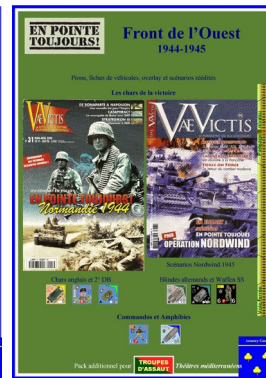
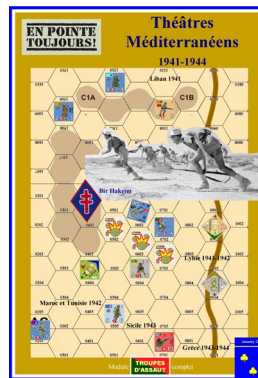


De nombreux scénarios sur le front de l'Ouest en 1944-1945 figuraient dans des *VaeVictis* maintenant épuisés. Les terrains et un nombre important de pions ont été redessinés et publiés dans le module **Théâtres méditerranéens 1941-1944**. Les pions supplémentaires pour les scénarios ci-dessous sont dans le pack additionnel **Front de l'Ouest 1944-1945**.

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 **Putot de mort**

CANADIENS

Éléments du Royal Winnipeg Rifles de Canada et des Cameron of Ottawa
Type des unités : ligne

Anderson PC 7 (2 6 3) — Brunt 7 (2 6 3) 3/4 — A 7 (4 6 5) x3 — D 7 (2 6 1/8) — E PIAT 7 (9 5 12) x2

6" L 8 (7 6 104) — Allen 7 (2 6 3) 1/2 — A 7 (4 8 8) x2 — G 7 (2 6 1/8) — Tranchée x4

Renforts

Mt II Sherman 75 (15 15) 1/2 — B 75 (15 15) x2

Placement en premier sur la carte EA au Nord de la voie ferrée (exclue).
Pour les renforts, à partir du tour 3, lancer 1d6 en début de tour. Les renforts entrent par EB0901 si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour en cours.

WAFFEN SS

Éléments de la 12. SS-Panzer-Division *Hitlerjungend* (9/III/SS-PzGR-25 et II/SS-PzR-12)
Type des unités : vétéran

Fenst 8 (2 6 3) — Hübner 8 (2 6 3) 3/5 — A 8 (6 7 6) x3 — D 8 (13 6 12) x2

Kruse 8 (2 6 3) 2/3 — A 8 (7 7 3/60) x2 — C 8 (4 8 8) x2

SAHR 2519 75 (16 16) — B 75 (16 16)

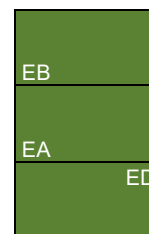
Renforts : 1^{er} groupe

Chapuis 8 (2 6 3) 3/5 — A 8 (6 7 6) x3 — D 8 (13 6 12) — Pzschreck 8 (4 8 8) x2

2^e groupe

SAHR 2519 20 (18 18) — B 20 (18 18)

Placement en dernier carte ED.
Le premier groupe de renfort entre par le bord Est ou Ouest de la carte EA au tour 2 ou 3. Les Waffen SS choisissent le tour et le bord d'entrée à la phase de commandement initiale.
Pour le deuxième groupe, à partir du tour 3, lancer 1d6 en début de tour. Les renforts entrent par ED0901 si le résultat est strictement inférieur au numéro du tour en cours.



Putot, France, 8 juin 1944

Après avoir débarqué le D-Day, le Royal Winnipeg Rifles of Canada prend le village de Putot le 7 juin. Face à eux, la 12. SS-Panzer-Division *Hitlerjungend* essaie de rejeter les Alliés à la mer. Le 8, la 9^e compagnie du III/SS-Panzergrénadier-Regiment 25, appuyé par des chars du II/SS-Panzer-Regiment 12, attaque les Winnipeg, mal retranchés dans Putot. Vite débordés par la violence de l'assaut, les Canadiens, tournés par les flancs, abandonnent ici localité, laissant une soixantaine de prisonniers aux mains des Waffen SS.

Initiative Waffen SS au tour 1, + 1 ensuite

Conditions de victoire :

Les Waffen SS gagnent s'ils contrôlent une majorité de bâtiments en pierre sur EA à la fin du scénario.

Victoire canadienne sinon.

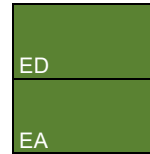
Durée : 7 à 11 tours. A la fin du 5^e tour, les Canadiens jettent secrètement 1d6 et note le résultat, qui correspond au nombre de tours effectifs restant à jouer ; un résultat de 1 est considéré comme un résultat de 2.

REGLES SPECIALES

- Overlay **Voie Ferrée** carte EA, de EA0110 à EA1710. La **Voie Ferrée** est au niveau 1 (y compris le passage à niveau en EA0910). La pente pour y monter est escarpée, sauf par la route.

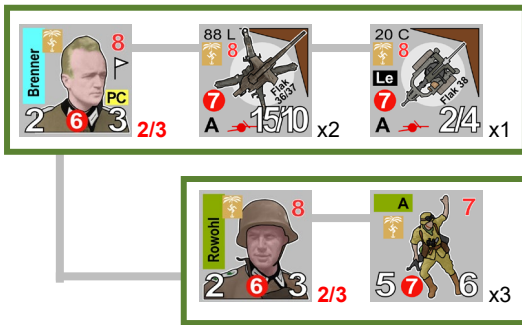
- Les collines n'existent pas (niveau 0, le terrain dessiné dessus existe).





