

Trois scénarios *France 1940*, conçus par Philippe Naud, figuraient dans le *VaeVictis* HS6, maintenant épuisé. Les terrains et un nombre important de pions ont été redessinés et publiés dans le module **Théâtres méditerranéens 1941-1944**. Les pions supplémentaires pour les scénarios ci-dessous sont dans l'extension **Ceux de 40, mai-juin 1940 et avril 1945**.

Pour plus d'information, vous pouvez aller voir le site dédié à *En Pointe Toujours* ! :  
<https://enpointetoujours.gene-benoitdevandiere.fr/index.html>, et le forum correspondant :  
<http://estafette.forums-actifs.net/f48-en-pointe-toujours>.

La présente adaptation a été faite par Amaury de VANDIERE.

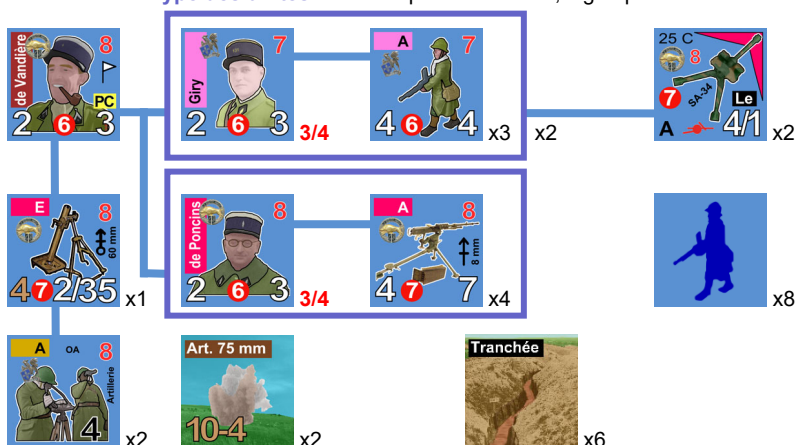


## Scénario Baroud à Ernage

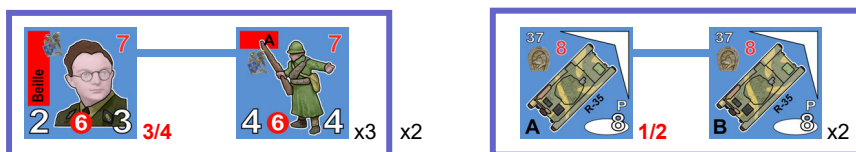
### FRANCAIS

Eléments renforcés du 7<sup>e</sup> RTM, Chars du 35<sup>e</sup> BCC

Type des unités : Vétéran pour l'infanterie, Ligne pour les chars



### Renforts :



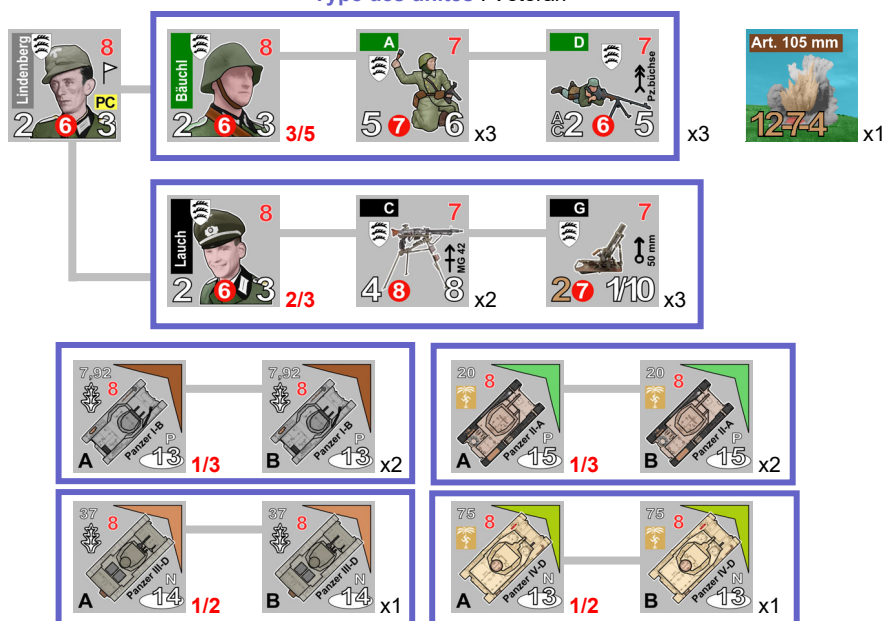
**Placement** en premier sur la carte EM.

