

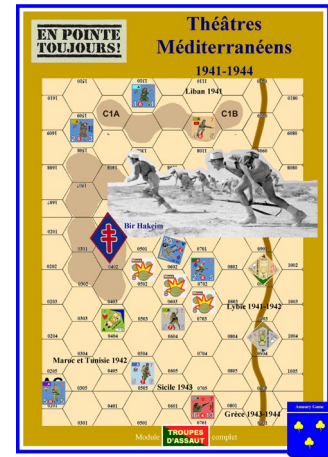
De nombreux scénarios sur la Normandie et les combats ultérieurs en 1944-1945 ont été publiés dans des *VaeVictis* maintenant épuisés. Les terrains et un nombre important de pions ont été redessinés et publiés dans le module **Théâtres méditerranéens 1941-1944**.

Vous trouverez ci-dessous les scénarios jouables avec les pions de **Théâtres méditerranéens 1941-1944**. Exception : les Waffen SS sont dans le pack additionnel **Front de l'Ouest 1944-1945** mais peuvent être remplacés par des Fallschirmjäger et des chars Afrikakorps (même caractéristiques).

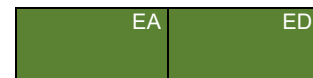
L'extension **Opérations aéroportées 1941-1944** et le pack additionnel **Front de l'Ouest 1944-1945** fournissent les pions permettant de jouer les autres scénarios parus dans *VaeVictis*.

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 et Benoît de VANDIERE.

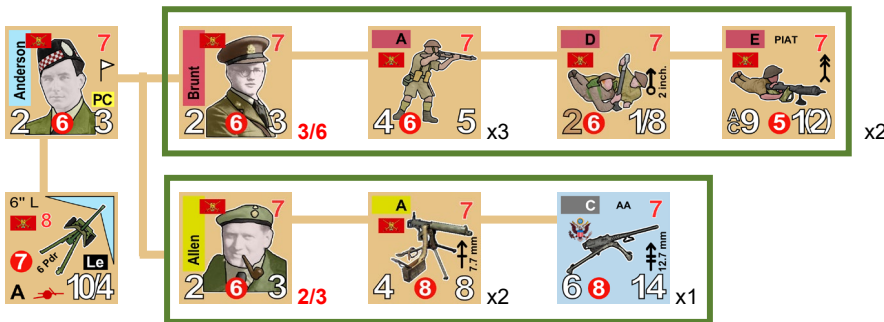


Scénario Dernier carré à Authie



CANADIENS

C Company et éléments d'appui, North Nova Scotia Highlanders
Type des unités : ligne



Placement carte EA à l'Ouest de la rangée EA06xx (inclusive).

Authie, 7 juin 1944

Le 7 juin, les Canadiens de la 9th Infantry Brigade s'élancent depuis le secteur de Juno pour élargir la tête de pont vers Caen et l'aérodrome de Carpiquet. Les premières résistances sont neutralisées et les assaillants, pleins d'optimisme, croient la victoire acquise. Or, à 14h20, l'avant-garde subit une violente contre-attaque menée par des éléments de la 12. SS-Panzer-Division *Hitlerjugend*. La C Company du North Nova Scotia Highlanders doit se retrancher dans le village d'Authie, avec quelques armes lourdes dont des mitrailleuses récupérées sur les épaves de Sherman. Malgré tout, à 16 h, les grenadiers de la 9. Kompanie du SS-Panzerregiment 25 écrasent les derniers défenseurs avec l'appui des Panzer.

Initiative Waffen SS tour 1, +1 pour les Waffen SS ensuite.

Conditions de victoire :

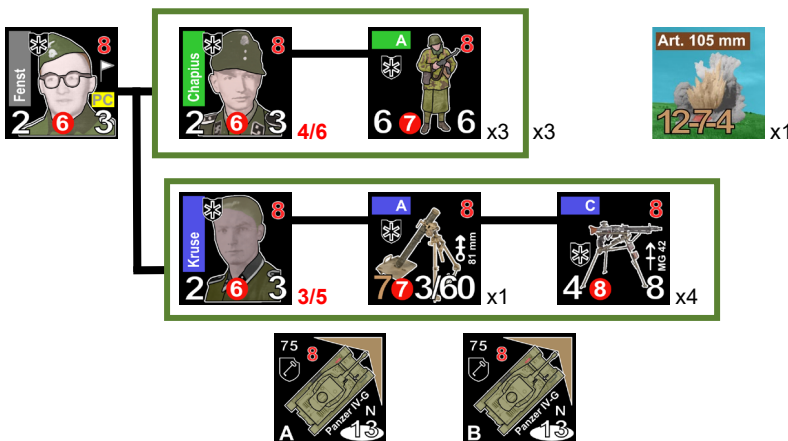
Les Waffen SS gagnent si, à la fin du scénario, ils contrôlent tous les bâtiments en pierre carte EEA ou bien dès que les deux sections d'infanterie canadiennes sont entièrement démoralisées ou éliminées.

