemand gagne un VP en déplaçant ses unités à l'intérieur du Périmètre de Noville : chaque MMC en Bon Ordre, Héros ou véhicule rapporte 1 VP. Les unités Choquées ne peuvent pas entrer dans le Périmètre.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : Tous les hex entre les lignes O et AC incluses.

2. Brouillard : Bien que le secteur fût embrumé, n'utilisez pas les règles habituelles de Brouillard : utilisez les règles de Combat de Nuit (20.0) comme présentées dans la version 3 des règles. L'emploi de Fusées Éclairantes est interdit. De même, ignorez le modificateur de +2 sur la table OFT pour les tirs d'Armes Lourdes de nuit sur une cible non-adjacente et qui n'est pas illuminée par une fusée éclairante.

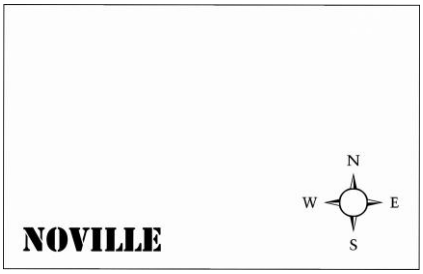
3. Restrictions de Mouvement Américain : Les Paras du Colonel LaPrade avaient ordre de tenir le Périmètre et n'avaient pas la marge de manœuvre pour pouvoir se déplacer librement. Par conséquent un MMC américain peut seulement se déplacer si une unité allemande est à l'intérieur de sa LOS (elle n'a pas besoin d'être Repérée) et si :
a. elle est à deux hex ou moins (règles de Nuit) ou
b. à n'importe quelle distance, si elle est sous un marqueur *Fired*.

Les SMC américains peuvent se déplacer sans restriction.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, Noville, 20 Décembre 1944

Au matin, l'ampleur des renforts allemands devint apparente. Noville était menacée par un possible encerclement. Le Quartier Général décida d'évacuer la ville et de se replier sur Foy. Est-ce que les forces américaines arriveront à briser l'implacable encerclement ou est-ce que la Wehrmacht renfermera le sac ?

ORDRE DE BATAILLE

ALLEMANDS	**Éléments de la 26eme Volksgrenadier Division, Éléments de la 2eme Panzer Division et Éléments de la Panzer Lehr Division.** Reportez-vous à la SSR 3 et ensuite déployez-vous n'importe où au moins 3 hex à l'extérieur du Périmètre (par exemple : S6 est autorisé mais S7 ne l'est pas) : 10 x 2-6-4-5/4 10 x 1-6-4-54 4 x MG34 4 x MG42 2 x RPzB54 Lt Herzner Lt Mohr Sgt Steiner Sgt Knecht Lt Oppeln 1 x JgdPz V 2 x Pz IVH 2 x Pz V Panther 2 x Tiger I
AMÉRICAINS	**Traînards de la 28eme Division d'Infanterie, Éléments du 1er Bataillon, 506ème PIR, 101eme Division Aéroportée et Éléments du Combat Command B, 10ème Division Blindée, 20ème Bataillon d'Infanterie Mécanisée, 705ème Bataillon de Chasseurs de Blindés :** Reportez-vous à la SSR 3 et ensuite déployez-vous n'importe où dans le Périmètre (les *Trous de Souris* **doivent** être déployés à deux hex à l'intérieur du Périmètre). 4 x 2-5-4-6/6 4 x 1-6-4-5/5 4 x 1-6-4-4/5 1 x Sniper (cf. 11.4) 2 x M1919A6 2 x Bazookas 1 x Charge Satchel 1 x Sticky Bomb Sgt Taylor Maj Desobry Cpt Steel Cpt Lewis Sgt Hill 1 x M3 Half-track 1 x Blindé Léger M8 2 x Jeep 1 M4A3E8 Sherman 2 x M4A1 Sherman 2 x M18 Hellcat 6 x Trous de Souris

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

6 tours. Lancez le dé pour déterminer l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain gagne s'il amasse 21 Points de Victoire (VP) avant la fin du scénario : autrement c'est le joueur allemand qui gagne. Au moins 10 Points de Victoire doivent être gagnés en faisant sauter les Dépôts de Munitions (voir

SSR 4 et SSR 5). Le joueur américain gagne des VP en faisant sauter les Dépôts de Munitions (chacun rapporte 5 VP) et en faisant sortir ses unités de la carte via les hex M21, N20 et O21 (le long de la route de Foy). Les unités **ne peuvent pas** sortir de la carte jusqu'au tour 4. Chaque MMC en Bon Ordre (Groupe de Combat ou Demi Groupe) vaut 1 VP et chaque véhicule en Bon Ordre vaut 2 VP. Les unités Choquées ne peuvent pas sortir de la carte. Sortir de la carte coute 1 MP.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Zone de Jeu : La carte entière.

2. Brouillard : Le NSR de départ est 1. Au début du tour 2, la NSR peut changer comme indiqué dans les règles de Brouillard (10.12).

3. Déploiement Successif : Déployez les unités dans l'ordre ci-dessous, suivant les limitations de l'Ordre de Bataille de chaque camp.
1. Décombres : Pour chacun des hex de Bâtiments suivants (I17, J16, L11, R12, S15, T7, T10, Z13) lancez 1d6. Si le résultat est impair, placez un marqueur *Décombres* dans l'hex : il est maintenant considéré comme un terrain de Décombres au niveau du sol.
2. Véhicules américains
3. MMC et SMC allemands
4. MMC et SMC américains
5. Véhicules allemands

4. Dépôts de Munitions : Les hex suivants contiennent des Dépôts de Munitions à l'intérieur des Bâtiments (utilisez les marqueurs appropriés).
P11
W13
K16
V15

5. Faire sauter les Dépôts de Munitions : Durant la Phase Administrative, un MMC en Bon Ordre ou un Héros qui n'est pas engagé en Corps à Corps ou sous un marqueur *Fired*, *Assaut Move*, *Ops Complete* ou *Low Crawl*, dans un hex Dépôt de Munitions peut essayer de le faire sauter. Lancez 1d6 : la probabilité dépend du nombre de tour : au tour 1, le Dépôt de Munition explose sur un résultat de 5 ou 6. Au tour 2 le Dépôt de Munition explose sur un résultat de 3 à 6. Au tour 3 et suivant plus aucun jet n'est nécessaire : le Dépôt de Munition saute tant qu'un MMC en Bon Ordre (ou un Héros) sans marqueur est dans l'hex. Si le Dépôt de Munition saute, placez l'unité qui l'a détruit dans un hex adjacent (au choix du joueur qui le contrôle) qui n'est pas occupé par une unité ennemie, et remplacez le Dépôt par un marqueur *Décombres*. Une fois qu'un Dépôt de Munition est contrôlé par une unité allemande, on ne peut plus le faire sauter.

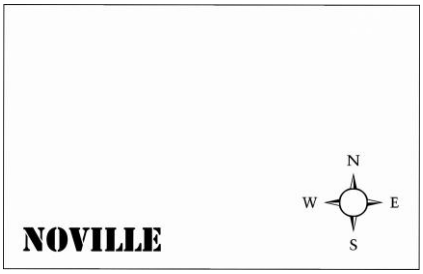
6. Tir d'Assaut : Lorsqu'il utilise un Mouvement d'Assaut, le Hellcat M18 américain peut **d'abord** tirer et *ensuite* se placer. Leurs tirs sur la table DFT sont toujours pénalisés par le modificateur habituel de -2 et les tirs sur la table OFT ajoutent toujours +2.

7. Easy Eight : Le Sherman M4A3E8 s'enlise seulement sur un 6.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Plus de Mystère dans Noville. Une variante des pions *Mystère* pour le scénario de *Noville, Bastogne's Outpost*, *La Fermeture du Sac*.

Lorsqu'un nouveau jeu ou un nouveau module est publié, il est difficile de deviner à l'avance ce que les joueurs aimeront ou n'aimeront pas dans le jeu. Avec la publication de l'extension Lock'n Load, *Noville, Bastogne's Outpost* un peu plus tôt cette année, j'avais pensé que j'aurai reçu beaucoup d'e-mail à propos des règles de Brouillard (NSR) de la part de joueurs qui avaient ou n'avaient pas aimé. Il s'avère que les joueurs aiment la règle de Brouillard, mais ils aiment encore plus les pions *Mystère* dans le scénario *Une Nuit en Enfer*. Certains joueurs ont pensé que c'était aussi bien qu'un jeu en solitaire, et suffisamment réaliste comme qu'il prend beaucoup de décisions nécessaires dans le déploiement d'un des camps – dans ce cas, les Allemands. Il contrôle également le mouvement initial des Allemands. Le fait qu'*Une Nuit en Enfer* se déroule de nuit aide au bon fonctionnement des pions *Mystère*, car il faut que les pions entrent dans la LOS (2 hex) d'une unité américaine, soit du fait de son propre mouvement ou de celui du mouvement américain, pour que le mystère des unités allemandes puisse être levé. De plus, pour ajouter à l'aléatoire de la mécanique, 4 des 12 pions Mystère étaient des Leurres : ils ne contiennent aucune unité allemande, seulement la crainte de leur présence. C'est un scénario amusant. Mais quid des autres scénarios, me demanda-t-on ? Cela valait la peine qu'on y jette un coup d'œil, répondais-je. Alors j'y ai jeté un coup d'œil.