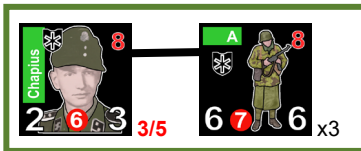
ALLEMANDS

Éléments du Flak-Regiment 53 et de la 12. SS-Panzer-Division *Hitlerjugend*
Type des unités : infanterie et Flak ligne, SS et véhicules vétérans



Renforts :

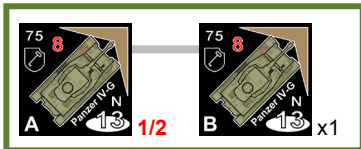
Groupe 1



Groupe 2



Groupe 3

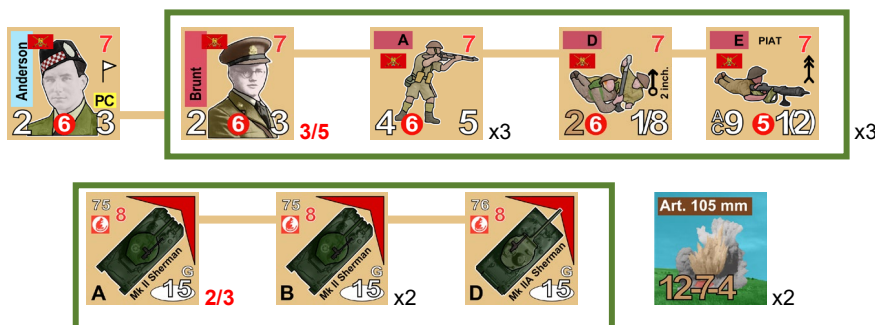


Placement en premier sur la carte EA.

Les renforts entrent par les hex de route - ou par un hex adjacent à l'hex de route s'il celui-ci est occupé par une unité ennemie - de la carte EA, côté Est, Ouest ou Sud. Un groupe entre à chacun des tours 1, 2 et 3. Le choix du groupe et de son hex d'entrée sont définis par un tirage aléatoire en début du tour.

ANGLAIS

Fantassins du 2nd Argyll and Sutherland Highlanders et chars du 23rd Hussars
Type des unités : ligne



Placement :

Les Anglais se placent sur carte ED au Nord de EDxx06 ((inclus).
 Les Anglais disposent de deux missions d'artillerie *Art. 105 mm*, disponibles tour au choix.

Colleville, France, 27 juin 1944

Au deuxième jour de l'opération Epsom, les positions de la 12. SS-Panzer-Division *Hitlerjugend* commencent à céder. Le 2nd Argyll et Sutherland Highlanders de la 15th Scottish Division appuyé par le 23rd Hussars de la 11th Armoured réussit à avancer jusqu'au village de Colleville, sur la deuxième ligne de défense. Défendue par des troupes hétéroclites, dont des pièces de Flak, la position succombe à l'assaut anglais malgré des contre-attaques éparses.

Initiative anglaise au tour 1.

Conditions de victoire :

Les Anglais gagnent s'ils contrôlent une majorité d'hexagones de bâtiment en dur sur la carte EA à la fin du scénario.

Victoire allemande sinon.

Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

- Overlay **Voie Ferrée** carte ED, de ED0110 à ED1710. La **Voie Ferrée** est en remblai, sauf en ED0910. Ce remblai est traité comme un muret, pour les unités de part et d'autre (par exemple, unités en ED0610 et EA0601). L'hex ED1310 est en plus un hex de forêt.
- Les collines n'existent pas (niveau 0, le terrain dessiné dessus existe).
- Toutes les haies sont du bocage.

Scénario de Philippe Naud paru dans VV57.

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Par Jupiter !

ANGLAIS

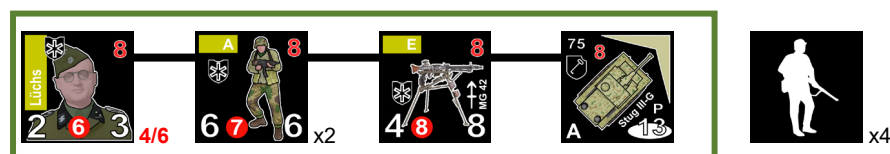
Fantassins du 7th Hampshire et chars du A squadron, 9th RTR
Type des unités : ligne



Placement en premier carte EA à l'Ouest de la rangée EA09xx (exclue).
 Les Anglais disposent de deux missions d'artillerie Art. 105 mm, disponibles tour au choix. Le Bren Carrier peut observer pour l'artillerie.

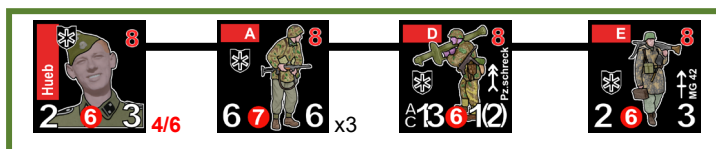
WAFFEN SS

Eléments de la 10. SS-Panzer-Division Frundsberg
 Schwere SS-Panzer-Abteilung 102
Type des unités : vétéran

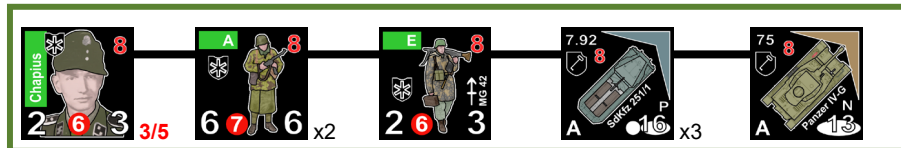


Renfort Tiger

Renfort A

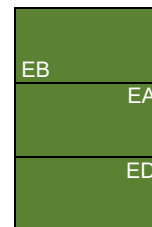


Renfort B



Placement :

- Troupes initiale, placement en dernier sur la carte EA à l'Est de la rangée EA09xx (exclue).
- Tiger : arrivée en renfort au tour 1 par le bord Sud.
- Groupe A : arrivée en renfort au tour 3 par le bord Sud.
- Groupe B : arrivée en renfort au tour 4 par le bord Nord.



