

# BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

## Montchamp, Normandie – 4 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 Vires. Le 4 août, vers midi, l'ordre est donné au 1<sup>er</sup> Battalion Welsh Guards commandé par le Lt-Colonel Cyril Herber-Percy de s'emparer du village de Montchamp qui est censé être faiblement défendu. Des chars du 3<sup>e</sup> escadron du 1<sup>er</sup> Battalion Coldstream Guards seront en support.

Dans l'après-midi, l'attaque se met en place. La 4<sup>e</sup> compagnie soutenue par la 3<sup>e</sup> attaquera le village par la gauche. Ensuite le 2<sup>e</sup> compagnie lancera son assaut par la droite, sécurisa l'entrée du village pour permettre à la compagnie Prince de Galles de prendre le contrôle de la place. La 2<sup>e</sup> compagnie est commandée par le Major Maurice Turnbull, un sportif accompli, membre des équipes galloises de Hockey, de Cricket et de Rugby.

Ce qu'ignore les britanniques, c'est que le village est défendu par des hommes du SS-Pz Grenadier Regiment 'H' ainsi que des fantassins du Grenadier Regiment 752 de la 326 Infanterie division. Des Panthers du 1<sup>er</sup> bataillon du SS Panzer Regiment 9 sont également postés à proximité.

### 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 à la 2e Compagnie du 1<sup>er</sup> Battalion Welsh Guards avec le renfort d'un Sherman du 1er Armoured Battalion Coldstream Guards.

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

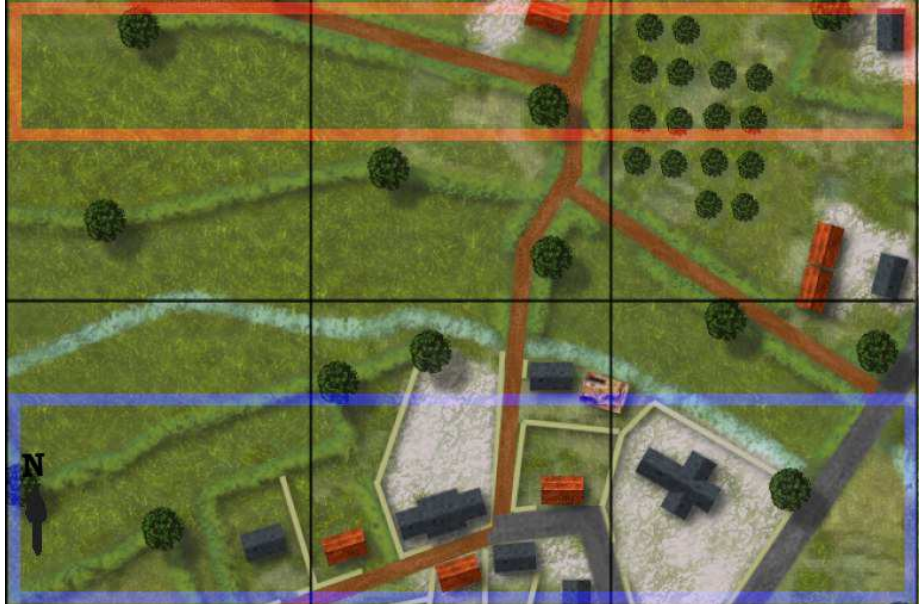
Historiquement, ces unités appartiennent à la 9 SS Panzer Division 'Hohenstaufen' avec le support d'un Panther du SS Panzer Regiment 9. Les panzergrenadiers appartiennent au Panzer Grenadier Regiment 'H' qui regroupe les deux régiments d'infanterie mécanisée de la division durement touchés dans les combats autour de Caen.

### 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 18" 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.

La ligne bleue claire au centre de la carte représente un petit ruisseau aux rives encaissées qui sera traité comme des haies pour ce qui est de la protection ou du franchissement. Un bâtiment proche de l'église est en ruines.



### 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 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.