Un scénario qui se prête très bien aux marqueurs *Mystère* est le sixième et dernier scénario du module, *La Fermeture du Sac*. Les Américains sont déployés à l'intérieur du Périmètre de Noville, menacés d'encerclement, ils doivent faire sauter des dépôts de munitions et ensuite retraiter vers Foy et Bastogne avant que les Allemands leur coupe la retraite. Le scénario a un large Ordre de Bataille mais la disposition des pions *Mystère* autour du Périmètre et la NSR de 1 au départ permet une adaptation facile. Bien sûr, ni *Une Nuit en Enfer*, ni cette variante de *La Fermeture du Sac* n'ont à être joué en solitaire. Voici les principales modifications à *La Fermeture du Sac*.

BROUILLARD

La SSR 2 stipule une NSR de départ de 1, et, au début du tour 2, la NSR peut être changée selon les règles de Brouillard (10.12), basés sur l'initiative. Pour cette variante, commencez à la place le jeu à NSR 0, Purée de Poix. Cela permet un peu plus de mouvement pour les pions *Mystère*. Certains pions *Mystère* seront révélés lors de leur première impulsion, mais tout dépend du déploiement américain. S'il est joué en solitaire, le camp allemand diminue toujours la NSR s'il a l'initiative aux tours 2 et 3 et augmente la NSR s'il a l'initiative aux tours 4, 5 et 6. La NSR basse dans les premiers tours leurs permet d'entrer dans le Périmètre sans être détecté et la NSR élevée dans les derniers tours leur permet d'avoir une plus grande LOS sur les Américains qui retraitent.

DÉPLOIEMENT SÉQUENTIEL

La SSR 3 stipule un déploiement séquentiel. En utilisant cette variante, lancez d'abord pour les *Gravats* comme demandé. Puis, mélangez les 12 pions *Mystère*, face numérotée cachée, et placez-les dans les hex suivants, à raison de trois pions par groupe :

- Groupe du flanc droit : E19, E16, E13
- Groupe du centre droit : H8, K7, N5
- Groupe du centre gauche : R5, V7, Z9
- Groupe du flanc gauche : AD13, AD16*, AB18

*Note : Ignorez le bâtiment en bois dans l'hex AD16, pour qu'il soit possible qu'un char puisse être dans la pile qui commencerait dans le jeu dans cet hex. Puis, le joueur américain déploie ces unités suivant le guide de déploiement de l'Ordre de Bataille du scénario.

MOUVEMENT DES MARQUEURS MYSTÈRE

- Pour cela le joueur allemand, ou le joueur solitaire, déplace un marqueur *Mystère* par impulsion. Les pions *Mystère* ne sont pas soumis aux coûts de MP, et se déplacent de 2 hex quel que soit le type de terrain. Pour déterminer la direction dans laquelle un pion *Mystère* se déplace, cela dépend du Groupe auquel le pion *Mystère* appartient, mais, pour chacun d'entre eux, lancez 1d6. Lancez le dé pour déterminer la direction pour chaque hex dans lequel il entre : ainsi, vous lancez le dé deux fois par impulsion pour chaque pion *Mystère*. Déplacez tous les pions *Mystère* de la façon suivante :
- Groupe du flanc droit : lancez 1d6 : si le résultat est pair, déplacez le pion vers le Nord-Est, si le résultat est impair, déplacez le pion au Sud-Est.
- Groupe du centre droit : lancez 1d6 : si le résultat est pair, déplacez le pion vers le Sud-Est, si le résultat est impair, déplacez le pion au Sud.
- Groupe du centre gauche : lancez 1d6 : si le résultat est pair, déplacez le pion vers le Sud, si le résultat est impair, déplacez le pion au Sud-Ouest.
- Groupe du flanc gauche : lancez 1d6 : si le résultat est pair, déplacez le pion vers le Sud-Ouest, si le résultat est impair, déplacez le pion au Nord-Ouest.

RÈGLES SPÉCIALES DE MOUVEMENT DES PIONS *MYSTÈRES*

- Ils ne peuvent pas entrer dans un hex déjà occupé par un autre pion *Mystère* ou une unité allemande révélée.
- Si un pion *Mystère* entre dans un hex de route pavée, ne lancez pas le dé pour la direction : à la place il suit la route.
- Si le pion *Mystère* atteint le bord Sud, il continue à se déplacer le long du bord Sud, vers le Périmètre. Si un pion *Mystère* est susceptible d'entrer dans un hex de Bâtiment, ne lancez pas le dé pour la direction : déplacez-le dans un hex autre qu'un hex de Bâtiment.

- Si le mouvement est bloqué (par un autre pion *Mystère*), il reste sur place. Si une seule direction est possible, ne lancez pas le dé : déplacez le pion dans la seule direction disponible.

RÉVÉLATION DES PIONS *MYSTÈRES*

- Ne révélez ce que le pion *Mystère* contient que lorsqu'il entre dans la LOS d'une unité américaine, soit du fait de son propre mouvement soit du fait du mouvement de l'unité américaine. Néanmoins, à cause de la Purée de Poix (NSR0) dans cette variante, la LOS est limitée. Si le pion *Mystère* entre dans le Périmètre de Noville, il est également révélé, qu'une unité américaine ai une LOS dessus ou non.
- Lorsqu'un pion *Mystère* est révélé, regardez le nombre sur sa face cachée et replacez le pion par les unités requises sur la table de Révélation des pions *Mystère*. Comme dans *Une Nuit en Enfer*, il y a des pions *Leurre*, mais seulement 3 au lieu de 4. Toutes les autres conditions de victoire et Règles Spéciales de Scénario s'appliquent. Dans *La Fermeture du Sac*, les Allemands ont une force très puissante, avec presque 7 pelotons d'infanterie armés jusqu'aux dents d'Armes Lourdes, 5 Leaders dont un Leader de Blindé et 7 chars. C'est une force imposante. Apprendre comment déployer le plus efficacement possible cette force n'est pas une tâche facile du fait des pions *Mystère*. Est-ce que vous allez renforcer la gauche, la droite, le centre ? Lors du déploiement séquentiel normal, le joueur peut contrebalancer, en grande partie, chacune des forces de l'autre. Dans cette variante, les quatre Groupes réparti les pions *Mystère* uniformément et les trois *Leurre* autorisent la possibilité d'un fort angle d'attaque pour les Allemands, mais une attaque équilibrée est plus probable. Cela gardera le suspense. Et c'est juste une suggestion. Vous pouvez toujours ajuster les unités révélées par chaque pion *Mystère* – essayez sans *Leurre*. Amusez-vous avec ça.

Table de révélation des Pions Mystère allemands	
Numéro de Pions *Mystère*	**Unités**
1	Sgt Steiner, 2 x 2-6-4-5/4, 1 x 1-6-4-5/4, 1 x MG42, 1 x MG34
2	1 x Tiger I, 1 x 2-6-4-5/4, 1 x 1-6-4-5/4
3	Lt Herzner, 2 x 2-6-4-5/4, 1 x 1-6-4-5/4, 1 x MG42, 1 x MG34
4	1 Pz IV H, 1 x 1-6-4-5/4, 1 x RPzB54
5	Lt Mohr, 2 x 2-6-4-5/4, 1 x 1-6-4-5/4, 1 x MG42, 1 x MG34
6	Lt Oppeln, 1 x Tiger I, 1 x 2-6-4-5/4, 1 x 1-6-4-5/4, 1 x MG42
7	2 x Pz VG Panther
8	1 x JgdPz V, 1 x 2-6-4-5/4, 1 x 1-6-4-5/4, 1 x RPzB54
9	Sgt Knecht, 1 x Pz IVH, 1 x 2-6-4-5/4, 2 x 1-6-4-5/4, 1 x MG34
10	Leurre – Retirez-le
11	Leurre – Retirez-le
12	Leurre – Retirez-le