Maltot, France, 10 juillet 1944

Au matin du 10 juillet, dans le cadre de l'opération Jupiter, les Churchill du 9th Royal Tank Regiment s'élancent vers les villages à l'ouest de la Côte 112 en appui de la 130th Infantry Brigade. Le A Squadron accompagne le 7th Hampshire avec comme objectif Maltot, défendu par des grenadiers de la 10. SS Panzer-Division Frundsberg. La conquête du bourg est difficile, les Allemands lançant de violentes contre-attaques avec le renfort de Tiger du schwere SS-Panzer-Abteilung 102 et de StuG. A midi, seuls restent quatre Churchill aux côtés d'une infanterie décimée. Les Anglais doivent abandonner le village en début d'après-midi, pour lancer un nouvel assaut vers 16 h qui échoue à son tour.

Initiative Waffen SS au tour 1, +1 aux Waffen SS ensuite.

Conditions de victoire :

Le vainqueur est le camp qui contrôle le plus d'hexagones de maison sur la carte EA à la fin du scénario.

Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

Terrain :

- Les bois représentent des vergers.
- Toutes les maisons sont en dur.
- Les collines n'existent pas (niveau 0, le terrain dessiné dessus existe).

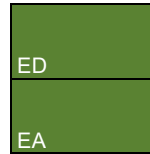
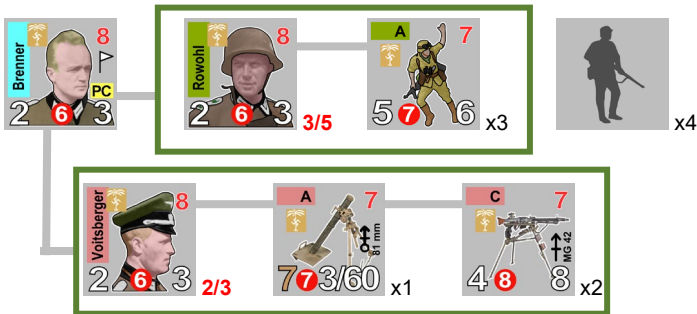
Scénario de Théophile Monnier paru dans VV32.

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Sur la route de Falaise

ALLEMANDS

Éléments du Grenadier Regiment 978 (271. Infanterie-Division)
Type des unités : ligne



Bois-Halbout, 11 août 1944

Le succès de l'opération Cobra et l'échec de la contre-attaque allemande à Mortain donnent le signal de l'offensive générale alliée. Une poche commence à se former autour de la ville de Falaise vers laquelle converge plusieurs unités dont la 53rd Welsh Division. Le 11 août, appuyés par des Churchill, les fantassins du 1st East Lancashire Regiment donnent l'assaut au village de Bois-Halbout. Malgré une contre-attaque blindée allemande, les Anglais prennent le contrôle de la bourgade après d'âpres combats.

Initiative anglaise tour 1

Conditions de victoire :

Les Anglais gagnent dès qu'ils contrôlent au moins quatre hex. de bâtiments en dur.
Sinon, victoire allemande en fin de scénario.

Durée : 8 tours maximum.

Règles spéciales :

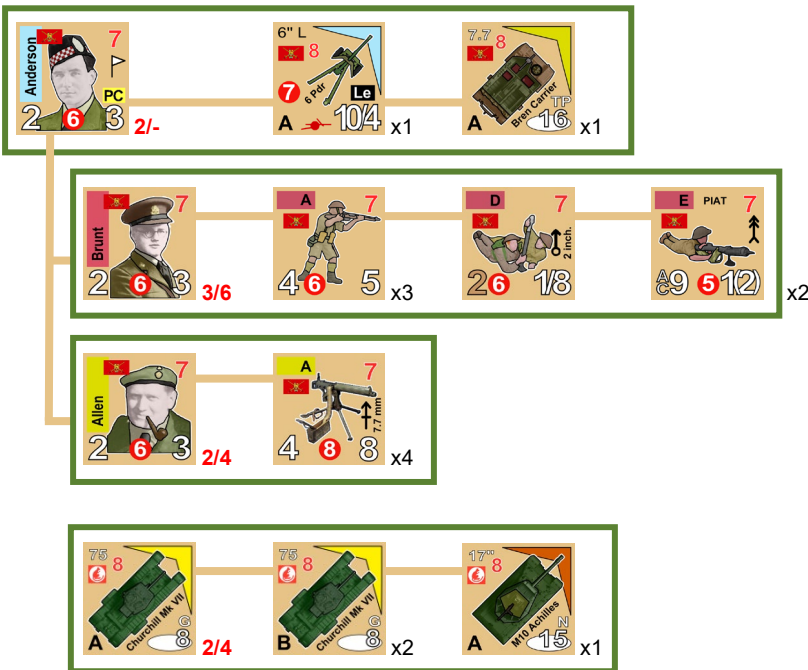
Aucune

Placement en premier sur la carte EA.

Pour le Panther, lancer 1d6 en début de tour. Il entre par EA1705 ou EA0910 (choix en secret en début de scénario) si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour en cours.

ANGLAIS

D Company, East Lancashire Regiment et appuis
Type des unités : vétérans



Placement en dernier sur la carte ED au Nord de EDxx06 (inclus).

Scénario paru dans VV31 (module EPT-2 Normandie 1944 conçu par Théophile Monnier et Nicolas Stratigos).