Victoire canadienne sinon.

Durée : 7 tours.

WAFFEN SS

9 Kompanie / SS-Panzerregiment 25
Blindés du II / SS- Panzer-Regiment 12
(12. SS-Panzer-Division *Hitlerjugend*)
Type des unités : vétéran



Placement sur les rangées ED10xx à ED12xx.

Les Waffen SS disposent d'une mission d'artillerie Art. 105 mm préenregistrée au tour 1, avec un observateur hors-carte.

REGLES SPECIALES

Placement : les Canadiens et les Waffen SS se placent simultanément, mettre un écran entre les deux joueurs.

Terrain :

- Les haies sont du bocage.
- Les collines n'existent pas (le terrain dessiné sur les collines existe toujours).

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





ALLEMANDS

Eléments du Grenadier-Regiment 916
Type des unités : ligne



Renforts :



Placement en premier sur la carte EA.

En début de tour, lancer 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour en cours, le StuG arrive renfort par le bord Sud (EA17xx).

Formigny, France, 7 juin 1944

Cinq siècles après avoir été le théâtre d'une terrible défaite anglaise lors de la guerre de Cent Ans, le village de Formigny connaît à nouveau le passage de la guerre. Le 7 juin 1944, progressant depuis Omaha Beach, l'infanterie américaine inexpérimentée ne réussit pas à s'en emparer : elle prend même ses Sherman d'appui pour des chars allemands. Le village tombe finalement le lendemain.

Initiative américaine au tour 1, +1 aux Allemands ensuite

Conditions de victoire :

Les Américains gagnent s'il y a au moins six pas d'Infanterie américaine, dont un PC, dans des bâtiments adjacents à la route EA0901-EA0908 à la fin du scénario.

Victoire allemande sinon.

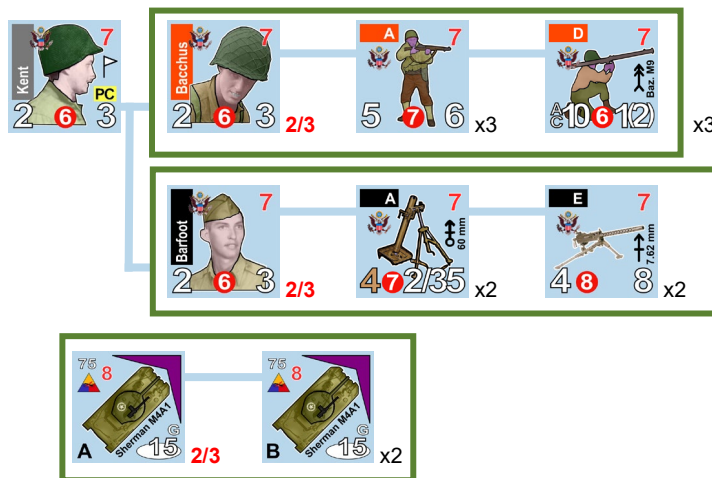
Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

Chars et fantassins américains ne peuvent jamais être adjacents ou dans les mêmes hexagones.

AMERICAINS

Eléments du 3rd Battalion du 26th Infantry Regiment et chars du 743rd Tank Battalion
Types des unités : bleu pour l'infanterie et ligne pour les chars



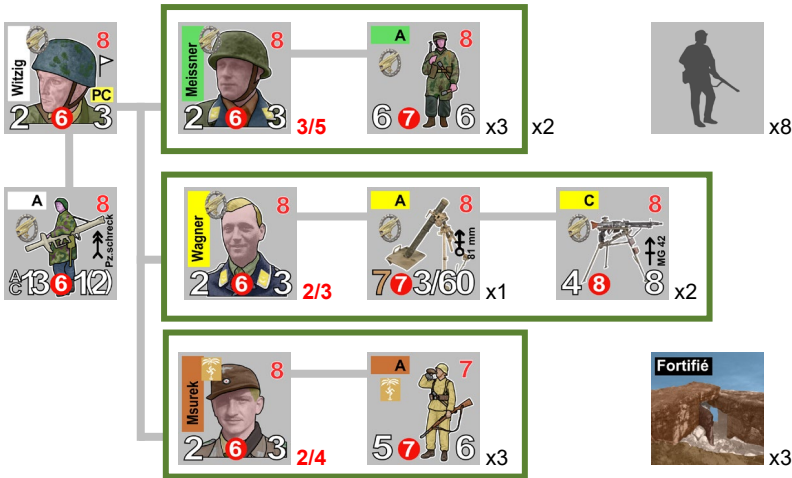
Placement en dernier sur les rangées ED09xx à ED12xx.