DÉMENCE AU SANATORIUM

Belgique, Stoumont, 20-21 décembre 1944

Les Américains étaient lentement en train d'encercler et de couper les lignes de ravitaillement du Kampfgruppe Peiper, une force opérationnelle d'élite SS du 1er SS Panzer Abteilung qui avait profondément pénétré dans le flanc nord des Ardennes. Un des objectifs américains était de bloquer la route de repli du Kampfgruppe à la ville de Stoumont. Sur la périphérie Ouest de la ville se trouvait le Sanatorium Eduard, lequel était idéalement placé pour servir de point fortifié pour couper la retraite du Peiper. Durant la journée du 20 décembre, une équipe inter-armes de la 30ème Division américaine (Force Opérationnelle Jordan, conduite par le capitaine John Jordan) échoua dans sa tentative de se frayer un chemin jusqu'à Stoumont. Au crépuscule, les Américains lancèrent un assaut sur le Sanatorium, et à minuit, ils l'avaient sécurisé. Ils découvrirent plus de 200 enfants et patients dans ses caves. Les SS n'allaient pas se contenter de laisser cette place de valeur aux mains des Américains, et ils contre-attaquèrent rapidement.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments des Compagnies B et C, 1er Bataillon, 119ème Régiment d'Infanterie du 740eme Bataillon de blindés de la 30ème Division d'Infanterie.** Se déploient en premier sur la carte 14 à l'Ouest de la ligne d'hex C et/ou sur la carte 16 à l'Ouest de la ligne d'hex M et au Sud des hex numérotés 6 : 10 x 1-6-4-5/5 (issues de NBO) Cpt Steel Lt Lewis Maj Desobry Cpl Barks 1 x M1919A4 4 x BAR 3 x Bazooka 6 x Trous de Souris 1 x WT Mortier de 60mm 1 x Mortier Hors Carte (3 FP) 1 x Sherman M4A3E8
ALLEMANDS	**Éléments du Kampfgruppe Peiper du 1er SS Panzer Abteilung** Se déploient en second sur les cartes 15 et/ou 14 sur ou à l'Est de la ligne d'hex B : 3 x 2-6-4 10 x 1-6-4 1 x MG42 2 x MG34 2 x RPzB54 2 x Pz IV H (cf. SSR 3) 2 x Mortier Hors Carte (4 FP) 1 x StuG IIIG (cf. SSR 6) 1 x JgdPz V (cf. SSR 6) Col Kerner Col Wagner Sgt Riener

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Allemands ont l'Initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, le joueur Allemand doit contrôler tous les hex du Sanatorium (13K4-6, 13J3-7 et 13I6) à la fin du jeu. Tout autre résultat est une victoire américaine.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Terrain : Les conditions de terrain suivantes s'appliquent :
- Tous les hex autres que de bâtiments et de route sont couverts de Neige/Boue. Les véhicules ajoutent 2 MP au coût

pour entrer dans de tels hex. L'infanterie ne peut pas avancer au pas de course à moins qu'elle dépense totalement son mouvement sur une route ou dans un bâtiment (mais pas une combinaison des deux).
- Bocage : Les murs, cultures et champs de blé n'existent pas et sont alors considéré comme des terrains Dégagés pour ce scénario.
- Aucune route n'existe sur la carte 16.
- Tous les hex qui sont adjacents au Sanatorium ont un remblai escarpé. Les véhicules à chenilles ne peuvent pas entrer dans ces hex. Il coûte 2 MP aux unités de fantassins pour entrer dans ces hex. Ces hex ne confèrent aucun changement d'élévation et aucun avantage.

2. La partie commence avec les règles de nuit en vigueur (20.0, version 3). Les tirs de Mortiers sur Carte et Hors Carte peuvent placer des Fusées Eclairantes (20.1). Les Fusées Eclairantes comptent comme des missions de tir (vous pouvez soit tirer des munitions HE soit des Fusées Eclairantes). Qu'une Fusée Eclairante ou un *Spotting Round* HE soit tiré, si l'unité qui place le marqueur *Spotting Round* (18.2) ne peut pas voir l'hex-cible – par exemple, si l'hex n'est pas à 2 hex au moins de l'Observateur ou illuminé par le feu ou une Fusée Eclairante – ajoutez 1 au score de dérive. Ainsi l'équation pour calculer la dérive devient : (résultat du dé blanc + terrain Gênant – Modificateur de Commandement) + 1
- Si le mortier américain de 60mm ou l'officier américain dirigeant le tir du mortier de 60mm ne peuvent pas voir l'hex-cible (comme décrit ci-dessus), ils doivent effectuer l'attaque comme s'ils appelaient une mission de tir Hors Carte. Si l'hex peut être vu, effectuez l'attaque de mortier normalement. Un hex marqué d'un pion *Fired* n'est pas vu comme décrit dans le Paragraphe ci-dessus, à moins qu'il ne réunisse les conditions susmentionnées (à l'intérieur de 2 hex, illuminé par une fusée éclairante ou le feu).
- Les Leaders allemands et américains peuvent tenter de tirer des Fusées Eclairantes jusqu'à trois hex de leur position en utilisant un pistolet de détresse, comme décrit en 20.1. Les deux camps ont une capacité à tirer des Fusées Eclairantes de 2.

3. SS : Toutes les unités allemandes sont considérées comme étant du personnel SS (13.81 concernant le Fanatisme et le Dévouement)

4. Infanterie US : La règle 13.95 du module NBO est en vigueur

5. Restreint : Le joueur américain ne peut pas appeler une mission de tir de mortier Hors Carte sur un hex du Sanatorium. C'est, après tout, le gentil.

6. King Tiger : Ceux qui ne possèdent pas *Not One Step Back* peuvent remplacer le King Tiger par un StuG III et un JgdPz V. C'est un King Tiger pour les deux chasseurs de blindés.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Marqueur d'Événement A (Spécial) : Le joueur américain place le marqueur d'Événement A sur n'importe quel hex du Sanatorium durant son déploiement. l'Événement est déclenché quand n'importe quel mortier Hors Carte allemand, Arme Lourde de blindé ou Groupe de Soutien antichar touche l'hex (c'est-à-dire fait un jet réussi pour Toucher sur la table OFT ou si l'hex est affecté par un marqueur FFE). Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

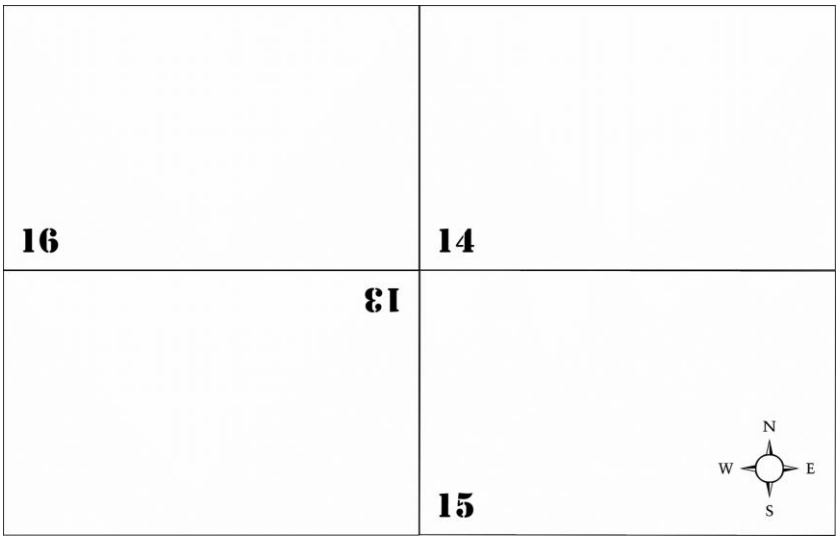
Marqueur d'Événement B (LOS) : Placez le marqueur dans l'hex 13J8. Se déclenche seulement par activation allemande. Une fois activée retirez le marqueur d'Événement B et lisez le Paragraphe 2.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Le toit du Sanatorium prend feu ! Si les règles de nuit sont toujours en vigueur, les unités avec une LOS sur n'importe quel hex du Sanatorium peuvent utiliser les règles normales de repérage et de tir en plein jour lorsqu'ils ciblent des hex du Sanatorium et les unités qu'ils contiennent. Les unités à l'intérieur du Sanatorium ne sont pas affectées par les flammes, mais elles peuvent repérer et tirer sur des unités à 4 hex de n'importe quel hex du Sanatorium comme en plein jour. Si le petit matin pointe, comme indiqué dans le Paragraphe 2 ci-dessous, les unités à 4 hex du Sanatorium peuvent repérer et tirer sur des unités comme si la NSR était de 4. La cible et le tireur doivent être à 4 hex du Sanatorium. Si la cible ou le tireur sont à plus de 4 hex du Sanatorium, utilisez les règles normales de NSR.

PARAGRAPHE 2
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

L'aube arrive, mais le brouillard bloque presque le soleil. Les règles de brouillard (10.12 du module NBO) sont en vigueur, avec une NSR de 2. Les joueurs peuvent ajuster la NSR au début de chaque nouveau tour comme indiqué en 10.12.