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario On ne passe pas

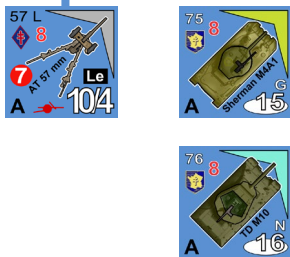
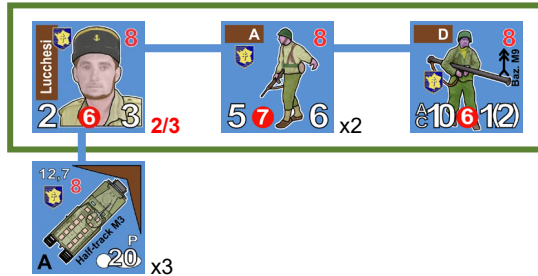
FRANCAIS

Éléments du Groupement Tactique Langlade

Type des unités : vétéran



Renforts :

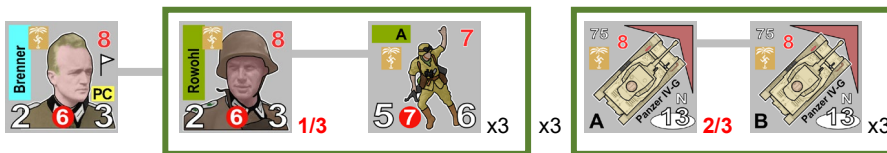


Placement en premier sur la carte EA au Sud de la rangée EA08xx (inclus). Pour les renforts, lancer 1d6 en début de tour. Ils entrent par le bord Sud de EA (EA0101 à EA0110) si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour en cours. L'infanterie arrive portée par les Half-track.

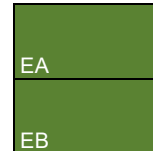
ALLEMANDS

Panzer-Abteilung 2112 et Panzergrenadier-Regiment 2112 (Pz-Brigade 112)

Type des unités : ligne pour les chars, bleu pour les Panzergrenadier



Placement des Panzergrenadier en dernier, carte EB dans les hex de bois à l'Est de EBxx07 (inclus). Les Panzer IV-G arrivent en renfort au tour 1 par le bord Nord (EA1701 à EB1710).



Ville-sur-Illon, France, 13 septembre 1944

Le 13 septembre 1944, à Dompierre, le GT Langlade de la 2° DB encercle une partie de la Panzer-Brigade 112, et, bien appuyé par l'aviation américaine, massacre les Panthers adverses. Mais, le reste de la brigade, mené par un bataillon de Panzer IV, cherche à rejoindre Dompierre pour sauver ce qui peut l'être. A Ville-Sur-Illon, un petit détachement du GTL réussit heureusement à les retarder avant de décrocher vers le sud.

Initiative allemande tour 1, + 1 aux Français ensuite.

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent s'ils sortent au moins 7 pas d'infanterie (dont au moins un PC) et un char par le bord Sud entre EA0101 et EA0104. Victoire française sinon.

Durée : 8 tours.

Règles spéciales :

Toutes les collines représentent des bois.

Scénario de Philippe Naud paru dans VV41.



Singling, Lorraine, 6 décembre 1944

La Task Force du Lieutenant-Colonel Abrams (4° division blindée américaine) reçoit l'ordre de prendre les villages de Singling et Bining : situés au Sud-Est de Sarreguemine, ils représentent une position d'observation idéale pour les artilleurs allemands. Ils sont défendus par des éléments de la 11. Panzer. C'est la compagnie B du 51° bataillon d'infanterie mécanisée commandée par le Capitaine Leach, appuyée par les Sherman du Lieutenant Belden de la compagnie B du 37° bataillon de chars, qui est chargée de nettoyer Singling. Le scénario représente l'attaque, improvisée et frontale, du flanc droit allemand. A 10h15, après le traditionnel bombardement d'artillerie, les fantassins américains s'élancent à l'assaut. Ils sont montés « à la russe » sur les chars (le terrain est trop détrempé pour les Half-track). Après d'âpres combats, les Américains se rendent maître du village, mais les pertes subies les obligent à se replier à la nuit.

Initiative américaine au tour 1, +1 aux Américains ensuite

Conditions de victoire :

Les Américains gagnent s'ils occupent au moins quatre hex de bâtiment en dur carte EA à la fin de scénario. Victoire allemande sinon.

Durée : 9 à 11 tours. Jetez un dé à la fin du tour 9 : sur 1, fin du scénario. Sinon, jetez 1d6 à la fin du tour 10 : sur 1 à 3, fin du scénario. Sinon, fin du scénario après le tour 11.

Règles spéciales :

- Pluie : visibilité réduite niveau 1 et boue partout.
- Carte EA : EA1206 n'a pas de muret. EA1108, 1109, 1009 et 1010 représentent du verger.
- Carte EC : la rivière, le lac et les marécages sont du terrain clair.
- Groupes allemands : Panzerfaust, dotation 1-3.
- Suite à un problème de boîte de vitesse, le Sherman Rose ne roule qu'en première et n'a donc que 8 PM.

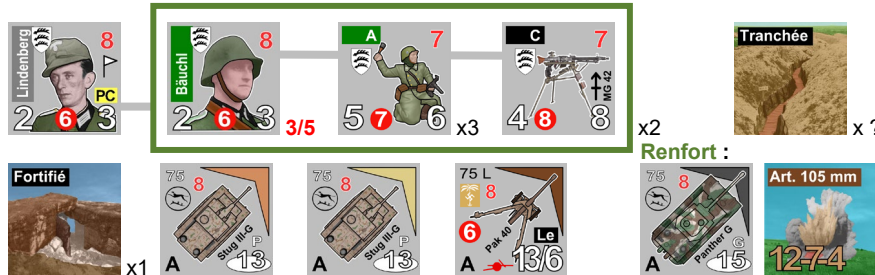
Scénario de Jacques Rabier paru dans VV37

Scénario Task Force Abrams

ALLEMANDS

Éléments du Bataillon I / Panzergrenadier-Regiment 111 (11. Panzer-Division)

Type des unités : vétéran



Placement en premier carte EA entre EA02xx et EA13xx (inclus). Infanterie et PaK, si hors bâtiment, peuvent être dans des tranchées. Le PaK ne peut pas être dans la position fortifiée.