Scénario de Philippe Naud, paru dans VV57.



ALLEMANDS

Eléments renforcés du II / Fallschirmjäger-Regiment 2
Type des unités : vétéran pour les parachutistes, bleu pour les autres



Placement en premier à l'Ouest de EF10xx (inclus).
 Au placement initial, deux unités allemandes ont leur emplacement sur carte défini mais sans y mettre de marqueur Caché. Elles ne sont placées sur la carte qu'au moment où elles perdent leur statut Caché.

Brest, 11 septembre 1944

La première semaine de septembre 1944 voit les troupes des 2nd et 29th US Infantry Divisions percer la ligne extérieure de défense du port de Brest et entamer de violents combats de rue face aux Allemands qui luttent pied à pied. En effet, si de nombreux Landser sont prêts à mettre bas les armes, les paras du général Ramcke combattent farouchement. Appuyés par des blindés, les fusiliers du major Duckworth attaquent le cimetière de Brest, transformé en point d'appui. Après deux jours de combats acharnés, la position tient toujours.

Initiative : pas de modificateur aux dés.

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent s'ils ont au moins quatre unités n'ayant pas atteint leur seuil de démoralisation, dont un PC, dans le cimetière de Brest et dans les bâtiments adjacents à la route qui l'entoure.
 Victoire américaine sinon.

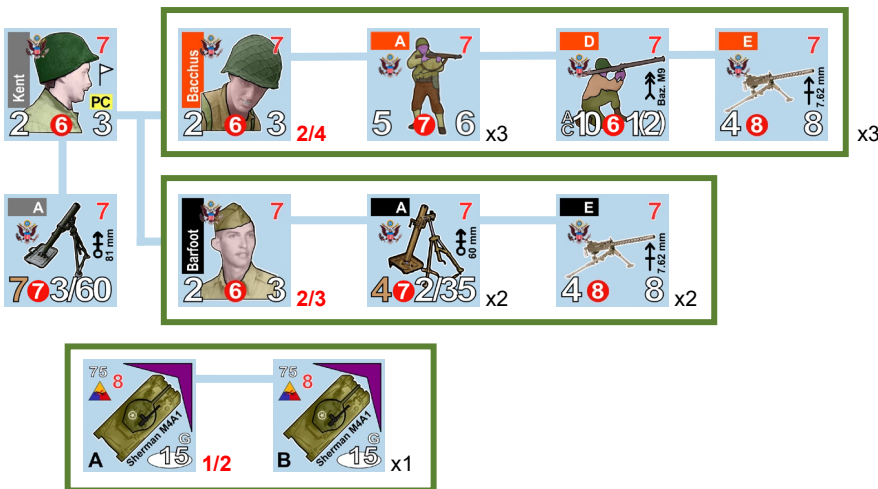
Durée : 6 tours.

REGLES SPECIALES

- Les hex de vergers en EF0505-EF0506-EF0605-EF0606-EF0607 représentent le cimetière de Brest et sont traités comme des hex de cimetière.
- Toutes les unités allemandes ont des Panzerfaust sur un dé coloré de 1 ou 2.
- Toutes les unités (y compris les chars) commencent le jeu en étant cachées.

AMERICAINS

F Company, 23rd Infantry Regiment
Type des unités : vétéran



Placement en dernier à l'Est de EF12xx (inclus).

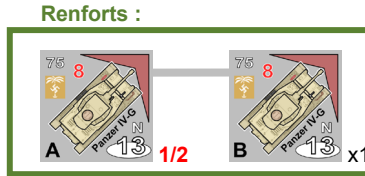
Scénario de Philippe Naud, paru dans VV57.

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Khaki and white

ALLEMANDS

Eléments de la 116. Panzer-Division
Type des unités : ligne



Waharday, Belgique, 4 janvier 1945

Début janvier 1945, la 53rd (Welsh) Division monte en ligne dans le secteur de Hotton dans les Ardennes pour prêter main-forte aux troupes américaines et participer à la contre-offensive sur l'ensemble du front. Les unités allemandes, très affaiblies, restent cependant redoutables d'autant que la plupart des Tommies n'ont pas perçu d'équipements d'hiver. Ainsi, le 4 janvier, le 1/5th Welch Regiment échoue à prendre le village de Waharday. Les uniformes kaki se transforment en cibles faciles, alors que les Allemands sont en tenue blanche. Quelques Panzer repoussent les fantassins gallois, leurs armes lourdes étant restées bloquées par la neige profonde.

