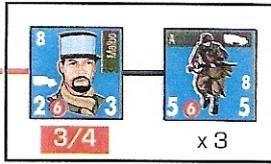


FRANÇAIS

Éléments du 14^e Régiment de Dragons Portés
Type des unités : Ligne



x 2



x 2



2/3

x 2



x 8



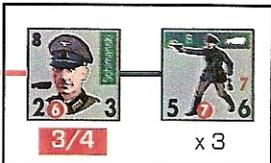
x 6

Placement : les Français se placent en premier au Nord de la rangée O9xx.



ALLEMANDS

Éléments de la 5. Panzerdivision
Type des unités : Vétéran



x 2



2/3

x 2

x 3



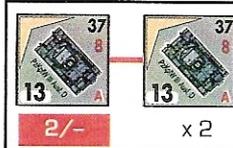
1/-



x 2

Placement : Les Allemands entrent au Tour 1 par O105. Les renforts entrent sur un jet de dé inférieur au n° du Tour par le bord Est au Nord de O9xx.

Renforts



x 2



3/4

x 3

Près d'Haversin, Belgique, le 12 mai 1940

Dans le cadre de la manœuvre Dyle-Breda, plusieurs divisions et brigades de cavalerie françaises entrent dans les Ardennes belges pour retarder les Allemands. Malheureusement, ces faibles unités ne se heurtent pas à des troupes légères mais aux Panzerdivisionen marchant vers la Meuse. Ainsi, le 12 mai, le 14^e RDP subit de lourdes pertes face à l'avant-garde de la 5. Panzer près d'Haversin. Les dragons arrêtent les premiers assaillants mais l'entrée en lice de renforts allemands les obligent à décrocher.

- **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande.
- **Conditions de victoire :** les Allemands doivent sortir trois Panzer par le bord Ouest au Nord de O9xx
- **Durée :** 7 Tours.

REGLES SPÉCIALES

- La Route O901-O909 est une Voie ferrée en remblai (considéré comme un « talus » dans la règle) avec un passage à niveau en O907.

- En raison des nombreux chemins forestiers, les hexagones de bois ne coûtent que 3 PM pour les chars.

38 - LA PASSERELLE DE BOUVIGNES



FRANÇAIS

Éléments du 66^e régiment de la 18^e DI
Type des unités : Ligne

Placement : le PC de compagnie et ses troupes se placent sur les collines. Le reste se place dans le village.
Ruine (dur) en 0602

Renforts : Bleu

Près de Bouvignes, le 13 mai 1940
Quand, au matin du 13 mai, les unités de la 7.Pz.D. tentent de franchir la Meuse, en face, les unités françaises qui défendent la rive gauche du fleuve pour les Belges, ne sont pas encore installées. Si autour de Dinant, Rommel ne rencontre aucune difficulté majeure, à Bouvignes les unités françaises sont arrivées depuis plus longtemps et mieux préparées qu'ailleurs. Malgré que l'effectif ne soit pas au complet les soldats du 66^e RI (régiment de réserve de type A) tiendront plus longtemps que partout ailleurs sur la Meuse.

- **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande.
- **Conditions de victoire :** Les Allemands gagnent s'il n'y a plus d'unité d'infanterie française dans le village de Bouvignes (c'est-à-dire dans les hex. de maison) à la fin du tour 7.
- **Durée :** 7 Tours.

ALLEMANDS

Groupe Von Bismarck
Type des unités : Vétéran

Placement : Les Allemands se placent sur la rive droite

Renforts

Entrent au tour 3 par O160

REGLES SPÉCIALES
- Chaque tour sauf le premier, le joueur français lance 1d6. Si le résultat est strictement inférieur au numéro du tour, la section d'infanterie de réserve arrive.
- Utiliser l'overlay donné dans le HS *Vae Victis* n°6 en page 48.

Missions de soutien : Les Allemands disposent d'un bombardement aérien pré-programmé, les Français d'une mission de bombardement moyen.