CARTE


Belgique, Village de Monde-Saint Étienne, 23 Décembre 1944

Faisant face à un froid extrême, des ressources limitées et un manque de soutien aérien, les hommes de la 401ème Infanterie Aéroportée tenaient les périmètres Sud et Ouest autour de Bastogne. Le 22 mai, les Américains capturèrent un Barrage Routier sur la route nationale de Saint Hubert, une artère vitale de Bastogne. Bien que le temps dégagé du 23 mai donna un répit à la plus grande partie de la 101ème Division, la Compagnie C de la 401ème n'aurait pas le luxe d'une pause dans l'action et d'un parachutage de boites de ravitaillement de rations C. Non, les hommes de la Compagnie C combattaient pour leur vie contre un assaut concentré de chars de l'élite Panzer Lehr et les hommes de la 26ème Division Volksgrenadier vêtus de combinaisons couleur neige, bien déterminés à reprendre la route nationale.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Restes de la Compagnie C, 401eme Infanterie Aéroportée, 101eme Division Aéroportée et de la 10ème Division Blindée** Se déploient en premier dans n'importe quel hex des cartes 15 et 20 : 3 x 1-6-4 1 x 1-5-4 (avec la Carte Slayer) Cpt Moore 1 x Infirmier 1 x M1919A4 2 x Bazooka 1 x BAR 1 x ATG 57mm 1 x M4A1 1 x M10
ALLEMANDS	**Éléments de la Division Panzer Lehr et de la 26eme Division Volksgrenadier** Se déploient en second sur ou à l'Ouest de la ligne d'hex G sur la carte 16 et 19 : 3 x 1-6-4-5 3 x 1-4-4-5 5 x 1-4-4-4 Sgt Bauman Sgt Beck 1 x Infirmier 1 x MG34 1 x PzF30 1 x Tiger I 2 x Panther G 1 x Pz IVH 1 x SdKfZ 251

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit faire sortir au moins 12 Points de Victoire par l'hex 20A4 à la fin du scénario. Les Points de Victoire sont décernés comme suit :
- 1 point pour chaque MMC
- 2 points pour la SdKfz 251
- 4 points pour chaque char

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le Bocage n'existe pas. Tous les hex de Champs de blé, de Marécages et de Cours d'Eau sont considérés comme des hex de terrain Dégagé.

2. Placez l'Overlay Y de manière à ce que les hex YE4 et YB8 coïncident respectivement avec 20J6 et 15D7.

3. Placez l'Overlay Z de manière à ce que les hex ZE1 et ZB4 coïncident respectivement avec 15C7 et 15B4.

4. Le joueur US peut déployer n'importe lesquelles de ses unités autres que des véhicules et qui ne commencent pas dans des bâtiments, dans des Trous de Souris.

5. La neige, les températures extrêmement froides et le brouillard au sol créent les conditions suivantes :
- Entrer dans tous les hex, **à l'exception** des Routes, coûte un MP supplémentaire de +1 pour **toutes** les unités.
- Le froid extrême a fait que les tanks et les canons US retranchés ont gelé au sol. Tous les véhicules US et les Groupes de Soutien qui sont sur la carte au début de la partie, ne peuvent pas se déplacer ou changer d'orientation (à l'exception des tourelles de véhicules et des MG 360) jusqu'à ce qu'ils mènent une impulsion pour se libérer. Pour se libérer, le pion doit dépenser une impulsion et lancez 1d6. Sur le résultat de 1 à 3, le véhicule / Groupe de Soutien est libéré et peut se déplacer normalement pour le reste du scénario. Quel que soit le résultat, l'unité est considérée *Ops Complete* pour le reste du tour. Les unités qui ne se libèrent pas peuvent réessayer au tour suivant.
- A une distance de plus de 3 hex, les unités gagnent un TEM de +1 au fait du Brouillard au sol.

6. Le joueur US reçoit un pion *Barbelés* durant le déploiement. C'est un Barrage Routier et il est considéré comme étant un Bâtiment en Pierre à tous les niveaux à l'exception des LOS. Pour les LOS, il est considéré comme étant un terrain Gênant occupant la totalité de l'hex. Il gène également les LOS tracées le long du bord de l'hex. Le joueur US peut le placer dans n'importe quel hex de route dans sa zone de déploiement.

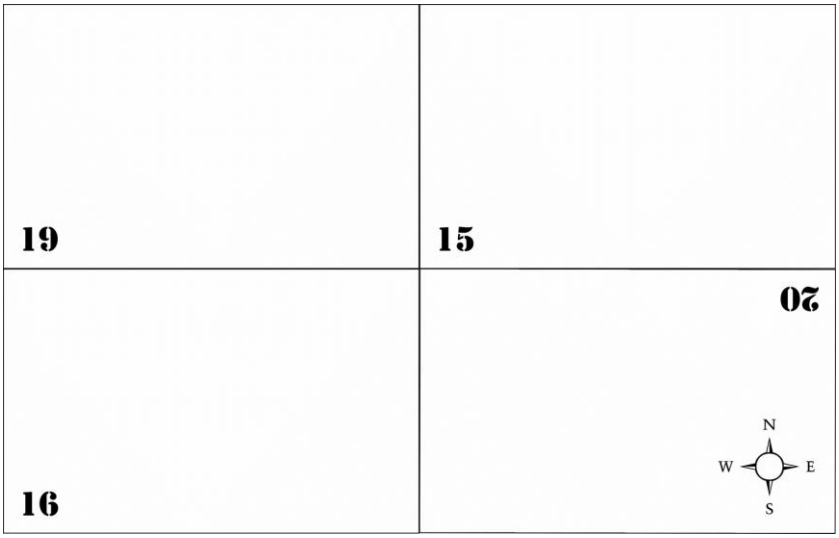
7. Renforts US : Au tour 2 jusqu'au tour 7, lors de sa première impulsion durant la Phase des Opérations, le joueur US lance 1d6 et consulte la table suivante. S'il est réussi, la ou les unités entrent lors de n'importe quelle impulsion US par le bord Est du plateau de jeu et/ou le bord Nord de la carte 15. Si les renforts obtenus sont déjà entrés en jeu, le jet de dé est considéré comme Aucun Résultat.

Table de Renforts Américains	
1	Aucun Résultat
2	1 x M10
3	1 x Jeep transportant le Cpl Medrow et 2 x 1-6-4, 1 x Bazooka
4	1 x 1-6-4
5	Maj Tom (peut être placé n'importe où sur les cartes 15 ou 20), 1 x Module d'Appui-feu de 81mm (3 FP)
6	1 x M4A1

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LA POINTE DES SPEIRS

Note du Traducteur : Le titre original de ce scénario "Tip of the Speir", est un jeu de mot, se référant à "Tip of the Spears", les fers de lances (littéralement, les Pointes des Lances).

Belgique, Ville de Foy, 10 janvier 1945

Il n'y avait pas de repos pour les hommes de la Compagnie Easy du 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée. Épuisés par leur défense de Bastogne, ils furent néanmoins sélectionnés lors du mois de janvier 1945, pour contre-attaquer les Allemands qui retraitaient. Leur corps d'officiers ayant été décimé, le commandement de la Compagnie fut donné au Lieutenant Dike. Fils préféré d'un des membres du personnel divisionnaire, Dike était incapable de commander des hommes en combat. Alors qu'il restait figé sur place pendant l'attaque de Foy, le commandement du bataillon, le Capitaine Winters, le remplaça par un officier notoirement impétueux de la compagnie Delta, le Lieutenant C. Speirs.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS

Compagnie Easy et Éléments de la section du QG du 2nd Bataillon, 506eme Régiment d'Infanterie Parachutée, 101éme Division Aéroportée
Se déploient en second à 4 hex maximum des bords Nord ou Est de la carte :

Compagnie Easy
9 x 2-5-4-6
2 x 1-6-4-5 (cf. SSR)
2 x BAR
2 x M1919A4
1 x Bazooka
1 x Infirmier

Section du Quartier Général
1 x 1-4-4-6
1 x M1919A4
1 x WT Cal .50

Renforts (cf. SSR)
Maj Tom (avec la Carte Speedy), Cpl Medrow, Lt Michael
1 x WT Mortier de 60mm

ALLEMANDS

Éléments du Régiment 103 de Panzer Grenadier
Se déploient en premier dans n'importe quel hex (entier ou demi-hex) de la carte 21 :
2 x 2-6-4-5
2 x 1-6-4-5
2 x 2-3-4-5
1 x MG42
1 x MG34
Lt Plassmann
Lt Koch
Sgt Baumann
1 x Sniper (déployé comme indiqué en 11.4)
1 x WT ATG de 88mm (ne peut pas être déployé, ou se déplacer, dans un bâtiment)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Américains ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain gagne s'il contrôle tous les hex de bâtiment de la carte 21. Tout autre résultat entraîne une victoire allemande. Pour contrôler un hex de victoire, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Si un niveau (étage) d'un hex est inoccupé, contrôler l'autre niveau revient pour contrôler l'hex entier.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Les Champs de Blé sont considéré comme des terrains Dégagés.

2. Le bâtiment en pierre en 21F4 possède deux étages. Malheureusement pour le joueur allemand heureux possesseur de la MG42, seul un sniper peut occuper le second étage (c'est un clocher). Nous ne disons pas que vous devez obligatoirement y placer un sniper, mais c'est la seule unité qui peut être placée au second étage.

3. Le Major Tom (représentant le Lieutenant Speirs) entre en jeu à 4 hex maximum de 20O4, 16H8 ou 19H1 (placez-le simplement dans l'hex choisi) lors de la prochaine impulsion après qu'un MMC de la Compagnie Easy (pas la section du Quartier Général) subisse des pertes, soit éliminé ou choqué. Il peut immédiatement mener une impulsion. Après que le Major Tom ai rallié une unité, placez l'autre renfort dans n'importe quel hex uniquement occupé par des Américains.

