

D.R.

LA DERNIÈRE CHARGE

Guadalcanal, îles Salomon, le 8 octobre 1942.

Historique :

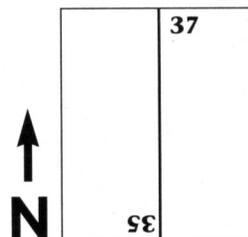
Après deux mois de combats intenses autour de Henderson Field, les Marines ont décidé, en ce début octobre, de détruire les forces japonaises fraîchement débarquées, et qui se concentrent dans le secteur de la rivière Matanikau. Ces forces se préparent à lancer une offensive de grande envergure, visant à rejeter les Américains à la mer. A partir du 7 octobre, les premiers éléments japonais sont rencontrés par les hommes du 3rd Battalion, 5th Marines, à l'est de la rivière. Malgré de violentes contre-attaques, les Japonais sont contraints d'abandonner du terrain. Le lendemain, les éléments du 1st Raider Battalion viennent grossir les rangs du 3rd Battalion.

Placement des cartes :

Balance :

● Ajouter un MTR 50

☆ Remplacer 9-1 par 9-2

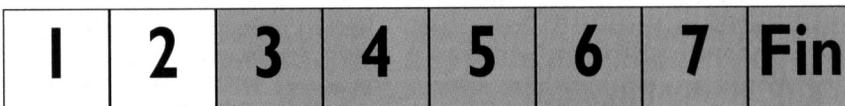


Conditions de victoire :

Les Japonais gagnent à la fin du scénario s'ils ont sorti ≥ 15 VP entre 37A5 et 37AA1 inclus et qu'ils ont accumulé ≥ 10 Casualty VP.

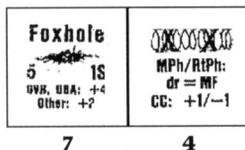
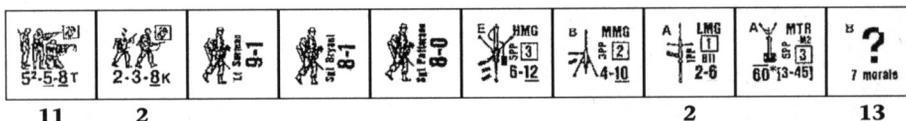
☆ Les Marines se placent en premier

● Les Japonais se déplacent en premier



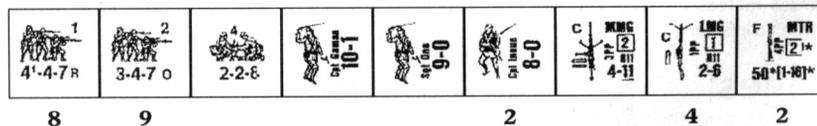
1st Company du 1st Raider Battalion (ELR : 5)

se placent à l'est de la zone définie par 35GG7-37O7-37GG7 inclus (SAN : 3) :



Éléments de 4e régiment d'infanterie (ELR : 3)

se placent à l'ouest de la zone définie par 35GG5-37O9-37GG9 inclus (SAN : 2) :



Règles spéciales :

1. L'EC est Mud, sans vent. Le PTO Terrain s'applique avec Light Jungle.
2. A chacune de ses Rally Phase, le Japonais fait passer un -2TC à son meilleur leader en jeu modifié par un DRM égal au numéro du tour (i.e -1TC au premier tour, 0TC au 2e, 1TC au 3e...). Si le TC échoue, le Japonais doit pendant sa phase de mouvement lancer une ou plusieurs Banzai Charge incluant au total 25% (FRD) de son OB courant. Dès que cette Banzai Charge s'est déroulée, cette SSR ne s'applique plus.
3. A partir du tour 3, un + 1LV DRM s'applique.
4. Les Japonais peuvent initier une Banzai Charge sans qu'un leader soit empilé.

Épilogue :

A 18h30, alors que la nuit commence à tomber, les hommes du colonel Tadamasu, commandant le 4e régiment d'infanterie japonais, lance une violente contre-attaque sous la forme d'une charge banzai, afin de bousculer les Raiders à peine installés. Malgré la surprise, les Japonais sont finalement repoussés, en laissant 60 morts sur le terrain. Les Raiders, eux, ont perdu 12 hommes et ont découvert les qualités des fantassins japonais au corps à corps.

Conception du scénario : Sylvain Ferreira 92

SCÉNARIO pour ASL

LES MAMELONS

Bir Hakeim, 8 juin 1942.

