

# BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

## Brécourt, Normandie – 6 juin 1944

C'est le jour J, l'invasion a commencé. Alors que le 2<sup>e</sup> bataillon du 506<sup>e</sup> Parachute Infantry Regiment commandé par le Lt-Colonel Robert L Strayer a atteint le hameau du Grand Chemin au nord de Sainte-Marie-du-Mont, une batterie d'artillerie allemande qui n'avait pas été localisée par les Alliés, a commencé à pilonner la plage d'UTAH. La compagnie E reçoit l'ordre de réduire la batterie au silence. Sans nouvelle de l'officier commandant l'unité, le Lt Meeham, le Lt Richard Winters réunit rapidement les quelques hommes de sa compagnie et les conduit dans les champs bordés de haies au sud du village vers le manoir de Brécourt.

### FORCES EN PRESENCE

Ce scénario est destiné à être joué entre une force américaine et une force allemande.

Les unités américaines doivent être sélectionnées dans la liste **1944 – Operation market Garden** du livret *Armies of United States* mais ne peuvent comprendre ni véhicules ni artillerie. Le 1st LT Winters est sélectionné dans le livret *Battleground Europe*.

#### Force principale

<b>HQ</b>	<b>Compagnie Easy</b> 1 <sup>st</sup> LT Winters Cpl Toye + Pvt Halls + *TNT*
<b>Squad 1</b>	Compagnie Easy 2 <sup>nd</sup> LT Compton + Sgt Guarnere + Pvt Malarkey (2 x SMG)
<b>Squad 2</b>	Compagnie Easy Sgt Lipton + Pvt Ranney + Pvt Wymys + Pvt Lorraine (2x SMG) + *TNT*
<b>MMG 1</b>	Compagnie Easy Pvt Plesha + Pvt Hendrix (.30 M1919A4)
<b>MMG 2</b>	Compagnie Easy Pvt Liebgott + Pvt Petty (.30 M1919A4)

#### Réserve (Tour 4)

<b>HQ</b>	<b>Compagnie Dog</b> 1 <sup>st</sup> LT Speirs SGT + PVT
<b>Squad 1</b>	Compagnie Dog SGT + 9 paratroopers (3 x SMG / 1 LMG)

Historiquement, ces unités appartiennent au 2<sup>e</sup> bataillon du 506<sup>e</sup> PIR de la 101<sup>e</sup> Airborne Division

Les unités allemandes doivent être sélectionnées dans la liste **1944 – Normandy** du livret *Armies of Germany* mais ne peuvent comprendre de véhicules

#### Force principale

<b>HQ</b>	<b>Poste de commandement de la batterie (BCP)</b> Leutnant Regular 2 hommes Regular
<b>Pièce 1</b>	10,5 cm leFH18/40 (Regular) Unteroffizier + 4 artilleurs (2 x SMG)
<b>Pièce 2</b>	10,5 cm leFH18/40 (Regular) Unteroffizier + 4 artilleurs (2 x SMG)
<b>Pièce 3</b>	10,5 cm leFH18/40 (Regular) Unteroffizier + 4 artilleurs (2 x SMG)
<b>Pièce 4</b>	10,5 cm leFH18/40 (Regular) Unteroffizier + 4 artilleurs (2 x SMG)
<b>MG42</b>	MMG (regular) 3 hommes

#### Réserve (Tour 2)

<b>HQ</b>	<b>Infanterie zug</b> Leutnant Regular 2 men Regular
<b>Squad 1</b>	<b>Infanterie (Regular)</b> NCO + 8 men (2 x SMG / 1 LMG)
<b>Squad 2</b>	<b>Infanterie (Regular)</b> NCO + 8 men (2 x SMG / 1 LMG)
<b>Squad 3</b>	<b>Infanterie (Regular)</b> NCO + 8 men (2 x SMG / 1 LMG)

Historiquement, ces unités appartiennent au Gebirgs-Artillerie Regiment 191 rattaché à la 91. LuftLand Infantry Division. Les 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> bataillons étaient équipés d'une batterie de 10,5 cm leFH18/40 et de deux batteries de 10,5 cm GebH40.

### MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. La zone en L est le système de tranchées. Le joueur Américain doit déployer toutes ses unités dans la zone rouge, jusqu'aux haies de son bord. Le joueur Allemand doit placer les unités dans les zones bleues correspondantes. Les autres unités allemandes en réserve entrent au tour 2 par la zone bleue située sur un bord.



### REGLES SPECIALES

#### Les haies / le bocage

Elles donnent une protection légère et il n'y a pas de pénalité pour les franchir

#### Les tranchées

Elles donnent une protection importante vers l'extérieur et légère à l'intérieur de la tranchée à cause des coins et recoins. Il n'y a pas de pénalité pour y pénétrer. Par contre pour en sortir, une unité avec un ordre 'Advance' ne peut pas avancer et tirer à cause des efforts fournis pour escalader le rebord de la tranchée.

#### Détruire une pièce

Pour détruire une pièce d'artillerie, une unité équipée de \*TNT\* doit recevoir un ordre 'Down' en étant à moins de 1" de la pièce. A la fin du tour, la pièce est considérée comme détruite.

#### S'emparer des cartes

Pour s'emparer des cartes, le LT Winters et son unité doit recevoir un ordre 'Down' en étant à moins de 1" du poste de commandement. A la fin du tour, les cartes sont en possession du LT Winters.

### OBJECTIF

L'objectif est de chaque camp est simple : Détruire ou protéger les pièces et infliger autant de pertes que possible à l'adversaire en préservant les siennes.

### PREMIER TOUR

La bataille s'engage. Durant le premier tour, le joueur Américain doit faire entrer la première vague dans la zone rouge de la table. Aucun test d'ordre n'est nécessaire pour les unités de cette première vague. Au premier tour le joueur Allemand ne dispose que de trois dés d'ordre (PC de Batterie, MG42, Pièce 1). Les dés d'ordre des autres pièces sont ajoutés lorsqu'elles sont prises pour cible ou attaquées.

### DUREE DE LA PARTIE

Après la fin du tour 8, lancer un dé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, la partie se termine immédiatement. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, il faut jouer un tour supplémentaire.

### VICTOIRE!

Les joueurs marquent un point de victoire pour chaque unité adverse détruite. Le joueur Américain marque un point pour chaque pièce détruite, un point si Winters s'est emparé des cartes et le joueur Allemand marque un point pour chaque pièce encore en action. A la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs points et les comparent : Si un joueur a deux points de victoire de plus que son adversaire, c'est une victoire nette. Sinon les joueurs sont à égalité.