4. Le 1-4-4-6 de la Section du Quartier Général américain peut s'auto-rallier.

5. Les pions américains 1-6-4-5 ne sont pas des soldats aéroportés (13.92), mais plutôt des parachutistes inexpérimentés. Ils suivent les règles normales d'attaques avec plusieurs unités (5.2).

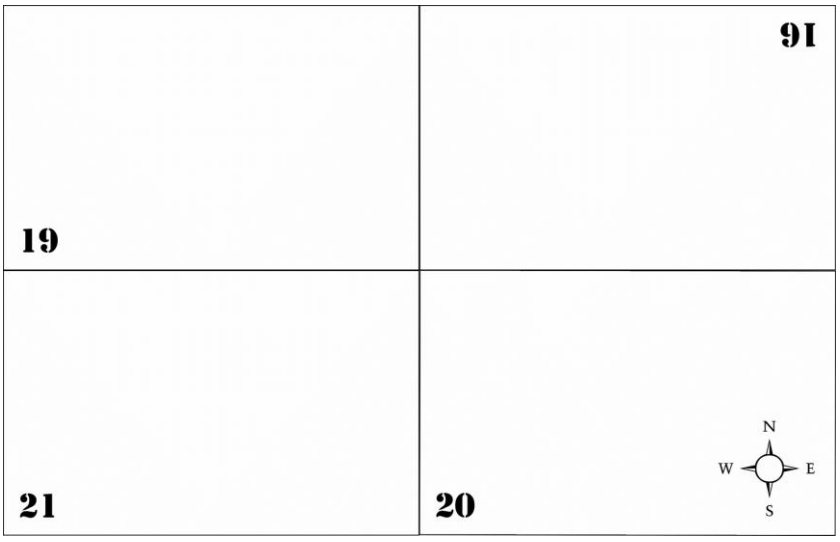
6. Le Sniper allemand doit être déployé à 1 hex maximum d'un Groupe de Combat ou d'un Demi Groupe allemand en Bon Ordre.

7. Le Sniper allemand ne double pas le TM de l'hex dans lequel il se trouve lorsqu'il effectue son jet contre les attaques du Mortier américain (11.4).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Belgique, Noville, 15 janvier 1945

Après qu'elle ait pris la ville de Foy, la Compagnie Easy avait été gardée en réserve. Puis vint la contre-offensive des Ardennes. Elle reçut alors l'ordre de s'emparer la très disputée ville de Noville. Le 14 janvier, elle reçut l'ordre de faire mouvement. Elle se déplaça sans dommage au Sud-Ouest mais d'autres éléments du bataillon furent touchés par des tirs de blindés allemands provenant de la ville. Durant la nuit, des postes d'écoute reportèrent que les chars allemands avaient quitté la ville. La Easy lança son assaut à l'aube du 15 janvier, en espérant que les blindés étaient bel et bien partis et soucieux d'obtenir le soutien des chars qui leur avaient été promis par l'État-Major de Division.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Éléments de la Compagnie E, 506eme PIR, 101eme Division aéroportée.** Se déploient en second dans n'importe quel hex au Sud de A12-B12-C12 jusqu'à A21-B20-C21 inclus: 7 x 2-5-4 2 x 1-4-4 Cpl Medrow Lt Michael 1 x Infirmier 1 x Éclaireur 2 x M1919A4 3 x BAR 2 x Bazooka 1 x WT Mortier 60mm **Soutien blindé** Entrent au tour 4 par l'hex N20 de la route de Foy 1 x M4A1 Sherman 1 x M4A3E8 Sherman
ALLEMANDS	**Éléments du 9eme SS Panzer Abteilung** Lisez la SSR 2 puis déployez-les en premier à l'intérieur de la ligne de Périmètre turquoise et à au moins 3 hex au Nord du bord Sud de la carte. 4 x 1-6-4 2 x MG42 1 x WT MG 7.92 1 x Tiger I 2 x PzF30 Col Wagner Sgt Riener

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

7 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain remporte la partie s'il n'y a aucune unité allemande (de quel que type que ce soit) dans ou à 4 hex de S14.

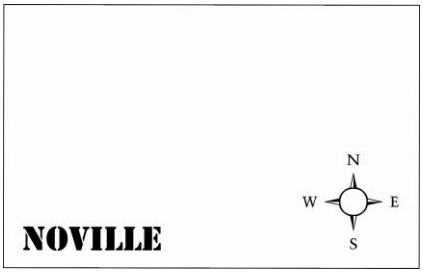
RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Personnel allemand : Tous les Allemands sont considérés comme du personnel SS.

2. Épaves : Avant que le joueur allemand ne déploie ses unités, le joueur américain peut placer jusqu'à 5 marqueurs *Épave* dans n'importe quel hex autre qu'un hex de bâtiment, à l'intérieur du Périmètre de couleur turquoise de la carte de Noville. Les pions *Épave* ne peuvent pas être placés dans des hex adjacents.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE


UN DERNIER BLITZ COMME AU BON VIEUX TEMPS

Pologne, Périphérie de Kuestrin, 9 février 1945

L'avancée du Marshall Zhukov jusqu'à Berlin avait été une réussite complète. A la fin de janvier, les forces russes étaient seulement à 100 km de la capitale nazie. Les unités du 1er Front Biélorusse avaient contourné la résistance allemande à l'intérieur de la forteresse de Kuestrin et avaient établi une tête de pont sur l'Oder. C'était un titre de propriété extrêmement précieux comme les voies de communication ferroviaires et routières Est-Ouest convergeaient ici.
Hitler se lança une encore fois dans une tirade insensée et ordonna une contre-attaque pour délivrer les hommes à Kuestrin. La 21ème Panzer Division venait tout juste d'être rééquipée en véhicule et en hommes après des combats qui l'avaient se retirer de Normandie jusqu'à sa patrie. La Division fut choisie pour prendre d'assaut la tête de pont à n'importe quel prix. Comme un bon vieux temps, les bombardiers en piquée Stuka débusquèrent de nombreux chars russes enterrés pendant que les chars allemands et les grenadiers suivaient de près.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Éléments de 1er Front Biélorusse** Se déploient en premier sur ou au Nord de la ligne 16J/19F : 6 x 1-4-4-5/5 Lt Bonarinko Lt Gorbatov 1 x DP28 1 x WT 12.7mm 3 x Trous de Souris 1 x WT 82mm 1 x ATG de 76mm 2 x T-34/85 1 x JS-2
ALLEMANDS	**Éléments du 125eme Régiment de Panzer Grenadiers et Éléments joints, 21eme Division de Panzers** Entrent durant le tour 1 lors de n'importe quelle impulsion amie de 16H1 à 19O1 : 3 x 2-3-4-5 1 x 1-3-4-6 1 x 1-6-4-6 5 x 1-6-4-5 Lt Plassman Lt Koch Sgt Beck 1 x WT Mortier de 50mm 1 x MG42 1 x PzF30 2 x Pz VG 1 x King Tiger 1 x Pz IVH 1 x SdKfz 251 1 x Camion Opel

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il n'y aucune unité russe en Bon Ordre dans un rayon de 2 hex de 15H4 à la fin de la partie **ou** s'il fait sortir 4 véhicules par le bord Nord de la carte. Le SdKfz 251 et l'Opel ne sont pas considérés comme étant des véhicules à moins qu'ils transportent au moins un Groupe de Combat (chacun).

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le Bocage et les Champs de Blé n'existent pas.

2. Les conditions de l'aube sont en vigueur aux tours 1 et 2. Durant ces tours, les unités peuvent seulement repérer et tirer sur des ennemis à une distance de 6 hex ou moins.

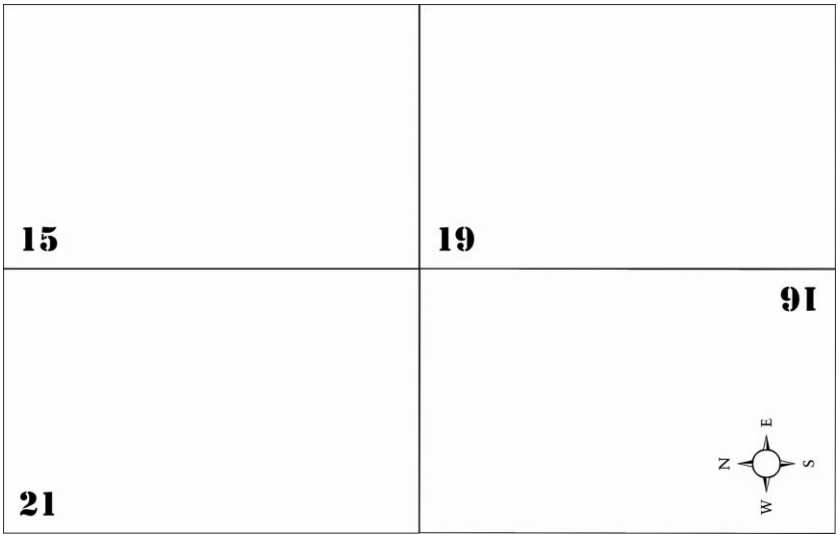
3. Les chars russes peuvent être placés dans des Trous de Souris. Les chars qui sont déployés dans des Trous de Souris ne gagne pas le TM de +1 mais les tirs traversant le blindage qui auraient normalement frappés la coque (Cf. 14.1) sont considérés comme ayant raté leur but. Les chars ainsi enterrés peuvent sortir de leur position (mais ne peuvent plus y ré-entrer une fois qu'ils en sont sorti) en effectuant une marche arrière dans un des hex arrière (cf. 14.1). Les unités d'infanterie peuvent occuper le même Trou de Souris qu'un char : elles reçoivent alors le TM total de +2 pour occuper le même hex que véhicule, mais **pas** le TM de +1 pour le Trous de Souris (c'est un véhicule enterré).