Historique :

Depuis le 2 juin 1942, le camp retranché de Bir Hakeim, tenu par la 1re brigade de la France libre, est encerclé par le DAK. Plus au nord, la 8th Army n'est pas parvenue à inquiéter Rommel, qui réussit à maintenir ses communications et son ravitaillement. Pourtant, la position de Bir Hakeim, aux ordres du général Koenig, lui pose de sérieux problèmes. Il doit en effet la réduire afin de garantir ses arrières au cours de son offensive d'encerclement de la 8th Army par le sud. Depuis le 5, l'intensité des bombardements s'est brusquement accrue, et le 6, les troupes italo-allemandes sont passées à l'offensive afin d'en finir avec ces irréductibles Gaulois. Mais les Français résistent avec acharnement, et le 8, Rommel décide de lancer le Sonderverband 288, unité d'élite formée au combat dans le désert, contre les légionnaires du B.M.2 en espérant emporter la décision.

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent si à la fin du scénario ils contrôlent les deux Hillocks Summits, et s'ils ont accumulé plus de CVP que les Français.

Placement des cartes :

Balance :

- ✚ Ajouter un PzIIH au DAK
- ⊙ Ajouter 6 Minefield factors aux 24 fournis



30
31

⊙ Les Français se placent en premier

✚ Les Allemands se déplacent en premier

✚ 1	2	3	4	⊙ 5	6	7	8	Fin
-----	---	---	---	-----	---	---	---	-----

Éléments de la 6e compagnie et éléments de la compagnie lourde Simon du 2e bataillon de Marche de la Légion (ELR : 5) se placent sur la carte 30 et sur la carte 31 dans les hexagones de coordonnées ≥ 9 (SAN : 4)

11						3				
4					7	4	36	24	6	

Éléments du Pionier Abteilung 200 (ELR : 4) entrent au tour I entre 31 II et 31 AA1 (SAN : 5)

4	2	3		2							
Éléments du Sonderverband 288, Gebirgsjäger Kompanie :											
12					2	3	2	2	4		3

Règles spéciales :

- L'EC est Dry, avec Light Dust et Intense Heat Haze, sans vent au début.
- Placer les Overlays suivants : H1 en 30 I2-J1, H4 en 30 Z5-AA6, D2 en 31 Z8-Y8, D1 en 31 N6-M7. Les Dummy Minefield doivent être placés adjacents les uns aux autres. Les 36 factors de Minefield sont des Known Minefield, les 24 factors sont des Minefield Hidden. Tous deux peuvent être normalement échangés contre des mines AT. Les Minefield doivent être placés à l'intérieur du périmètre français et à ≤ 2 hex. de celui-ci. Les canons français doivent se placer dans les Sangars.
- Le Field Phone français représente un module de 75+mm sans Smoke. Les Allemands disposent d'un module de 80+mm MTR avec un Offboard Observer secrètement noté avant le placement le long du bord nord. Tous ces modules ont Normal Ammo.
- Les FFL reçoivent un appui aérien sous la forme d'un FB44 avec bombes à partir du tour 5.

5. Placer deux Hillocks Summits à l'endroit prévu sur les deux Overlays correspondants (H1-H4).

Épilogue :

Appuyés par les blindés du Kampfgruppe Kiehl et des éléments du Pionier Abteilung 200, les hommes du Sonderverband 288 progressent sous le feu des 75 français, et bientôt des chasseurs-bombardiers anglais. Le nettoyage des mines s'effectue sous une grêle de balles et, malgré l'intervention des blindés, l'offensive s'essouffle. De plus, les légionnaires attendent le dernier moment pour dévoiler leurs quatre antichars, et six chars allemands sont mis hors de combat, alors que quatre autres sautent sur des mines. Les Allemands sont stoppés, l'offensive est un échec. Bir Hakeim ne sera pas réduit et les Français finiront par l'évacuer le 10, en ayant permis à la 8th Army de gagner un temps qui lui sera précieux au cours de la suite de la campagne.

Conception du scénario : Sylvain Ferreira 92

UN ÉPINEUX PROBLÈME

Tunisie, 30 avril 1943, quelques km est de Medjez-el-Bab.

Historique :

Fin avril 1943, la tête de pont allemande en Tunisie vit ses derniers jours, et bien que l'issue des combats ne fasse plus de doute, les derniers éléments de la Panzer Armee Afrika se battent toujours avec la même ardeur. Les Britanniques sont désormais aux portes de Tunis, mais toute progression au-delà du Djebel Bou Aoukaz, s'avère impossible. En effet, von Arnim y a massé plus de 130 Panzers, parmi lesquels les redoutables Tigres. Durement malmenés, les Britanniques sont alors obligés de faire monter en ligne trois RTR pour conserver leurs positions. Une seule possibilité s'offre à eux. Tenter de passer par la vallée de Medjerda, puis prendre à revers la ligne de défense allemande. Mais pour cela, il leur faut d'abord expulser les Fallschirmjäger du FJR 5 de Cactus Farm et de Sidi Abdallah. En effet, de là, les paras sont en mesure d'interdire tout trafic sur la route de Tunis. Rien de bien terrible, jugent les Britanniques. A priori, une brigade d'infanterie appuyée par un Royal Tank Regiment devrait largement suffire à neutraliser une poignée de paras. Mais trop d'optimisme nuit, et les Britanniques vont faire preuve d'un amateurisme consternant tout au long de la bataille qui s'engage. Incroyable mais vrai, 50 paras vont résister trois jours durant à un ennemi infiniment supérieur en nombre.