Terrain
Chaque unité d'infanterie allemande dispose d'un canot pneumatique qui lui permet de traverser le fleuve dans un seul sens. Une fois que l'unité a traversé, le canot est considéré comme perdu. Un hex. d'eau coûte 1,5 PM. Les berges de la Meuse ne correspondent pas à un niveau différent par rapport à l'eau. Elles ne coûtent pas de point de mouvement supplémentaire pour monter dessus ni offrent de protection. Ainsi il est possible de traverser le fleuve en un mouvement normal (1,5 + 1,5 + 1). La voie ferrée est un niveau au-dessus du niveau normal (+ 1 pour la franchir).

Les unités de pionniers (sauf PC de section) disposent de ballons flottants qui leur permettent de faire traverser le fleuve à un canon léger ou une arme lourde en même temps qu'elles. Pour cela, elles doivent commencer le mouvement au bord du fleuve et s'empiler avec l'arme à transporter.

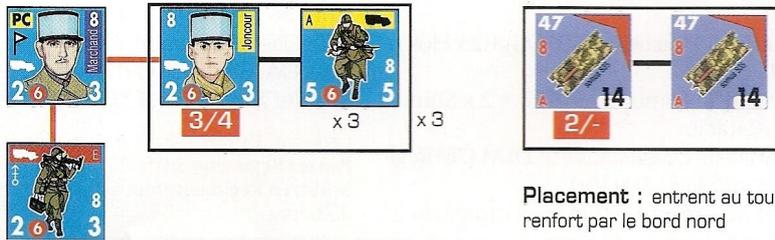
Les chars ne peuvent pas traverser. La passerelle offre une protection de +1 pour une unité sur l'eau, pas pour une unité sur la passerelle. Il est impossible de passer directement de l'eau sur la passerelle.

Le point de règle 12.7 s'applique aussi aux tirs de canon et de char. C'est-à-dire qu'un tir de canon léger peut déclencher un incendie dans une maison en bois sur un résultat 1 ou E et qu'un tir du 75 des Pz IV a le même effet sur tous types de bâtiment.



FRANCAIS

Éléments de la 2^e DLM
Type des unités : Vétérans



Placement : au nord de la ligne K-XX07 incluse

Placement : entrent au tour 2 en renfort par le bord nord

CREHEN, BELGIQUE 13 MAI 1940

Pour permettre au corps de cavalerie de passer, la sécurisation des routes est lancée le 13 mai au petit matin par les dragons portés du colonel de Bellefon appuyé par quelques Somua. Malgré les premiers succès remportés, les troupes françaises devront reculer en bon ordre, dans ce qui restera comme la première bataille de char de l'histoire.

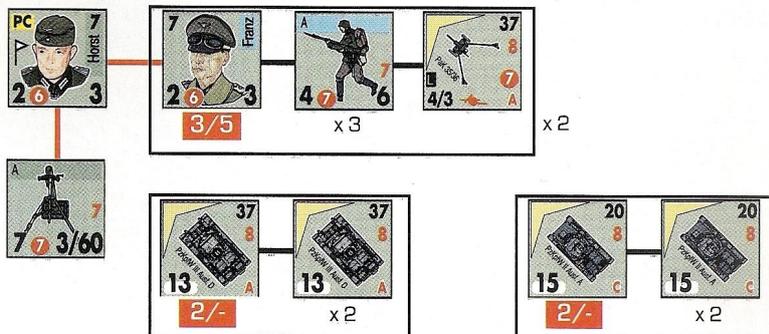
RÈGLES SPECIALES

- **Initiative** : Française au tour 1
- **Durée** : 7 tours
- **Divers** : Vous aurez besoin du *VaeVictis* HS n° 6 pour jouer ce scénario.
- **Conditions de victoire** : Le joueur français doit occuper un bâtiment sur la carte K et un hexagone d'une route de sortie: L1705, L0910 ou L0105, tout autre résultat conduit à une victoire du joueur allemand à la fin du scénario.
- **Balance** : **Français** : Ajouter un Somua et un mortier rattaché au QG. **Allemand** : remplacer les Pz II par des Stug III Ausf B.