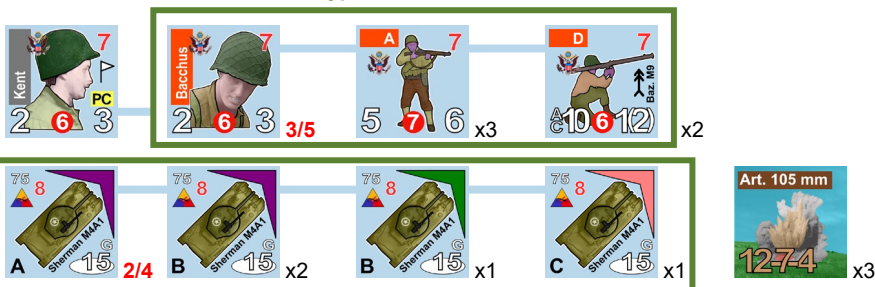
Renfort : le Panther entre en renfort par le Nord-Est de la carte EA (EA17xx), selon un jet de dé fait en début de scénario : 1-2=tour 4, 3-4=tour 5, 5-6=tour 6.

Les Allemands disposent d'une mission Art. 105 mm qui peut arriver à partir du tour 6.

AMERICAINS

B/51° Bataillon d'infanterie mécanisé et B/37° Bataillon de Chars, 4° division blindée

Type des unités : vétéran



Placement en second, sur la carte EC au Sud-Ouest de EC09xx (inclus). Les fantassins peuvent être montés sur les chars.

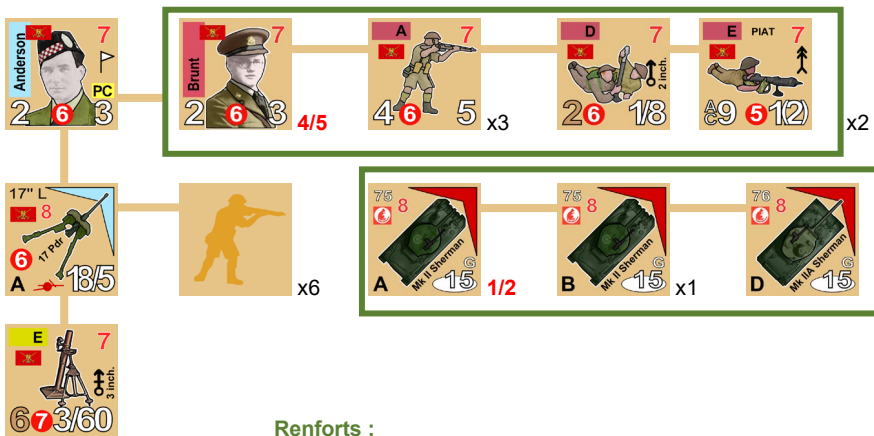
Les Américains disposent de trois mission Art. 105 mm, chacune disponible tour 1, 2 ou 3.

EN POINTE TOUJOURS!

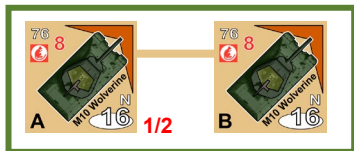
Scénario **Führerbefehl**

GALLOIS

Éléments renforcés du 6th Royal Welch Fusiliers
Type des unités : vétéran



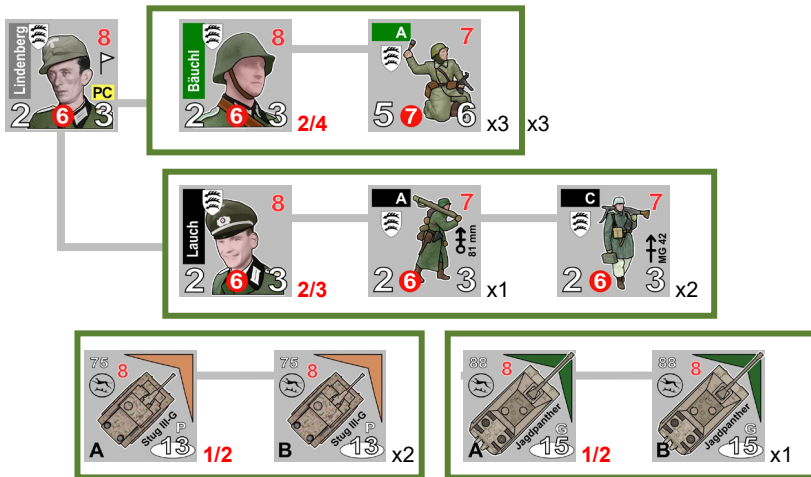
Renforts :



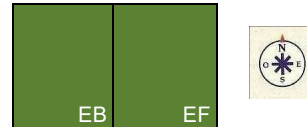
Placement en premier se placent sur la carte EF.
Les renforts gallois entrent au tour 4 par le bord Est (EFx11).

ALLEMANDS

Éléments renforcés de la 712. Infanterie-Division
Type des unités : ligne



Arrivée en renfort le tour 1 par le bord Ouest (EBx01).