Placement des cartes :

Balance :

- ⊙ Remplacer deux Churchill IV par un Churchill I
- ⚡ Ajouter un Squad 468 à l'OB allemand



8I	1I



D.R.

Conditions de victoire :

Les Britanniques gagnent à la fin du scénario s'ils contrôlent 1I Q 3, 1I S4, 1IP2-02, 1IP5-Q6.

<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Les Allemands se placent en premier ⚡ Les Anglais se déplacent en premier 	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">⊙ 1</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">⚡ 2</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">6</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">7</td> <td style="width: 30px; height: 30px; text-align: center;">Fin</td> </tr> </table>	⊙ 1	⚡ 2	3	4	5	6	7	Fin
⊙ 1	⚡ 2	3	4	5	6	7	Fin		

Éléments du I & III Fallschirmjäger Regiment 5 ((ELR : 4) se placent sur les cartes 18 & 11 au sud de la rangée W inclus, et sur la carte 18 des coordonnées ≥ 8 sur (SAN : 4).



AA M/G. 12.1 88L AS9/4734	HGL M10 105*	4-2-6-8 v	2-2-E	7-5	1-5	8-1	11-3 7-16	3-6	30-1	? 7 morale
6	2						3	2	8	

Trench JVR, OBA: +4 Other: +2	Minefield 11	Minefield 11
6	9	6

Trenches et mines sont connus.

Éléments du 12e Royal Tank Regiment et du Royal Fusiliers Regiment (ELR : 4) entrent au tour 1 ou après par les bords nord ou ouest de la carte 18 (SAN : 2)



4-875 40L	57L 2/4	4-2-5-7 F	2-4-7 D	9-1	8-1	8-0	4-12	2-7	1-12	51 [2-11]
6	12	2					3	2	2	

Règles spéciales :

1. L'EC est Moderate et sans vent au début du scénario. Le Kindling est interdit. Les Woods sont des Olive Groves (F. 13.5). Ces Olive Groves ne sont pas Inherent Terrain et suivent le contour du terrain remplacé. Ils restent considérés Woods pour RtPh et la RPH seulement. Les Murs sont des Cacuts Hedges (F.13.4).
2. Placer les Overlays suivants : X14-1IP2-02; X13-1IP5-Q6.
3. Les Allemands peuvent utiliser des Cocktails Molotovs (A.22.6) et des ATMM (C.13.7).
4. Les Allemands reçoivent à partir du tour 2 un FB 44 avec bombes.
5. Les Mines AP ne peuvent être converties en AT et inversement.
6. Les Trenches et les Mines ne sont pas HIP.

Épilogue :

A l'aube de ce troisième jour, plus de 20 Churchills jonchent le champ de bataille, et Cactus Farm est toujours aux mains des Allemands. Mais pour combien de temps encore? Les Britanniques ont concentré des moyens considérables ce matin, et cette fois ils comptent bien l'emporter. Les Fallschirmjägers ont beau se battre comme des diables, ils finissent par être rapidement submergés. La fin semble inévitable et, ne voyant pas d'autre choix, le sergent Schafer réclame un tir d'artillerie sur sa propre position. En quelques minutes, Cactus Farm est noyée sous un déluge de fer et de feu. Et comme pour ajouter un peu plus au chaos, un FW190 entre dans la danse. C'en est trop. Sous le choc, les Britanniques perdent pied et rompent le combat, une fois encore.

Conception du scénario : Jean-Paul Gonçalves 94

SCÉNARIO pour ASL

CHASSE À L'OURS

Hongrie, 18 février 1945, quelques km au sud-ouest de Stühlweissenburg.

Historique :

Déjà une semaine que Budapest est tombée et pourtant, personne ne peut imaginer que la fin soit si proche. Au contraire, il semble que jamais le moral n'ait été aussi élevé. Tous sont animés par une même volonté de revanche. L'OKW lui-même entend reprendre l'offensive dès que possible. Mais en attendant, il s'agit de ne pas laisser un moment de répit aux Soviétiques, d'autant que ceux-ci, grisés par leurs récentes victoires, se montrent plus imprudents que jamais. C'est ainsi qu'à l'aube de ce 18 février, les Panzergrenadiers de la division Wiking surprennent une batterie d'artillerie aménageant une base de feu dans un petit village abandonné.

