

BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

Le Perron, Normandie – 26 juin 1944

L'opération Epsom a débuté aujourd'hui. Le VIII corps britannique est en pointe. Les fantassins de la 15^e Division Écossaise appuyés par les Churchill des 7^e et 9^e Régiment Blindés Royaux avancent derrière un barrage d'artillerie roulant. Face à eux se trouvent les positions de la 12 SS. Pz-Division 'HitlerJugend'.

Sur le flanc gauche de l'offensive, le 6^e Royal Scots Fusiliers avance vers le village de Saint-Mauvieu. Après avoir enfoncé les lignes ennemies, la compagnie A poursuit son effort vers le village dans lequel des groupes de panzergrenadiers résistent désespérément. Dans l'après-midi, la compagnie B effectue un mouvement tournant vers le hameau du Perron appuyé par des chars Crocodile du 141^e Royal Armoured Corps.

Dans les fermes de ce hameau se trouve le QG du 1^{er} bataillon du SS-PzGren Regiment 26 sous le commandement du Sturmbannführer Krause. Ce dernier est dans l'expectative, les bombardements ont sérieusement affecté les communications. Finalement un messager de la 2^e compagnie arrive au QG. Les nouvelles sont mauvaises, les lignes sont percées, le commandant de la 2^e compagnie et son second ont été tués. Une contre-attaque blindée n'est pas envisageable. Quasiment toutes les pièces antichars ont été détruites dans les bombardements.

Le Sturmbannführer Krause ordonne à son état-major de rassembler les hommes et de constituer un périmètre de défense dans le hameau pour briser l'offensive britannique.

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 **1944 – Normandy** du livret *Armies of Great Britain*.

Historiquement, ces unités appartiennent au 6^e Royal Scots Fusiliers avec le renfort d'un Churchill Crocodile du 141^e Royal Armoured Corps.

Les unités allemandes doivent être sélectionnées dans la liste **1944 – Normandy** du livret *Armies of Germany*.

Historiquement, ces unités appartiennent au I / SS-PzGren Regiment 26 de la 12 SS-Pz Division 'HitlerJugend' avec le support d'un PanzerIV-H ou d'un Panther.

MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. Le joueur Allemand doit déployer toutes ses unités dans la zone bleue, jusqu'à 60cm de son bord. Le joueur Britannique doit sélectionner au moins la moitié de sa force comme étant la première vague. Les autres unités sont en réserve.

Les lignes claires sur la carte sont des murs de pierre offrant une protection importante. Par contre ils ne peuvent empêcher le passage d'un char moyen ou supérieur.

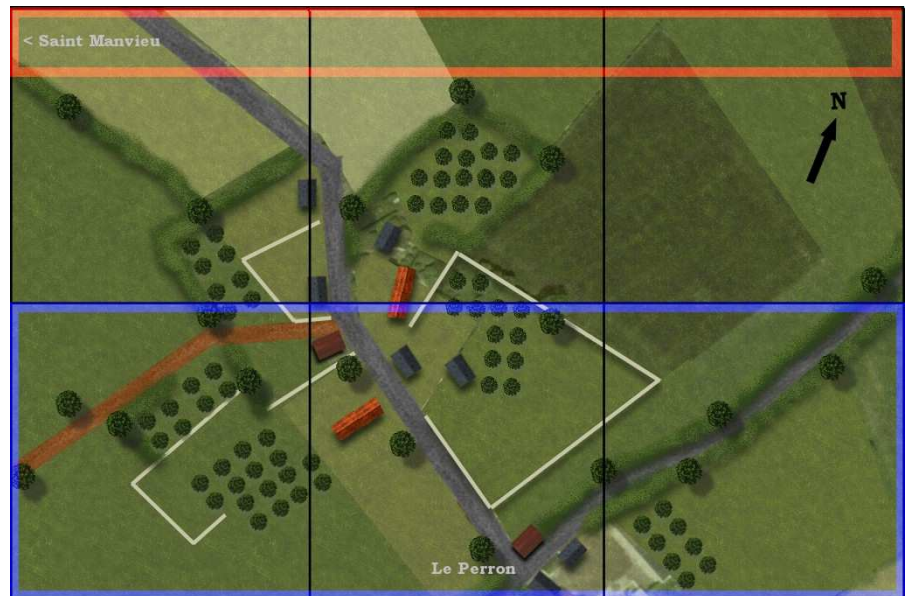
REGLES SPECIALES

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 les franchir.

Les blindés ont des difficultés particulières pour franchir de tels 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.



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 Britannique 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.

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!

Les joueurs marquent un point de victoire pour chaque unité adverse détruite. 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.