A partir du tour 4, lancer 1d6 en début de tour. Si le résultat est strictement inférieur au numéro du tour en cours, les renforts arrivent par le bord Sud-Ouest (EMxx01).

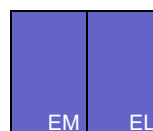
### ALLEMANDS

Eléments de la 4. Panzer-Division

Type des unités : Vétéran



**Placement** en second sur la carte EL, de EL06xx à EL11xx (inclus).



### Ernage, Belgique, 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-Division à travers les Ardennes.

**Initiative** allemande au tour 1.

**Conditions de victoire :**

Victoire allemande s'ils contrôlent au moins 5 bâtiments de plusieurs hex, sur la carte EM.

Victoire française sinon.

**Durée** : 8 tours.

### REGLES SPECIALES

- La voie ferrée est dans un fossé, sauf au droit du passage à niveau en EM0908.
- Les Français disposent de deux missions d'artillerie *Art. 75 mm*, tour au choix pour chaque mission. Chaque OA dirige une mission et est retiré du jeu quand la mission est terminée. Seuls les OA peuvent diriger les tirs d'artillerie français.
- Les Allemands disposent d'une mission d'artillerie *Art. 105 mm*, tour au choix.
- Tous les PC et les groupes français ont un moral de 8.

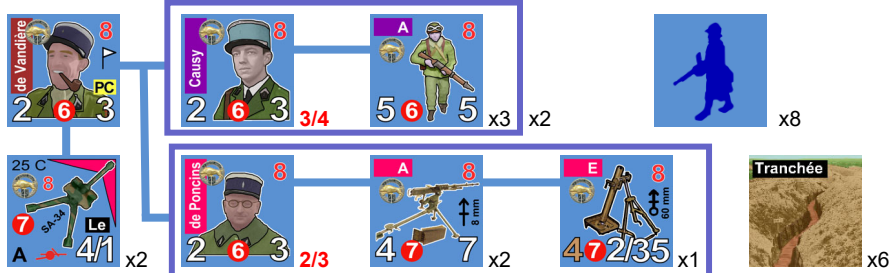
## EN POINTE TOUJOURS!

### Scénario Le pot de terre ...

#### FRANCAIS

Eléments du 14<sup>e</sup> RDP

Type des unités : Ligne

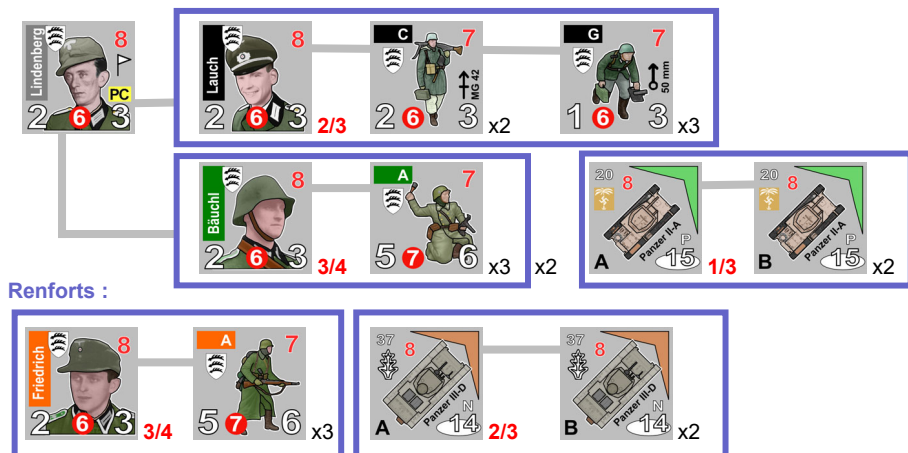


**Placement** en premier au Nord de la rangée EK10xx (inclusive).

#### ALLEMANDS

Eléments de la 5. Panzer-Division

Type des unités : Vétéran



**Renforts :**

**Placement :**

- Les Allemands (hors unités de renfort) entrent en renfort au Tour 1 par EK0105.
- Lancer 1d6 en début de tour. Si le résultat est strictement inférieur au numéro du tour en cours, les renforts entrent par le bord Est au Nord de EK09xx (EK1011 à EK1611).