ALLEMANDS

Éléments du Infanterie Regiment « Grossdeutschland »
Type des Unités : Vétérans



Placement : sur la carte L

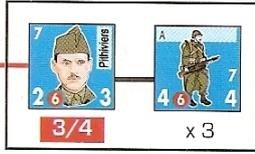


39 - LE VERROU



FRANÇAIS

Eléments de la 42^e demi-brigade
Type des unités : Ligne



x 2



x 3

Placement : se placent dans le village à l'est de 9xx (sans empilement)

des 10xx à 12xx n'importe

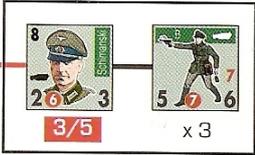
Renforts : A partir du tour 2, lancer un d6+1, si le résultat est inférieur au tour actuel faire rentrer les renforts par A0105



ALLEMANDS

Eléments de la 6. PZ Div.

Type des unités : Ligne

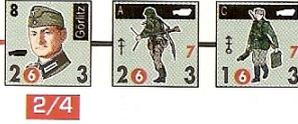


x 2



3/5 x 3

Tour 1 arrivée par A1705



2/4

Renforts : entrent au tour 3 par A090, A0910, A1705 au choix

A



Monthermé, le 14 mai 1940

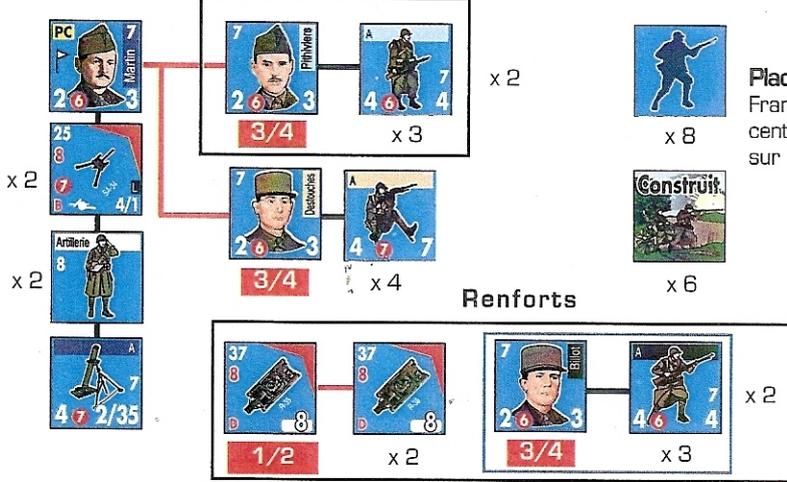
Après la suspension de l'assaut dans la nuit du 13, des fusiliers sont envoyés à l'aube, pour faire sauter ce verrou sur la Meuse, permettant ainsi aux panzers de franchir le fleuve.

- **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande.
- **Conditions de victoire :** le joueur français doit avoir 5 pas de combat des unités initiales à la fin du scénario en avant de la ligne A00XX comprise.
- **Durée :** 6 Tours.

A00XX

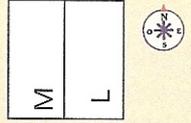
FRANÇAIS

Éléments renforcés du 7^e Régiment de Tirailleurs Marocains et chars du 35^e Bataillon de Chars de Combat
 Type des unités : Vétéran pour l'Infanterie et Ligne pour les chars



Placement : les Français se placent en premier sur la carte M.