Den Bosch, Hollande, 27 octobre 1944

Le 27 octobre 1944, après six jours de durs combats, les troupes de la 53rd (Welsh) Infantry Division achèvent la conquête de la petite ville néerlandaise de St-Hertogen-Bosch, nom souvent abrégé en Den Bosch « le bois ». Le major Riedel, responsable de la défense de la ville, tente malgré tout un dernier assaut ordonné, selon son supérieur, le général Neumann, par le Führer lui-même. Malgré l'appui de plusieurs blindés, les assaillants sont taillés en pièces par les fantassins gallois et leurs troupes d'appui

Initiative allemande au tour 1.

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent dès qu'ils contrôlent au moins deux bâtiments de plusieurs hexagones. Victoire galloise en l'absence de victoire allemande à la fin du scénario.

Durée : 8 tours maximum.

Règles spéciales :

Les bois représentent des broussailles.

Scénario de Philippe Naud paru dans VV41.

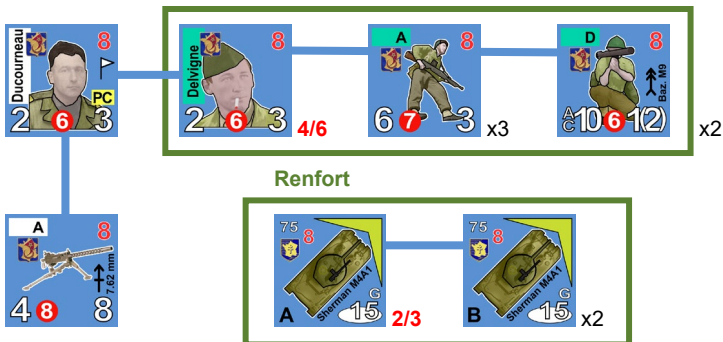




FRANCAIS

Commandos d'Afrique et chars du 6^e RCA

Type des unités : vétéran pour les chars et choc pour les commandos



Placement en premier, à l'Ouest de la rangée EF05xx (inclusive).
Pour les renforts, lancer 1d6 en début de tour. Les Sherman entrent par le bord Ouest (EF17xx) sur un jet de dé strictement inférieur au tour en cours (donc au tour 2 au plus tôt : 1 au tour 2, 1 ou 2 au tour 3, ...).

Belfort, France, 20 novembre 1944

Le 14 novembre 1944, de Lattre attaque, à la surprise générale, vers Belfort. Cinq jours plus tard, dans la nuit du 19 au 20 novembre, les commandos du groupement Bouvet (commandos d'Afrique et commando de Provence) s'emparent du fort du Salbert par surprise. Le 20, une compagnie des commandos d'Afrique, avancée en reconnaissance, subit une violente contre-attaque. L'arrivée de chars du 6^e Régiment de Chasseurs d'Afrique permet aux Français de l'emporter.

Initiative allemande tour 1, + 1 aux Français ensuite

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent s'ils contrôlent 3 à 5 bâtiments de plus de 3 hexagones entre EF05xx et EF15xx à la fin du scénario.

Sinon, victoire française.

Durée : 7 tours.

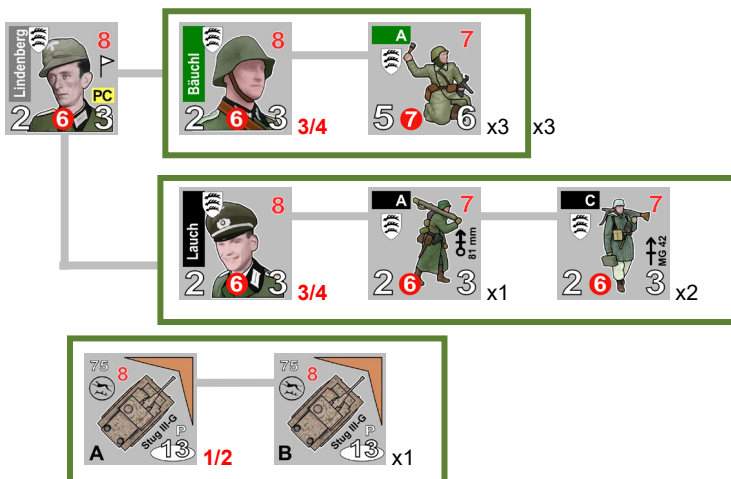
REGLES SPECIALES

Les hexagones de verger sur les rangées EF05xx-EF06xx représentent des hex de cimetière.

ALLEMANDS

Éléments renforcés de la 189. Infanterie-Division

Type des unités : ligne



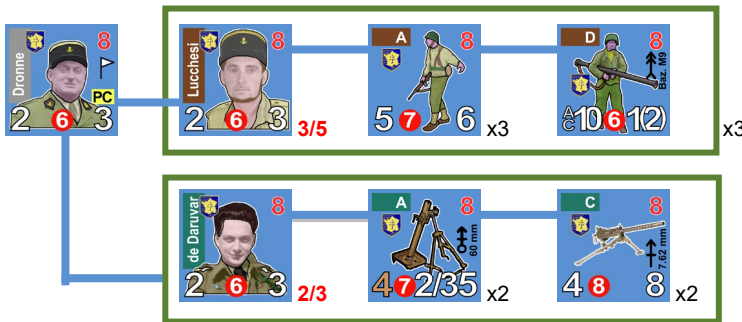
Arrivée en renfort au tour 1 par le bord Est (EF01xx).

Scénario de Philippe Naud paru dans VV59.