Initiative anglaise au tour 1.

Conditions de victoire :

Les Anglais gagnent s'ils contrôlent au moins quatre bâtiments carte EA à la fin du scénario. Victoire allemande sinon.

Durée : 9 tours.

REGLES SPECIALES

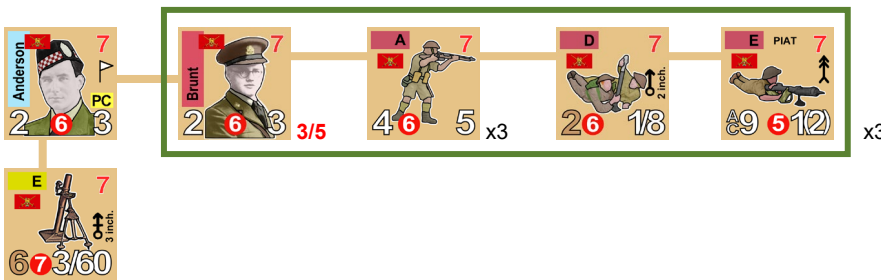
- Neige profonde, les routes sont dégagées.
- Visibilité : pénalité de visibilité réduite niveau 1 pour tous les tirs anglais contre des unités allemandes, sauf celles se trouvant dans un bâtiment.

Placement en premier, carte EA.

Reinforcements : en début de tour, lancer 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, les Panzer IV arrivent en renfort par EA1705. Le jet de dé ne peut être effectué que si au moins un bâtiment carte EA est contrôlé par les Anglais.

ANGLAIS

Eléments du 1/5th Battalion, Welch Regiment
Type des unités : ligne



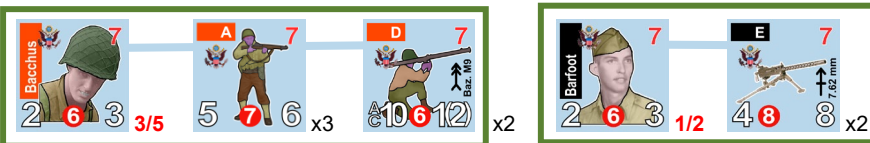
Placement en dernier, carte ED à l'Ouest de ED09xx (inclus).

Scénario de Philippe Naud, paru dans VV41.

Scénario Assaut sur Wingen

AMERICAINS

Eléments du I/179th Infantry Regiment
Type des unités : ligne



Placement en premier au Sud de EExx04 (inclus).



Les colonnes EE01xx à EE07xx ne sont pas jouables.

Wingen, 4 janvier 1945

Le Kampfgruppe Wingen, composé d'éléments de la 6. SS-Gebirgs-Division Nord, attaque à l'aube les positions américaines dans le village. En moins d'une heure, la position est enlevée.

Initiative Waffen SS tour 1, +2 aux Waffen SS ensuite.

Conditions de victoire :

Les Waffen SS gagnent s'ils contrôlent l'église en EE1507 et le bâtiment en EE1007, en ayant démoralisé les deux sections américaines, et en ayant subi autant ou moins de pertes que les Américains.

Victoire américaine sinon.

Durée : 5 tours.

REGLES SPECIALES

La puissance de feu des mitrailleuses Waffen SS est de 3 et non de 4 (faute de trépied).

Scénario de Nicolas Stratigos, paru dans VV98.

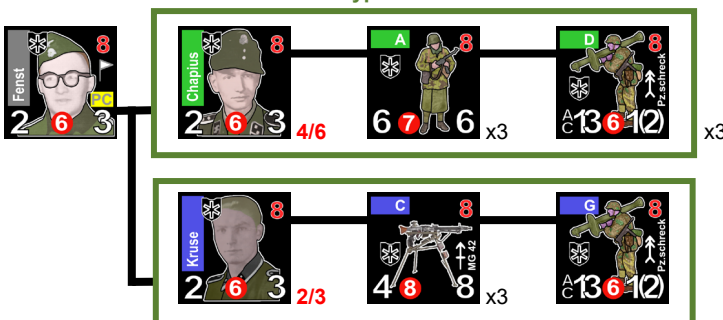
Annuary Game



WAFFEN SS

13/III du SS-Gebirgs-Jäger-Regiment 12 Michael Gaismair
(6. SS-Gebirgs-Division Nord)

Type des unités : choc



Placement en dernier, dans les bois au Nord de EExx03 (inclus).