Renforts : Les renforts entrent par le bord ouest sur un jet de dé inférieur au n° du Tour effectué à partir d'un Tour 4



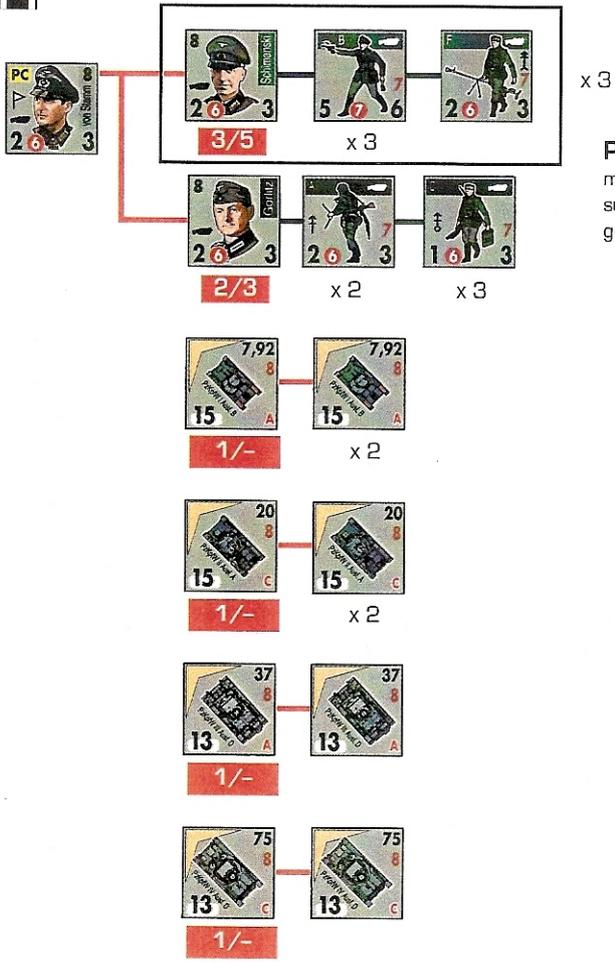
Ernage, Belgique, le 15 mai 1940
 Le 14 mai, après avoir bousculé les divisions du corps de cavalerie, les Panzer du général Hoepner s'élancent contre les positions de l'infanterie française autour de la ville de Gembloux. Repoussés, ils repartent à l'attaque le lendemain et prennent pied dans le village d'Ernage. Cependant, les tirailleurs s'accrochent et une contre-attaque repousse les Allemands au-delà de la voie ferrée. En fait, Hoepner a brillamment réussi sa diversion, masquant la progression éclair du gros des Panzer-divisionen à travers les Ardennes.

- **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande.
- **Conditions de victoire :** le joueur allemand doit Contrôler > 4 Bâtiments de Plusieurs hex. sur la carte M.
- **Durée :** 8 Tours.

- REGLES SPÉCIALES**
- La Voie ferrée est une Tranchée.
 - Les Français disposent de deux Missions d'artillerie légère. Chaque OA dirige une Mission et est retiré du jeu quand la Mission est terminée. Seuls les OA peuvent diriger les Tirs d'artillerie française (voir chapitre 12).
 - Les Allemands disposent d'une Mission d'artillerie moyenne.
 - Les Français ont un moral de 8.

ALLEMANDS

Éléments de la 4. Panzerdivision
 Type des unités : Vétéran



Placement : Les Allemands se placent en second sur la carte L dans les hexagones supérieurs à 05xx



FRANÇAIS
Éléments du 67^e RI
Type des unités : Ligne



 x 3
  x 2

Placement : Au sud de la ligne 10XX



ALLEMANDS
Éléments de l'Infanterie Regiment Grossdeutschland
Type des Unités : Vétérans



 x 3


 x 2
 
 x 3

Placement : Au nord de la ligne 03XX incluse

**LE MONT-DIEU, FRANCE
15 MAI 1940**

Au premières heures de la matinée l'Infanterie Regiment Grossdeutschland prend d'assaut les premières lignes de défense française autour de Stonne. La prise de la ville revêt un intérêt stratégique majeur, en permettant aux panzer de Guderian de foncer droit sur Sedan.