FRANCAIS

Une compagnie du I/6^e RTM soutenue par des blindés du RCCC
Type des unités : ligne sauf renforts vétérans



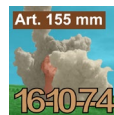
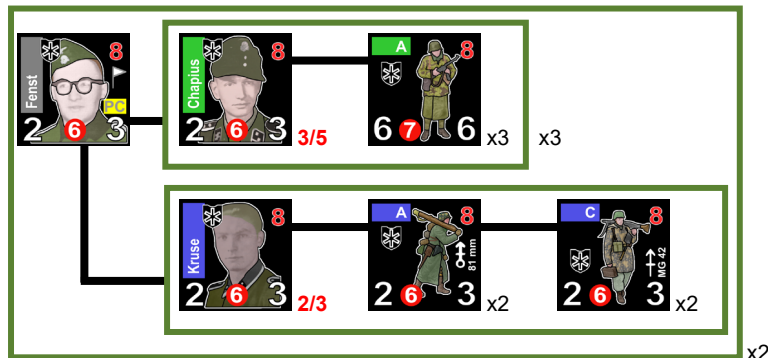
Renforts :



Placement en premier, à l'Ouest de la rangée EA06xx (inclus).
 Pour les renforts, lancer 1d6 au début du tour 3. Sur 1 ou 2, les renforts arrivent ce tour. Sinon, ils arrivent au tour 4. Les renforts arrivent par la route EA1705.

WAFFEN SS

Eléments du Waffen-Grenadier-Regiment der SS 75
 (30. Waffen-Grenadier-Division der SS *Russische 2*)
 Canon d'assaut du Panzerjäger-Abteilung 654
Type des unités : ligne pour les SS, bleu pour le blindé



Arrivée en renfort au tour 1 par le bord Est (EA01xx).
 Les Allemands disposent d'une mission Art. 155 mm pré-enregistrée au tour 1.

Friesen, 21 novembre 1944, 11h du matin

L'offensive française vers la Haute-Alsace a bien démarré le 14 novembre, Belfort est investie en quelques jours et le Rhin atteint par les blindés. Cependant les Allemands, bien que surpris, réagissent et lancent une contre-attaque massive pour isoler les unités avancées en Alsace. Une compagnie marocaine du 6^e RTM et un peloton de reconnaissance du RCCC (Régiment Colonial de Chasseurs de Chars) se sont installés défensivement dans le village de Friesen sans savoir que des Allemands ont lancé leur contre-attaque. Dans la matinée, un bombardement s'abat sur eux, suivi rapidement de l'attaque d'un bataillon de grenadiers accompagnés de Jagdpanther. Au Nord du village, les Marocains tiennent, mais au Sud, les Allemands s'emparent d'une fabrique et y installent des mitrailleuses de soutien, ce qui leur permet de progresser. Un peloton de Tank-Destroyers, appelé à l'aide d'un village voisin, arrive au bon moment et, aidé des automitrailleuses, repousse l'ennemi qui abandonne l'assaut. Le lendemain, une autre attaque sera également repoussée. La 1^{re} DB en Alsace ne sera pas isolée !

Initiative Waffen SS tour 1.

Conditions de victoire :

Les Waffen SS gagnent s'ils contrôlent tous les bâtiments en pierre à la fin du scénario.

Victoire française sinon.

Durée : 7 tours.

Règles spéciales :

Il y a deux compagnies identiques de Waffen SS. Utiliser les pions Fallschirmjäger pour la deuxième compagnie.

Scénario de Luc Olivier paru dans VV60.

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Die hard !



AMERICAINS

Eléments du 110th Infantry Regiment
Type des unités : vétéran

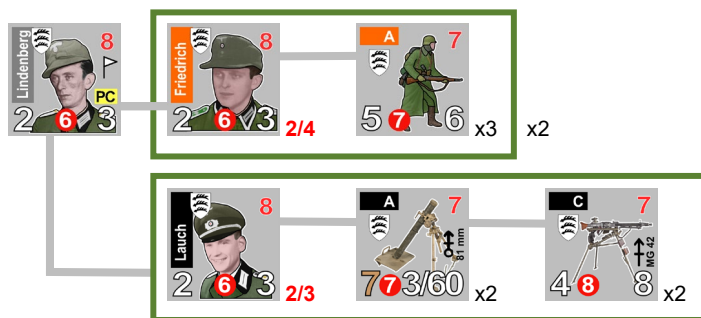


Placement en premier carte EA sur les rangées EA06xx à EA12xx (inclus).

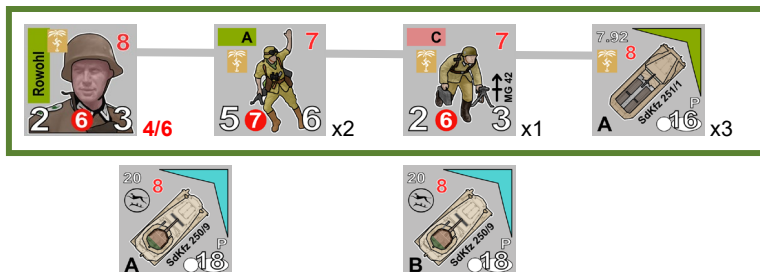
ALLEMANDS

Eléments du GR-77 et du PzAA-2
Type des unités : ligne

Grenadier-Regiment 77



Renforts du Panzer-Aufklärungs-Abteilung 2



Placement du Grenadier-Regiment 77 en dernier, carte EB, mais pas de terrain clair.

Arrivée en renfort du Pz.AA -2 par EB0901 ou EB0105 (choix en début de scénario) avec l'infanterie transportée dans les Sdkfz 251/1. A partir du tour 3, en début de tour, lancer 1d6, les renforts arrivent si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour en cours.