A cette heure, la campagne est encore noyée sous le brouillard. La visibilité ne dépasse pas quelques pas. Mais qu'importe, c'est une brume bien opportune et les Grenadiers parviennent ainsi à s'approcher du village sans attirer l'attention. En tête de la colonne, un officier s'arrête. Il vient d'identifier plusieurs canons automoteurs, T-34 et T-70. Armant son fusil d'assaut, il se retourne vers la troupe et murmure : «Équipes Panzershreck, à moi!»

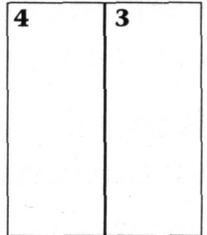
Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent si, à la fin du scénario, ils contrôlent tous les bâtiments multi-hex de la carte 3.

Placement des cartes :

Balance :

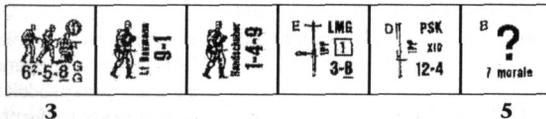
- ★ Remplacer le 8-0 par 8-1
- ⚡ Remplacer le 9-1 du 2e groupe par un 9-2



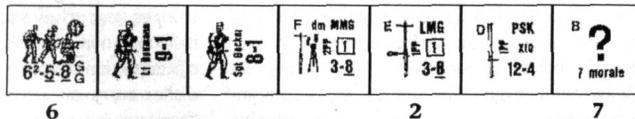
- ★ Les Soviétiques se placent en premier
- ⚡ Les Allemands se déplacent en premier



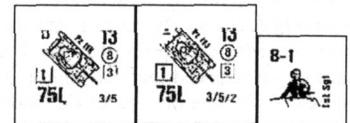
Éléments du SS-PzGr Rgt 12 Germania, SS-Panzer Division 5 «Wiking» (ELR : 5) se placent en Concealment Terrain sur la carte 3 au sud de W compris (SAN : 3)



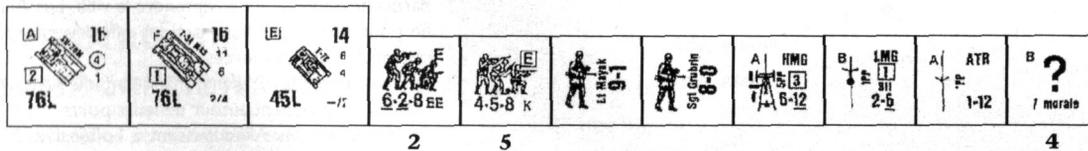
se placent au sud de la rangée AA comprise



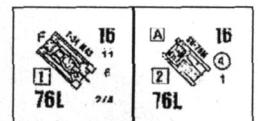
Éléments blindés entrent au tour 1 par le bord sud



Éléments de 6e Armée blindée de la Garde (ELR : 4) SAN : 3 se placent au nord de V compris



se placent sur la carte 3 entre les rangées V et Y comprises



Règles spéciales :

- L'EC est Ground Snow et Mist. Les routes sont Plowed. Les Grainfields sont des Vineyards (F.13.6). Les collines n'existent pas, et les autres terrains continuent d'exister mais au niveau 0.
- Allemands et Soviétiques ont Winter Camouflage.
- Les blindés soviétiques commencent le scénario Motion et CE, le VCA étant déterminé aléatoirement après le placement de tout l'OB soviétique (leur TCA coïncidant avec le VCA). Les blindés soviétiques ne peuvent pas se placer dans des bâtiments.

Épilogue :

Les tankistes n'ont rien vu et ne se doutent même pas de la menace qui pèse sur eux. Tournant sur place, ils labourent le sol de leurs chenilles, pour s'enterrer à la

façon de gros crabes. Les Grenadiers ont du mal à contenir leur jubilation. Ils sont maintenant à quelques mètres seulement des mastodontes. «Feuer!» Une première roquette fuse droit sur un T34. Touché de plein fouet, il se désintègre littéralement sous l'impact. Touché à son tour, un deuxième stoppe net et s'enflamme aussitôt. Profitant de la confusion, un intrépide lieutenant saute sur un autre, ouvre une trappe et y jette un chapelet de grenades. Une sourde détonation retentit. Son compte est bon. Tout va trop vite pour les Soviétiques. Assommés par la violence de l'attaque, beaucoup se rendent sans même comprendre ce qui se passe. Personne ne saura dire combien de temps a duré l'opération. Quelques minutes, quelques dizaines de minutes? Tout le village est tombé et la batterie soviétique anéantie. Mais il faut déjà se retirer. Pour les Allemands, il ne s'agit plus de tenir, mais de gagner du temps. Gagner un peu de temps avant l'inéluctable.

Conception du scénario : Jean-Paul Gonçalves 94