- RÈGLES SPECIALES**
- **Initiative** : Allemande tour 1
 - **Durée** : 6 tours
 - **Divers** : Vous aurez besoin de *Vae Victis* Hors-Série n° 6 pour jouer ce scénario et les suivants.
 - **Conditions de victoire** : Le joueur allemand gagne s'il contrôle l'hexagone 1303 à la fin de la partie

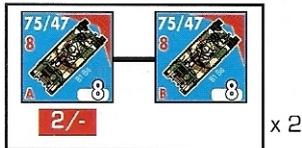




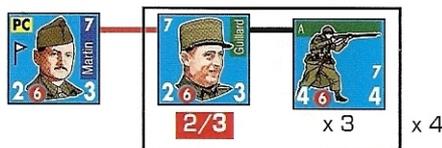
FRANÇAIS

Fantassins de la 3^e DIM et de la 3^e DCR
Type des unités : vétérans

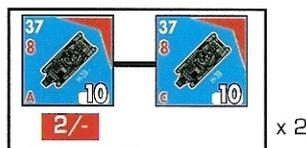
1^{re} compagnie du 41^e Bataillon de Chars de Combat (BCC)



10^e compagnie du 51^e Régiment d'Infanterie



1^{re} compagnie du 45^e BCC



Placement :

- Le 41^e BCC entre en renfort au tour 1 par le bord sud
- Le 51^e RI entre en renfort au tour 2 par le bord sud
- Le 45^e BCC entre en renfort au tour 2 par le bord ouest

STONNE, FRANCE 16 MAI 1940

Après les combats acharnés de la veille, le 16 les affrontements reprennent dès l'aube. Malgré un excellent matériel blindé, et une infanterie bien entraînée ; l'assaut se soldera par un échec du côté français dû à un manque de coordination : les B1 bis s'enfoncent profondément dans le dispositif de défense allemand mais l'absence de soutien d'infanterie empêche toute reprise de la ville.

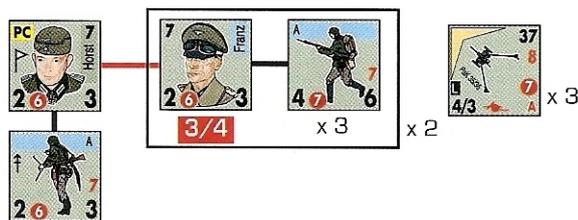
RÈGLES SPECIALES

- **Initiative** : Française tour 1
- **Durée** : 7 tours
- **Divers** : Vous aurez besoin de *Vae Victis* Hors-Série n° 6 pour jouer ce scénario.
- **Conditions de victoire** : Le joueur français gagne s'il contrôle plus de bâtiment sur que le joueur allemand à la fin du scénario.



ALLEMANDS

Éléments de l'Infanterie Regiment Grossdeutschland
Type des Unités : Vétérans

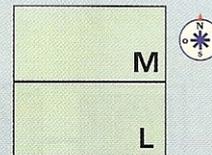


Placement :
Compagnie Horst, carte A, sauf sur les lignes 15x à 17x

Renforts



Placement : Les renforts entrent au tour 4 par le bord nord



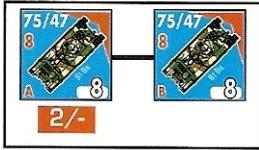


FRANÇAIS

Éléments la 3^e DCR

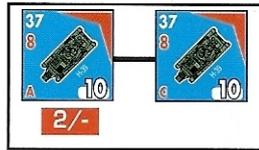
Type des unités : vétérans

49^e BCC



x 2

45^e BCC



x 2



x 5

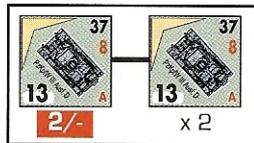
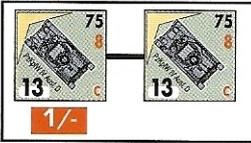
Placement : Au sud de la ligne MO9XX et libre sur la carte L