Hosingen, Belgique, 17 décembre 1944

Au matin du 16 décembre 1944, dans les Ardennes, la 28th Infantry Division subit de plein fouet le choc de la dernière offensive allemande. Surclassés numériquement, les GIs font très bonne figure. Les défenseurs du petit village de Hosingen tiennent ainsi près de deux jours malgré les assauts des Volksgrenadier et de la 2. Panzer-Division.

Initiative allemande au tour 1, +1 aux Américains ensuite.

Conditions de victoire :

- Les Allemands gagnent en fin de tour s'ils contrôlent tous les bâtiments adjacents aux hex EA0804, EA0904 et EA0905.
- Victoire américaine si les Allemands n'ont pas gagné à la fin du tour 6.

Durée : 6 tours maximum.

REGLES SPECIALES

- Les collines représentent des bois.
- Les règles de boue s'appliquent partout.

Scénario de Philippe Naud, paru dans VV41.



EN POINTE TOUJOURS!

Scénario La côte 512



ALLEMANDS

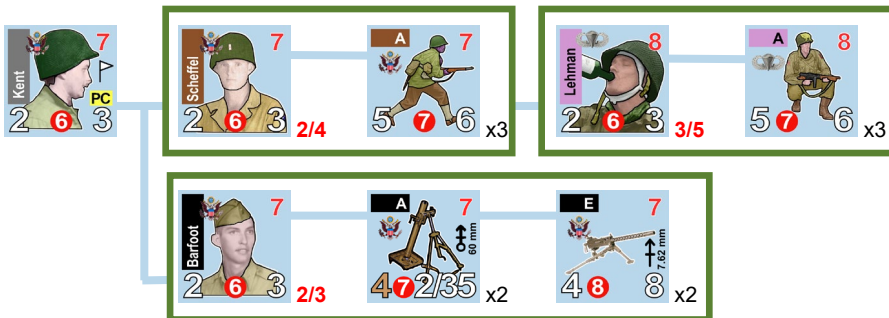
Eléments du Grenadier-Regiment 77
Type des unités : ligne



Placement en premier à l'Est de ED05xx (inclus), avec une position fortifiée en ED0303.

AMERICAINS

Eléments du 110th IR et du II/501st PIR
Type des unités : vétéran



Placement en dernier à l'Ouest de ED14xx (inclus).

Vers Bastogne, Belgique, 19 décembre 1944

A peine arrivé à Bastogne, le colonel Ewell décide d'envoyer le second bataillon de son 501th Parachute Infantry Regiment (PIR) vers l'Est afin d'occuper une hauteur dominant la région, ignorant qu'elle est déjà occupée par les Allemands. Les paras sont arrêtés par le feu des défenseurs et doivent monter une attaque appuyée par leurs armes lourdes et des unités du 110th Infantry Regiment (IR) pour déloger les Volksgrenadiers.

Initiative américaine au tour 1.

Conditions de victoire :

Les Américains gagnent s'ils occupent ED0303 à la fin du scénario.

Sinon, victoire allemande.

Durée : 6 tours.

Règles spéciales :

Les parachutistes américains figurent dans l'extension **Opérations aéroportées 1940-1944**. En leur absence, utiliser les pions français 2^e DB.

Scénario de Jean Commissaire, paru dans VV42.

Scénario Prudence, prudence ...



ALLEMANDS

Eléments de la 106. Panzer-Brigade
Type des unités : ligne



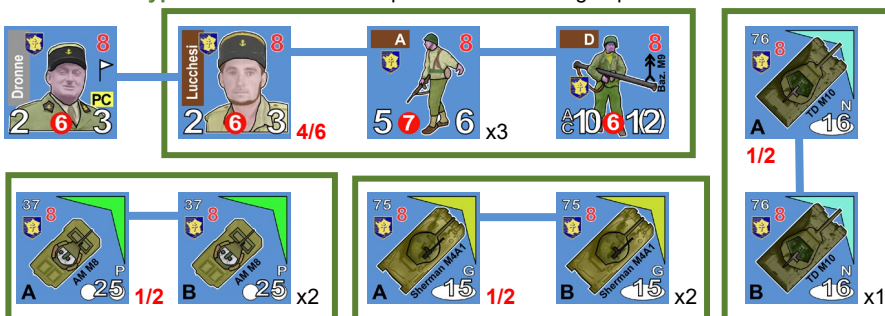
Placement en premier à l'Est de EB09xx (inclus)



x6

FRANÇAIS

Section du BM 21 et blindés du CC5 de la 5^e DB
Type des unités : vétéran pour l'infanterie et ligne pour les blindés



Arrivée en renfort au tour 1 par le bord Ouest (EB17xx).

Osthouse, France, le 8 janvier 1945

Envoyée in-extremis en Alsace, la 1^{ère} DFL prend position le 1^{er} janvier 1945, juste à temps pour recevoir le choc de l'offensive allemande contre Strasbourg. Les combats sont durs, un bataillon — le BM 24 — étant encerclé dès le 7. Le lendemain, une section du BM 21 cherchant à rétablir la liaison se retrouve isolée quand son escorte de blindés l'abandonne à la vue de trois Panzer ! Heureusement, les fantassins peuvent décrocher sans être inquiétés.

Initiative française tour 1, +1 aux Allemands à partir du tour 2.

Conditions de victoire :

Les Français gagnent s'ils sortent trois pas d'infanterie par le bord Est (EB01xx).

Victoire allemande sinon.

Durée : 7 tours.

Règles spéciales :

- Il y a de la Neige, y compris sur les routes.
- Visibilité : gêne visuelle de niveau 1.
- Les champs de blé représentent des bois.
- Allemand : dotation en Panzerfaust =1-2 pour les groupes et 1 pour les PC.

Scénario de Philippe Naud, paru dans VV60.