EN POINTE TOUJOURS!

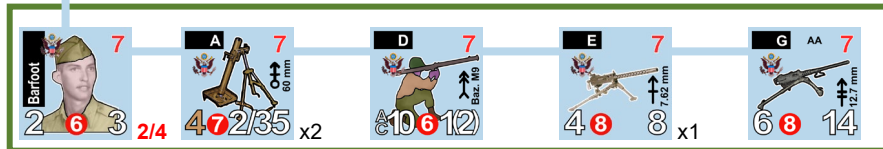
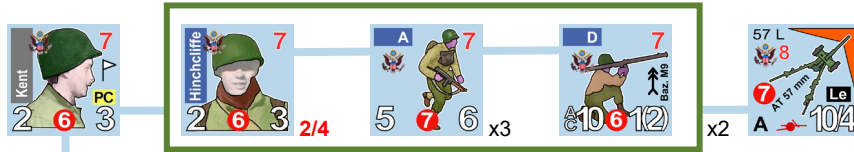
Scénario Un vent mauvais



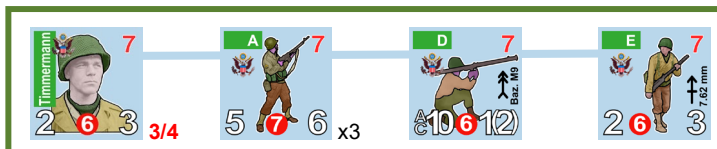
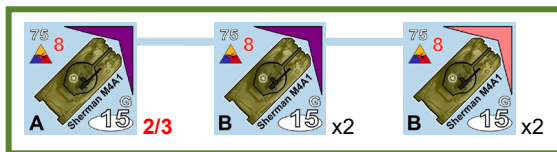
AMERICAINS

232nd Infantry Regiment et 781th Tank Battalion
Type des unités : ligne

B Company



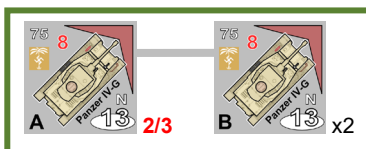
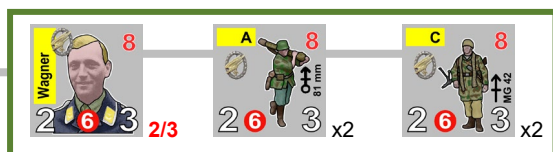
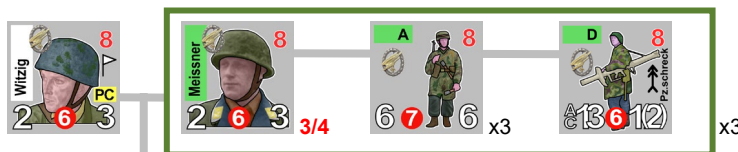
Renfort



Placement de la B Company, en premier, à l'Ouest de EA06xx (inclus).
Les renforts entrent au tour 4 par le bord Ouest (EA17xx).

ALLEMANDS

Éléments du Fallschirmjäger-Regiment 21 et chars de la 21. Panzer-Division
Type des unités : vétéran



Arrivée en renfort au tour 1 par le bord Est (EA01xx).

Sessenheim, Alsace, 17 janvier 1945

Lancée en janvier 1945, en Alsace du Nord, l'opération « Nordwind » marque vite le pas. Une série de combats acharnés se déroule néanmoins pour le contrôle des villages de la ligne de front. Le 17 janvier, des paras essaient ainsi de prendre d'assaut le village de Sessenheim. Ils prennent pied dans la bourgade avant d'en être chassés avec de fortes pertes par une contre-attaque américaine.

Initiative allemande au tour 1, +1 aux Allemands tour 2.

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent si, à la fin du scénario, ils ont au moins 3 pas d'unités dans le bâtiment de deux hex EA0706-EA0806, qui doit être vide d'unités américaines.

Victoire américaine sinon.

Durée : 6 tours.

REGLES SPECIALES

Panzerfaust :

- La dotation des groupes allemands est de 1-3.

Terrain :

- Les collines n'existent pas mais les bois dessinés dessus existent (EA1309-EA1409).
- Overlays **Village 1** (V1A en EA1010 et V1B en EA1108 – les haies existent) et **Village 2** (V2A en EA0810 et V2B en EA0809).

Scénario de Philippe Naud, paru dans VV38.