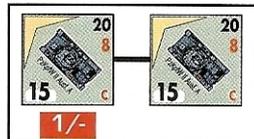
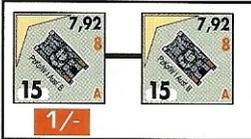
ALLEMANDS

Éléments de la 10. Panzer Division

Type des Unités : Vétérans



x 2



Placement : Les blindés allemands rentrent par MO106 au tour 1

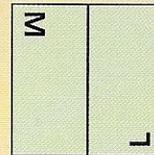
STONNE, FRANCE

16 MAI 1940

Les B1bis du 49^e BCC réussissent dans la matinée à occuper certaines rues de Stonne. Ces blindés surprennent un convoi de la 10.Pz. en partance pour Sedan, le B1 bis du lieutenant Billote détruira à lui seul 13 chars adverses.

RÈGLES SPECIALES

- **Initiative** : Allemande tour 1, Française tour 2
- **Durée** : 5 tours
- **Convoi** : Les blindés allemands sont considérés en convoi. Ceci impose qu'ils ne peuvent uniquement se déplacer que de 7pt (ni plus ni moins) de mv; par tour. Il doivent suivre obligatoirement l'itinéraire suivant : MO106-MO905-LO905-LO105. Un panzer IV ouvre la marche et un autre la ferme. Les blindés ne sont plus soumis aux règles de convoi à partir du moment où n'importe quel char est ciblé par un blindé adverse (touché ou non)
- **Conditions de victoire** : Le joueur allemand gagne s'il fait sortir par LO105 plus de 50% de ses forces initiales





FRANÇAIS

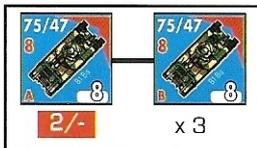
Fantassins de la 3^e DIM et de la 3^e DCR
Type des unités : vétérans

16^e BCP



Placement : Au sud de la ligne 16XX

49^e BCC

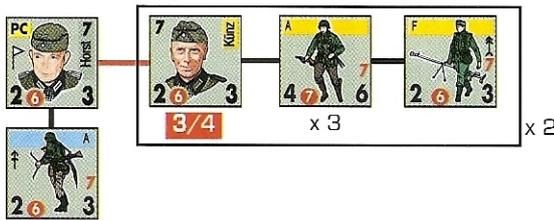


Placement : En 0910



ALLEMANDS

Eléments du 64. IR
Type des Unités : Ligne



Placement :

Au nord de la ligne 09XX et à l'est de XX06
Sauf une section qui sur la route nord 0908 et sud 0409 sans empilement

L'auteur tient tout particulièrement à remercier Amaury de Vandière pour sa précieuse aide lors de l'élaboration et les tests des présents scénarios.

STONNE, FRANCE 17 MAI 1940

Lors d'un des nombreux assauts vers Stonne, le B1bis du lieutenant Doumeq surprend une colonne de fusiliers aux abords d'un chemin. Les fantassins, tentent en vain de percer le blindage du char avec leurs armes inadéquates. Le B1 avance sans problème vers les Allemands et écrase ceux qui n'ont pas pu fuir. Le monstre d'acier aux chenilles ensanglantées se dirige vers les positions ennemies, provoquant la panique dans les rangs adverses. Le B1bis Riquewihr gagne ainsi le sinistre surnom de « boucher de Stonne ».

RÈGLES SPECIALES

- **Initiative** : Française tour 1
- **Durée** : 6 tours
- **Divers** : La section allemande sur la route en 0X08 est considérée comme en mouvement en marche forcée au début du scénario, elle ne peut être activée qu'à partir du tour 2.

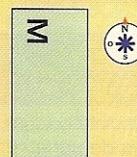
La voie ferrée est une route.

La section allemande sur la route en 0X08 ne peut être activée qu'à partir du tour 2.