#### Près d'Haversin, Belgique, 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 Panzer-Division marchant vers la Meuse. Ainsi, le 12 mai, le 14<sup>e</sup> RDP subit de lourdes pertes face à l'avant-garde de la 5. Panzer-Division près d'Haversin. Les dragons arrêtent les premiers assaillants mais l'entrée en lice de renforts allemands les obligent à décrocher.

**Initiative** allemande tour 1

**Conditions de victoire :**

Victoire allemande s'ils sortent trois Panzer par le bord Ouest au Nord de EK09xx (EK1001 à EK1601).

Victoire française sinon.

**Durée :** 7 tours.

#### REGLES SPECIALES

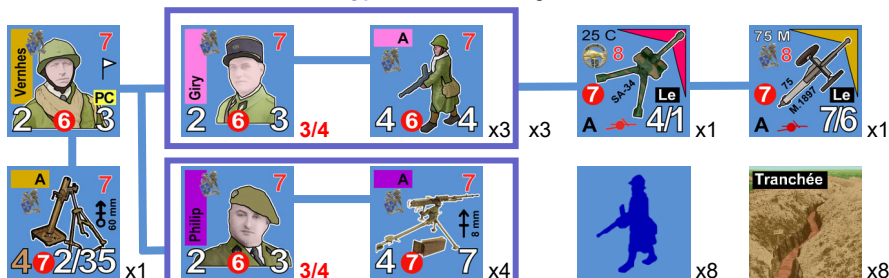
- Rangée EK17xx interdite.
- La route EK0901-EK0909 est une voie ferrée en remblai. Elle est traitée comme un talus, sauf au droit du passage à niveau en EK0907.
- En raison des nombreux chemins forestiers, les hexagones de bois ne coûtent que 3 PM pour les chars.

### Scénario Rassenkampf ...

#### FRANCAIS

Eléments du 25<sup>e</sup> RTS

Type des unités : Ligne

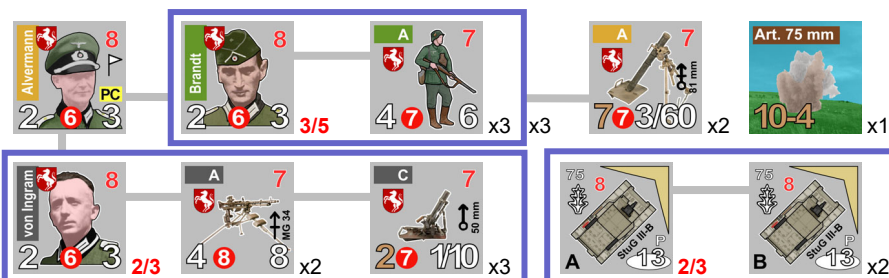


**Placement** en premier sur la carte EK.

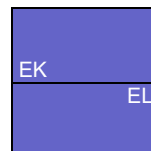
#### ALLEMANDS

Eléments du régiment Grossdeutschland

Type des unités : Vétéran



**Placement** en second sur la route EL0909 à EL0901 (inclus).



#### Anse, France, 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 pensait la guerre finie, se heurte, près de Lyon, aux tirailleurs sénégalais du 25<sup>e</sup> RTS. Leur résistance est enfoncée 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.

**Initiative** allemande au tour 1, +1 aux Allemands ensuite.

**Conditions de victoire :**

Victoire allemande dès qu'il reste moins de 4 pas d'infanterie française sur carte (hors pièces de soutien). Ce chiffre diminue de 1 pour tout StuG détruit. Chaque pièce de soutien détruite annule l'impact de la destruction d'un StuG.

Victoire française sinon.

**Durée :** 6 tours maximum.

#### REGLES SPECIALES

- Les Allemand disposent d'une mission d'artillerie Art. 75 mm, tour au choix.
- Les armes lourdes et les groupes allemands ont un moral de 8.

