

BOLT ACTION –SCENARIO HISTORIQUE

La Papillonnère, Normandie – 3 août 1944

L'opération Bluecoat a débuté le 30 juillet 1944. Après un démarrage difficile, des éléments du VIIIe corps britannique ont réussi à s'emparer d'un pont intact sur la rivière Souleuvre permettant ainsi aux 11th Armoured et Guards Armoured divisions de s'enfoncer entre deux groupes d'armées allemands. Pour stopper cette progression, le Maréchal Von Kluge a ordonné au II SS Panzer-Korps comprenant les 9 et 10 SS Panzer Divisions ainsi que le 102 SS Schwere Panzer Abteilung de quitter le secteur de Caen pour aller plus à l'ouest en direction de Vire.

Le 2 août 1944, le groupement tactique Weiss (le ss-Sturmbannführer Hans Weiss commande le Schwere SS-Panzer-Abteilung 102) a atteint Vire dans la soirée. Le 3 août, les Allemands vont lancer une série de contre-attaques en direction de La Ferronnière. Un groupe de reconnaissance mêlant des éléments du SS Aufklärungs Abteilung 9 commandé par le ss-Hauptsturmführer Gräbner accompagnés de Tigres de la 2 Kompanie du bataillon quitte Vire en direction de La Bistière point de rendez-vous avec le groupement tactique Meyer (le ss-Sturmbannführer Otto Meyer commande SS-Panzer Regiment 9).

Arrivés à la hauteur du hameau de la Papillonnère, ils tombent nez à nez avec des Cromwell du B Squadron du 2e Battalion Northamptonshire Yeomanry qui poussaient une reconnaissance vers Vire. Cette unité est le régiment blindé de reconnaissance de la 11e Armoured Division. Les autres squadrons de ce régiment sont à la Bistière au nord de Vire. Le groupement tactique Meyer est quand à lui bloqué aux environs de Montchamp par la Guards Armoured Division.

FORCES EN PRESENCE

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

Les unités britanniques doivent être sélectionnées dans la liste **Armoured Platoon** du livret *Tank War*.

Historiquement, ces unités sont des Cromwells appartenant au B Squadron du 2e Battalion Northamptonshire Yeomanry.

Les unités allemandes doivent être sélectionnées dans la liste **Armoured Platoon** du livret *Tank War*.

Historiquement, ces unités sont des Tigres appartenant à la 2 Kompanie du Schwere SS-Panzer-Abteilung 102 et des véhicules de reconnaissance du SS Aufklärungs Abteilung 9

MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. Aucune unité n'est positionnée au début de la bataille. Chaque camp compose une première vague avec au moins la moitié de ses unités. Cette vague peut contenir l'intégralité de son armée. Les unités qui ne sont pas dans la première vague sont en réserve.

REGLES SPECIALES

Les haies / le bocage

Elles bloquent les lignes de vue (LoS) à moins que le tireur ou sa cible n'ait sa base au contact de la haie, ou bien ne soit sur une zone surélevée comme au sommet d'une colline. Comme les haies de bocage sont au sommet d'un monticule de terre, elles fournissent un couvert important (hard).

Les haies sont considérées comme des obstacles. De plus, les unités passant au travers avec un ordre "Advance" ne peuvent plus tirer après le mouvement à cause de l'effort fourni pour franchir.

Les blindés ont des difficultés particulières pour franchir de telles haies. Lorsqu'un véhicule chenillé tente de passer au

travers, lancer un dé. Sur 1 ou 2, le véhicule reste bloqué comme si le terrain était infranchissable. Son déplacement se termine. Les véhicules avec une valeur de dégâts supérieure ou égale à 10, reçoivent un +1 au test de franchissement. Une fois un tank passé, il y a une trouée dans la haie qui n'est plus considérée comme un obstacle.

Chemins creux

Les chemins de terre en marron sur la carte sont des chemins creux particulièrement étroits. Les véhicules avec une valeur de dégâts supérieure ou égale à 10, peuvent être bloqués s'ils les utilisent, lancer un dé. Sur 1, le véhicule reste bloqué comme si le terrain était infranchissable. Son déplacement se termine pour ce tour.



OBJECTIF

L'objectif est de chaque camp est simple : 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 Allemand doit faire entrer les unités de sa première vague dans la zone bleue de la table. Aucun test d'ordre n'est nécessaire pour les unités de cette première vague. C'est ensuite au joueur britannique de faire de même avec sa première vague qui entre dans la zone rouge de la table.

DUREE DE LA PARTIE

Après la fin du tour 7, 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!

A la fin de la partie, les joueurs additionnent les points d'attrition des unités adverses détruites et les comparent : Si un joueur a 200 points de plus que son adversaire, c'est une victoire nette. Sinon les joueurs sont à égalité.

EPILOGUE

Les Cromwell sont surclassés et les Tigres en détruisent trois près de La Papillonnère. Poursuivi par les troupes allemandes, le B Squadron se replie prudemment vers La Bistière où le 2e Battalion Northamptonshire Yeomanry est contraint de constituer un hérisson dans le hameau pour bloquer l'avance des blindés allemands.

Dans les quarante-huit heures qui suivent, les Britanniques vont perdre quarante-sept Cromwell. Seuls quatorze sont encore opérationnels à la fin de l'engagement. Le régiment est dissous peu après et les hommes sont transférés dans d'autres unités. Néanmoins, ils ont empêché la progression des troupes allemandes arrivées en renfort. Celles-ci opèrent un repli pendant la journée du samedi 5 août 1944 en reculant du secteur de Montchamps-Maisoncelles pour tenir la ligne de crêtes et la route entre Estré et Vire.