Riquewihr : Lors d'un assaut blindé par un B1bis sur une unité allemande, si l'Allemand est neutralisé ou perd des pas de combats, on considère que ce char ayant écrasé une partie de ses adversaires provoque la terreur dans les rangs adverses. Toute unité d'infanterie subissant des pertes (1 pas de perte ou neutralisée) par ce char devient automatiquement hésitante. Le seuil de démoralisation de cette formation subit de malus de -1.

Un seul B1bis peut être le Riquewihr

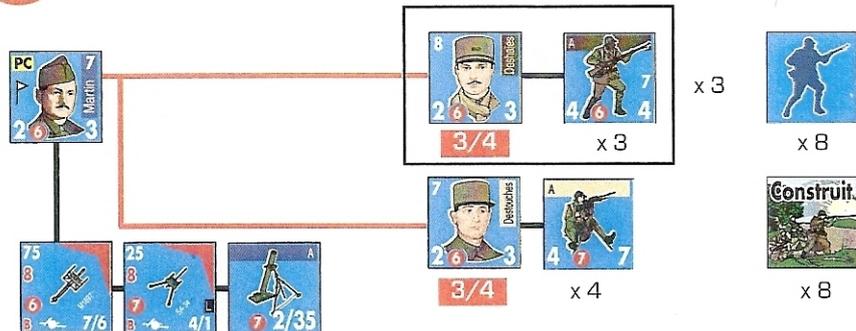
- **Conditions de victoire** : Le joueur allemand gagne s'il contrôle encore la moitié des bâtiments dans le carré nord 09xx est XX06 ouest XX02 sud 03XX à la fin du scénario



FRANÇAIS

Éléments du 25^e Régiment de Tirailleurs Sénégalais

Type des unités : Ligne



Placement : les Français se placent en premier sur la carte K

K	
	Г



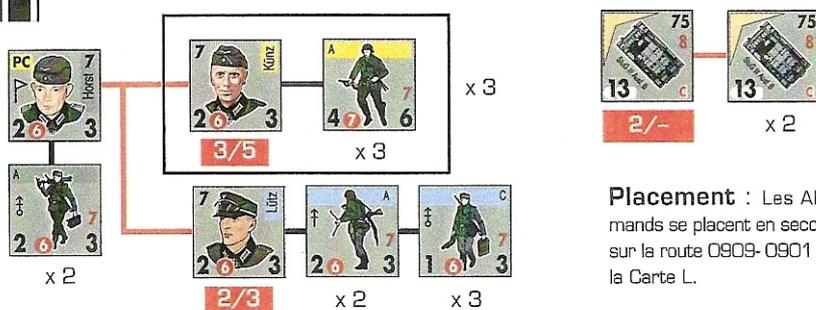
Anse, France, le 19 juin 1940

Après l'appel, le 17 juin, du maréchal Pétain, à « cesser le combat », la volonté de combattre de l'armée française paraît définitivement brisée. Cependant, le 19 juin, le régiment « Grossdeutschland », qui pense la guerre finie, se heurte, près de Lyon, aux tirailleurs du 25^e RTS. Leur résistance est brisée et, furieux d'avoir dû se battre à ce stade de la campagne contre ces « Schwarze » si méprisés, les Allemands massacrent la plupart de leurs prisonniers.

ALLEMANDS

Éléments du régiment Grossdeutschland

Type des unités : Vétéran



Placement : Les Allemands se placent en second sur la route 0909-0901 de la Carte L.

● **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande. + 1 au jet de dé allemand pour les Tours suivants.

● **Conditions de victoire :** le joueur allemand gagne dès qu'il y a moins de quatre Pas d'Infanterie française Non-Démoralisé. Ce chiffre augmente d'un pour tout StuG détruit. Dans ce cas seulement, le chiffre diminue d'un pour tout Canon détruit.

● **Durée :** 6 Tours.

RÈGLES SPÉCIALES

- Les canons français sont indépendants.

- Le joueur allemand dispose d'une mission d'artillerie légère.

- Les Allemands ont un moral de 8.