4. Durant son déploiement, le joueur russe peut placer 2 pions *Épave* n'importe-où sur la carte.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



LE CHÂTEAU DE COLDITZ

Allemagne, Colditz, 10 février 1945

Le plus connu des camps de prisonniers allemand de la Second Guerre Mondiale fut de loin le Château de Colditz. C'était là que les prisonniers alliés qui ne pouvaient être détenus nulle part ailleurs étaient enfermés. Le Haut Commandement Allié craignait que les Allemands n'exécutent leurs prisonniers alors que les Américains se rapprochaient de la ville allemande. Ainsi, la compagnie Easy du 506ème Régiment d'Infanterie Parachutée reçu l'ordre d'y aller et d'extraire les prisonniers.

Note : Ce scénario est basé sur des faits historiques.

ORDRE DE BATAILLE

AMÉRICAINS	**Compagnie Easy, 506ème PIR, 101eme Division Aéroportée.** Se déploient en second sur ou à l'Est de la ligne d'hex J : 7 x 2-5-4 2 x M1919A6 1 x BAR Cpl Medrow avec la Carte *Plough the Row* Maj Tom avec la Carte *Versatile* Sgt Hill avec la Carte *Die Hard*
ALLEMANDS	**Éléments du 17ème Abteilung d'Infanterie de Réserve** Se déploient en premier comme indiqué : **Sentinelles sur les murs :** se déploient le long de la muraille du château (B5, C5, D5, E4, F5, G4, G3, F3, F2). Aucun Groupe de Combat ne peut être déployé à moins de 2 hex d'un autre Groupe de Combat. 4 x 2-6-4-5/4 2 x MG42 Lt Mohr avec la Carte *Erratic* Sgt Knecht avec la Carte maudite *Friendly Fire* (cf. SSR 2) 2 x Projecteurs (cf. SSR 3) **Gardiens des prisonniers :** se déploient dans le château (hex C3, C2, D2 et E2). Pas plus d'un MMC par hex (cf. SSR 4) : 3 x 1-5-4-5/4 Lt Herzner **Prisonniers :** Un Groupe est déployé dans les hex contenant les gardes de prisonniers. 3 x 0-1-3 Équipage américain (cf. SSR 5)

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Américains ont l'initiative au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est déterminée par le nombre de prisonniers que les hommes de la compagnie Easy évacuent à partir de H8, H1 et O4. Tous les prisonniers doivent sortir à partir du même hex. Le niveau de victoire américaine est détaillé sur la table ci-dessous :

Nombre d'Unités de Prisonniers	Niveau de Victoire
3	Victoire américaine Brillante
2	Victoire américaine Nette
1	Égalité
0	Victoire allemande

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Nuit : Les règles de combat de nuit (20.0) s'appliquent. Les Américains et les Allemands ont une capacité de tirs de Fusées Éclairantes de 3.

2. Carte maudite *Friendly Fire* : Utilisez n'importe quel pion de carte de compétence inutilisé pour souligner que Knecht possède cette carte maudite. Le texte de la carte maudite est le suivant : A chaque fois que cet homme est impliqué dans un tir (pas un Corps à Corps), et que le jet d'attaque est "1", la conséquence est un tir ami. Un hex contenant une unité amie (au choix de l'autre joueur) sur laquelle la (ou les) unité(s) à l'origine du tir ont une LOS, est pris pour cible à la place. Refaites l'attaque et appliquez les résultats. Si aucune unité amie n'est dans la LOS de l'unité effectuant le tir, l'attaque n'a aucun effet, et l'unité ayant tirée est marquée d'un pion *Fired*.

3. Projecteurs : Marquez les deux hex contenant les projecteurs avec des petites pièces brillantes. Lorsque le scénario débute les projecteurs sont éteints. Les projecteurs ne peuvent pas être déplacés. Cela prend une impulsion complète à un MMC pour allumer et viser avec les projecteurs. Seul un ennemi qui a tiré peut être ciblé par le projecteur, et celui-ci a une portée de 4 hex. Placez une pièce sur l'hex ciblé. Cet hex est maintenant considéré comme étant comme en plein jour. En outre, le faisceau lumineux continuera à suivre les unités présentes dans l'hex même si elles se déplacent. Si les unités se déplacent lors d'impulsion distinctes, le joueur allemand décidera quelles unités suivre avec le projecteur. Tout tir dirigé sur le projecteur (l'hex initial, pas l'hex-cible) qui entraîne un test de dommage (quel que soit le résultat) brise le projecteur et l'éteint définitivement.

4. Les Gardiens de la Prison : Les gardiens de la prison et le Lt Herzner ne peuvent pas sortir de leur hex de déploiement tant qu'il y a une unité américaine dans leur hex. Les gardiens de la prison ne peuvent pas engager les prisonniers au corps à corps, mais ils peuvent contre-attaquer normalement.

5. Prisonniers américains : Chaque MMC de prisonniers américains doit être déployé avec les gardiens de la prison. Les prisonniers ne peuvent pas quitter l'hex tant qu'il y a au moins une unité allemande dans l'hex. Les prisonniers peuvent engager un Corps à Corps avec leurs ravisseurs allemands en suivant les règles 8.3. Après qu'un prisonnier ait quitté son hex de déploiement, il est considéré comme une unité américaine combattante à tous les niveaux. Les parachutistes américains peuvent entrer dans un hex contenant des Gardiens de Prisonniers et des Prisonniers et engager un Corps à Corps. Ajoutez normalement l'unité de Prisonniers au Corps à Corps.

6. Château : Tous les hex de château et de murailles sont considérés comme des hex de bâtiments en pierre (TM +4) de deux étages. Les hex de château et de murailles sont tous sur une colline de niveau 2 : ainsi, le second étage d'un hex de château ou de muraille est au niveau 4. L'hex G3 est considéré à la fois comme un hex de château et comme un hex de route : il confère un TM de 4 est permet de passer à travers tant que l'unité qui y entre provient d'un autre hex de Route ou d'un hex de terrain Dégagé. Les unités occupant la muraille du Château dans l'hex G3 sont au niveau 2 de l'hex, alors que les unités sur la Route sont considérées comme étant au niveau 1.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

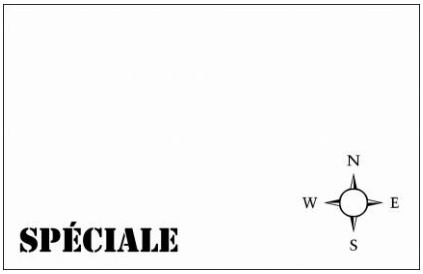
Marqueur d'Événement A (Occupation) : Le joueur allemand le place sur n'importe quel hex du Château (C3, C2, D2, E2). Se déclenche seulement par activation américaine, et uniquement quand une unité américaine est la seule à occuper l'hex. Une fois activé, retirez le marqueur d'Événement A et lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

La force de réaction rapide à proximité est arrivée. L'impulsion actuelle est terminée. Les unités allemandes suivantes obtiennent immédiatement une impulsion et doivent entrer n'importe où à partir du bord Est de la carte : 2 x 2-6-4-5/4, Sgt Steiner avec la Carte de compétence *Speedy*, 1 x MG34, 1 x SdKfz 251/9. Le SdKfz 251/9 est équipé d'un projecteur et utilise la SSR sur les Projecteurs. Il peut tirer avec sa mitrailleuse à une FP de 2 et utiliser simultanément le projecteur.

CARTE

Utilisez la carte issue de BPB


N
W
E
S
SPÉCIALE

Pologne, Breslau, 17 février 1945

Hitler ordonna à 80000 soldats allemands de tenir leur position dans la ville stratégiquement vitale, et encore divinement belle, de Breslau. Alors que les Divisions russes encerclaient l'antique cité, les Allemands s'enterrèrent. Le 16 février, les Russes attaquèrent le secteur Sud qui contenait une base aérienne et un corridor industriel. Le Commandant allemand assiégé avait placé un regroupement hétéroclite de troupes de vétérans allemands dans cette zone. Ils devraient combattre jusqu'au dernier homme.

ORDRE DE BATAILLE	
SOVIÉTIQUES	**Éléments de la 7ème Armée de Chars des Gardes** Se déploient en second au Sud de la route qui court de 15A4-15H5-15O4 : **Réguliers** 2 x 1-4-4-5-5 6 x 1-4-4-5-4 Lt Smirnoff Lt Benarinko Maj Vonshnov 1 x DP 28 1 x WT 12.7mm 1 x WT Mortier de 82mm 1 x JS-2 2 x T-34/85 1 x SU-85 **Gardes** 4 x 2-2-4-6 4 x 2-2-4-5 Lt Petrov Lt Filitov 2 x DP 28
ALLEMANDS	**Unités diverses, parmi lesquelles les restes du 25ème Régiment de Fallschirmjäger** Se déploient en premier au Nord de la route qui court de 15A4-15H3-15O4 : **Fallschirmjäger** 1 x 3-3-4 1 x 2-2-4 Cpt Weiss 1 x PzF30 **SS** 2 x 2-6-4 1 x Sniper (déployé comme indiqué en 11.4) Col Kerner 1 x PzF30 **Wehrmacht** 1 x 2-3-4-6 2 x 1-6-4-5 1 x 1-5-4-5 1 x MG42 1 x WT 88mm 1 x WT ATG de 75mm Lt Koch **Placés avec n'importe quels allemands** 1 x Bunker 4 x Tranchées 4 x Barbelés

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

10 tours. Les Russes ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur russe doit contrôler deux des trois bâtiments multi-hex de la carte 13 à la fin de la partie. Pour contrôler un hex de victoire, un joueur donné doit l'occuper avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros, ou avoir été le dernier à avoir occupé l'hex avec un MMC en Bon Ordre ou un Héros. Tous les hex (y compris les étages) d'un bâtiment multi-hex doivent être contrôlés pour pouvoir contrôler le bâtiment. Les Allemands commencent la partie en contrôlant tous les bâtiments de la carte 13.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Le Bocage n'existe pas. Tous les Champs de Blé sont considérés comme étant de la Broussaille.

2. Placez l'Overlay W de la façon suivante : L'hex L3 de l'Overlay est placé sur l'hex 13H1 de la carte. L'hex L7 de l'Overlay est placé sur l'hex 13H5 de la carte.

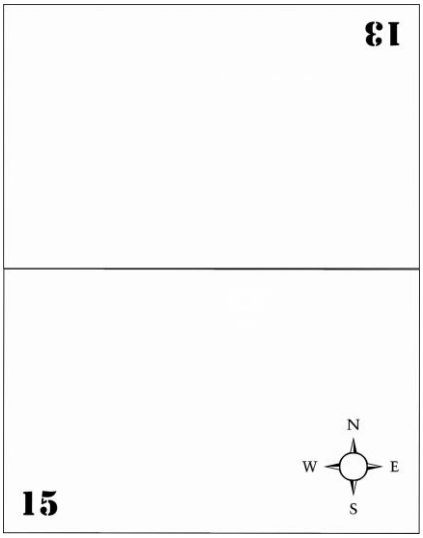
3. Placez l'Overlay X de la façon suivante : L'hex F4 de l'Overlay est placé sur l'hex 13J1 de la carte. L'hex F7 de l'Overlay est placé sur l'hex 13M2 de la carte.

4. Les Groupes de Soutien de 88mm et ATG de 75mm allemands peuvent être placés au premier étage de n'importe quel bâtiment, dans un Bunker ou dans un hex de Tranchées (en plus des autres hex dans lesquels les Groupes de Soutien peuvent normalement être déployés).

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE



Hongrie, Sud de Budapest, 22 février 1945

L'Opération Frühlingserwachen de Hitler, en engageant six divisions Waffen SS pour contre-attaquer et venir en aide aux unités piégées dans Budapest, connu un départ poussif. La boue et la résistance tenace des Russes en était une fois de plus les causes, en empêchant toute manœuvre et avancée rapides. Les chars Panthers et les gigantesques King Tiger, dont certains étaient équipés de systèmes de vision nocturne, avançaient péniblement dans la boue en écrasant toute résistance soviétique sur leur chemin. Les Allemands étaient proches de Budapest et avaient besoin d'établir une tête de pont sur la rivière Gran. Un assaut nocturne fut planifié, avec les chars lourds ouvrant la voie.

ORDRE DE BATAILLE

SOVIÉTIQUES	**Éléments du IV^{eme} Corps de Gardes Mécanisés** Se déploient en premier sur ou à l'Est de la ligne d'hex 16C (tous les Groupes de Soutien sont des Gardes) 2 x 2-2-4-5 1 x 2-2-4-6 1 x 1-3-4-5 1 x DP28 1 x Groupe de Soutien 12.7mm 1 x Groupe de Soutien ATG 76mm Lt Petrov 2 x T-34/85 1 x JS II 1 x Groupe de Soutien Mortier de 82mm 2 x Champs de Mine 1 module d'artillerie de 120mm (5FP) disponible à partir du 5.
ALLEMANDS	**Éléments du 501eme Schwere Abteilung et Panzer Grenadiers rattachés de la 1^{ere} SS Panzer Korps.** Se déploient en second sur ou à l'Ouest de la ligne d'hex 16I (toutes les unités sont des SS): 3 x 2-6-4 3 x 1-6-4 2 x 1-5-4 1 x MG42 1 x Panzerfaust (PzF30) 1 x Panzerschreck (RPzB54) Sgt Reiner Col Kerner Sgt Rindt 2 x Panther G 1 x King Tiger 1 x SdKfz 251

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

9 tours. Les Allemands ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit nettoyer la route qui court de 16O4 à 21A4 de tout MMC russe en Bon Ordre, Héros, Véhicule ou Groupe de Soutien à trois hex de cette route à la fin du jeu. Tout autre résultat est une victoire russe.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Toutes les unités soviétiques, y compris les chars, peuvent être déployées dans les Trous de Souris. Les chars qui se déploient dans les Trous de Souris ne bénéficient pas du TM de +1, mais tous les tirs qui auraient normalement touchés leur coque sont sans effet. Les chars enterrés peuvent sortir de leur position (mais ne peuvent pas y ré-entrer une fois sorti) par une marche arrière dans un des hex arrière.

2. Les champs de blé n'existent pas : ils sont considérés comme des terrains Dégagés. Les terrains de bocage n'existent pas : ils sont considérés comme des terrains Dégagés. Tous les hex de Bocage sont considérés comme

étant des haies.

3. Boue : Tous les terrains Dégagés (y compris les anciens champs de blé) coûtent 2 points de mouvements pour tous les véhicules. Tous les chars, à l'exception du T-34/85, qui se déplacent dans un terrain Dégagé (pas de Route) doivent lancer 2d6. Sur un 11 ou un 12, le char s'est embourbé et ne peut plus se déplacer ou pivoter pour le reste de la partie. Le T-34/85 n'a pas besoin d'effectuer ce test. Tous les autres coûts de terrain ne changent pas (cf. La Carte de Référence).

4. Du fait du crépuscule, toutes les unités (à l'exception du King Tiger qui a été équipé d'un système de vision nocturne et qui peut par conséquent repérer et tirer normalement à n'importe quelle distance) peuvent seulement repérer et tirer normalement des cibles à 6 hex ou moins de leur position. Une unité peut **seulement** tirer sur des unités situées au-delà de 6 hex seulement si la cible est marquée d'un pion *Fired*. De telles attaques soustraient 2 à la FP totale des attaquants (mais pas de chaque unité) si elles utilisent la DFT. Toutes les Armes Lourdes (à l'exception de celles du King Tiger) soustraient 2 de tous les nombres pour Toucher (pas du jet de dé) à toutes les Portées supérieures à 6 hex. Au-delà de 6 hex, comme précisé plus haut, les Armes Lourdes peuvent seulement prendre pour cible des unités avec un marqueur *Fired*.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

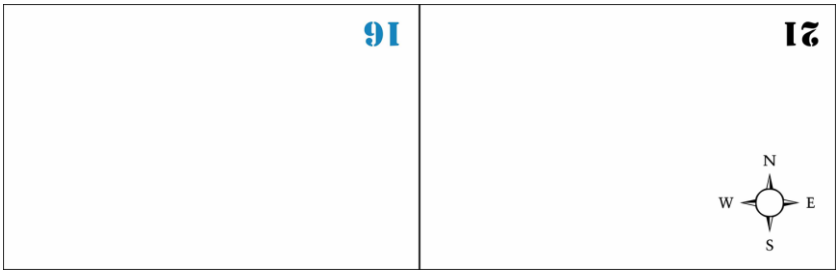
Marqueur d'Événement A (Ligne de Vue) : Placé sur 21M6. Se déclenche seulement par activation allemande. Les unités qui l'activent **doivent** être situées à 6 hex ou moins de 21M6. Lorsqu'il est activé, lisez le Paragraphe 1.

PARAGRAPHE 1
NE PAS LIRE JUSQU'À CE QUE LE SCÉNARIO VOUS L'AUTORISE

Enlevez le Marqueur d'Événement A. L'avancée de la soirée a désordonné l'assaut allemand. C'est maintenant l'impulsion du joueur soviétique. Les unités suivantes entrent entre 16E8 et 21K8 : 1 x StuG IIIG, 1 x 2-6-4, 1 x 1-6-4, 1 x 1-5-4 avec PzF30 et Col Wagner.
Le joueur soviétique peut contrôler ces unités pendant deux tours mais il ne peut pas les déplacer à l'Ouest de la ligne d'hex 16G. Ils peuvent repérer et tirer sur toute autre unité allemande, mais ne peuvent pas être empilé avec des unités soviétiques. Les unités soviétiques peuvent également les prendre pour cible. Néanmoins, elles retournent immédiatement sous contrôle du joueur allemand si :
- Elles se déplacent dans un hex adjacent à une unité allemande ou soviétique.
- Une unité soviétique entraîne un test de dommage à l'une des unités du renfort allemand, ou une Arme Lourde russe touche le StuG IIIG.
- Une des unités du renfort allemand cause une perte/élimination à une autre unité allemande.
- Une unité allemande qui a commencé la partie sur la carte cause une perte/élimination à une unité du renfort ami.

Si aucune des conditions ci-dessus ne survient, le joueur allemand reprend le contrôle des unités du renfort à début de la Phase de Ralliement du troisième tour suivant leur activation.

CARTE



REQUIEM POUR FALLSCHIRMJÄGER

Allemagne, Wesel, 23 mars 1945

Comme prélude à l'Opération Varsity, les Commandos britanniques et canadiens furent chargés de lancer un assaut amphibie sur le Rhin pour prendre la ville de Wesel. Alors que les commandos traversaient, la RAF et l'artillerie attachée pilonnaient la ville, la réduisant à l'état de décombres. Personne ne pensait qu'il y aurait beaucoup de résistance, mais c'était sans compter sur les Fallschirmjägers vétérans qui sortirent des nombreuses caves de Wesel à l'épreuve des bombes.

ORDRE DE BATAILLE

BRITANNIQUES	**Éléments de la 1ere Brigade de Commando** Se déploient en second au Sud de la route qui court de 15A4-15H3-15O4 : 8 x 2-4-4 Cpt Kieffer Lt Julien 1 x Infirmier 2 x Bren 1 x PIAT 1 x Mortier de 51mm
ALLEMANDS	**Éléments de la 2eme Division Fallschirmjäger** Se déploient en premier au nord de la route qui court de 15A4-15H5-15O4 : 2 x 3-3-4 3 x 2-3-4 Cpt Weiss Lt Praun 2 x MG42 1 x PzF30 1 x WT LeIG18 2 x Gravats

DURÉE DU SCÉNARIO ET CONDITIONS DE VICTOIRE

DURÉE DU SCÉNARIO

8 tours. Les Britanniques ont l'initiative au premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur britannique gagne s'il n'y a pas d'unités allemandes en Bon Ordre à 4 hex ou moins de 18I6 à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

1. Raid aérien britannique : Avant le déploiement, le joueur allemand choisit (et révèle au joueur britannique) 3 bâtiments de la carte 18 qui ont résisté aux bombardements. Tous les autres bâtiments de la carte 18 sont considérés comme étant des *Gravats*.

2. Les règles de nuit suivantes sont en vigueur. Les unités peuvent repérer, tirer et voir normalement jusqu'à 2 hex de leur position. Une unité ne peut tirer sur des unités à plus de deux hex **seulement** si la cible est marquée d'un pion *Fired*. De telles attaques soustraient 2 à la Puissance de Feu totale de l'attaquant (pas de chaque unité) en plus de tout autre modificateur. Cela signifie qu'une pile d'unités conduisant un Mouvement d'Assaut et tirant sur une cible située à plus de deux hex de distance soustrait un total de 4 (2 pour le Mouvement d'Assaut et 2 pour une unité tirant sur une unité à plus de deux hex). Les unités et les Groupes de Soutien qui utilisent la Table de Tir d'Armes Lourdes tirent normalement durant la nuit sur des cibles à deux hex ou moins de distance. Ils peuvent tirer sur des unités à plus de deux hex **seulement** si la cible est marquée d'un pion *Fired*. De telles attaques ajoutent 2 au jet de dé pour Toucher de l'attaquant. Si l'attaquant touche sa cible, le jet de dé d'Équivalent HE ou de Pénétration est effectué normalement.

MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

Aucun

CARTE
18 15 N W E S

Table des Matières

Crédits 6
Notes 5
Table Complète des Scénarios 6

Vallée Sanglante 13
La Drôle de Guerre 16
Surprise à Martelange 18
Où sont tous les Autres ? 20
Kampfgruppe Eberback 22
La Bataille Pour l'Isthme 24
La Dernière Charge des Spahis 27
Acier contre Acier 30
Tête de mort 32
La Route de la Colline 311 34
Rivière de Sang 36
Chassé Croisé (Version VV) 38
Chassé Croisé (Version BM) 40
Tête de Mort à Arras 42
Dans la Tanière du Dragon 44
Le Château 47
En Route pour Abbeville 49
Baroud d'Honneur 52
Combattre les Hérissons 54
Airaines : L'Enfer 56
Des Desperados et un Pont 58
Le Sauvetage : La Chevauchée de Leclerc 60
La Bataille oubliée : Du Bruit dans le Brouillard 62
Pas de Vin pour les Boches 64
Faites Donner la Garde ! (Version Web) 66
Faites Donner la Garde ! (Version NOSB) 68
La Route d'Astrachan 70
Dur à Cuire 72
La Maison de Pavlov 74
Le Pont de la Rivière Dnepr 76
Hommage à la Garde 78
Rattenkrieg 80
Ébranler la Kasbah 82
Sur la Route de Rabat 84
Le Pont de Kalach 86
La Ferme d'État est là 88
Un Congé Amer 91
Baptême du Feu 93
Une Chambre à l'Auberge 95
Dans le Ghetto 97
Porche d'Entrée 99
Assaut sur la Colline 252.2 102
Nettoyer les Fossés 104
Sécuriser la Ferme d'État d'Oktiabrskii 106
La Route de Prokhorovka 108
La Contre-Attaque de la Mi-Journée 110
Prochorovka 112
Des Diables en Pantalons Bouffants 114
Garder la Porte Ouverte 116
Cassino Royal 118
Rebecca, peux-tu me voir ? 121
Éclair... Tonnerre ! 124

Parachutage à l'Aube 127
La Route de Fourcarville 129
Le Manoir Brécourt 131
Médaille d'Honneur 134
Le Manoir 137
Tête de Pont à Cauquigny 139
Le Pont de Kellam 141
Le Pont de Chef-du-Pont 143
Frères d'Armes 145
Colleville 147
Contre-Attaque à Sainte Mère Église 149
Overlord Commence 152
La Tanière du Sniper 154
Messieurs les Français, Tirez les Premiers 156
L'Attaque de la Kochgeschirr 158
Il faut Sauver le Brigadier Hill 160
Carrefour sanglant (Version Web) 162
Carrefour sanglant (Version BPB) 164
La Sortie de Tameville 166
En Suivant la Route 168
De la Compagnie attendue 170
Les Meilleurs Plans 172
La Ferme de Bob 174
La Charge d'Ewell 176
L'Appel du Devoir 178
Les Oiseaux de Proie 181
Les Faubourgs de Carentan 183
Carentan 185
Alamo 187
Passer à travers 190
Les Bouchers de Roosevelt 192
L'Enfer du Bocage 194
Une Grande Guerre dans une Poche 196
Le Dernier Soupir 198
Une Opération d'Initiative Privée 200
Une Patrouille Arrive 201
Le Bord du Sherman 203
La Traversée 205
Faire sauter la Banque 207
Au Pont ! 210
Pas le temps pour une tasse de thé 212
La Stalingrad de l'Ouest 214
Un Panier de Pommes pour Jerry 216
La Briqueterie 150 218
Tenir l'Autoroute de l'Enfer 220
Indémontable Courage 222
Un Scénario MonstrUeUX 224
Ceux de l'Aube 227
Baigner dans le Strass 230
Des Jours Sombres 233
Règles de Campagne 236
Barrages Routiers ! 237
Des Tigres dans la Brume 239
Voici le Soleil 241
Une Contre-attaque Contrée 243
Une Nuit en Enfer 246
Refermer le Sac (Version NBO) 248
Refermer le Sac (Variante LOF) 250
Démence au Sanatorium 252

Travail d'Équipe 255
La Pointe des Speirs 257
Repousser 259
Un Dernier Blitz comme au Bon vieux Temps 261
Le Château de Colditz 263
Forteresse Breslau 266
Les Félins au Crépuscule 268
Requiem pour Fallschirmjäger 270

Table des Matières 273

LOCK'N LOAD