

BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

Neuville-au-plain, Normandie – 6 juin 1944

C'est le jour J, l'invasion a commencé. Au matin du 6 Juin, si les hommes du 505e PIR (Parachute Infantry Regiment) de la 82e Airborne se sont rendu maîtres de St-Mère-Eglise, ils savent que la journée va être longue. Sous la menace des contre-attaques allemandes, le 2e Bataillon doit renforcer les positions des défenseurs. Néanmoins, le Colonel Vandervoort craignant que le village ne soit rapidement pris en tenaille, envoie une section pour établir un avant-poste dans le village de Neuville-au-plain, à quelques kms sur la RN13 vers Cherbourg.

La section est sous le commandement du Lieutenant Turnet B. Turnbull de la compagnie D, un vétéran de l'Afrique du Nord et de la Sicile, reconnu pour son charisme et son sens du devoir. En milieu de matinée, le Colonel Vandervoort arrive en jeep, tractant un canon anti-char de 57mm. Au même moment une colonne de prisonniers allemands escortés par quelques paras, arrivent sur la route de Cherbourg... Mais c'est une ruse, rapidement éventée. Le village est attaqué! Avant de partir Vandervoort donne ses ordres : "Tenez la route aussi longtemps que vous pourrez, puis décrochez!"

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.

Historiquement, ces unités appartiennent à la compagnie D du 505th PIR

Les unités allemandes doivent être sélectionnées dans la liste **1944 – Normandy** du livret *Armies of Germany*. Les blindés sont des canons d'assaut, Stug III ou Marder.

Historiquement, ces unités appartiennent au 1058 Grenadier Regiment de la 91. Luftlande Division et les canons d'assaut sont du Panzer Abteilung 100

MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. Le joueur Américain doit déployer toutes ses unités dans la zone bleue, jusqu'à 18" de son bord. Le joueur Allemand doit sélectionner au moins la moitié de sa force comme étant la première vague. Les autres unités sont en réserve.

REGLES SPECIALES

Les haies / le bocage

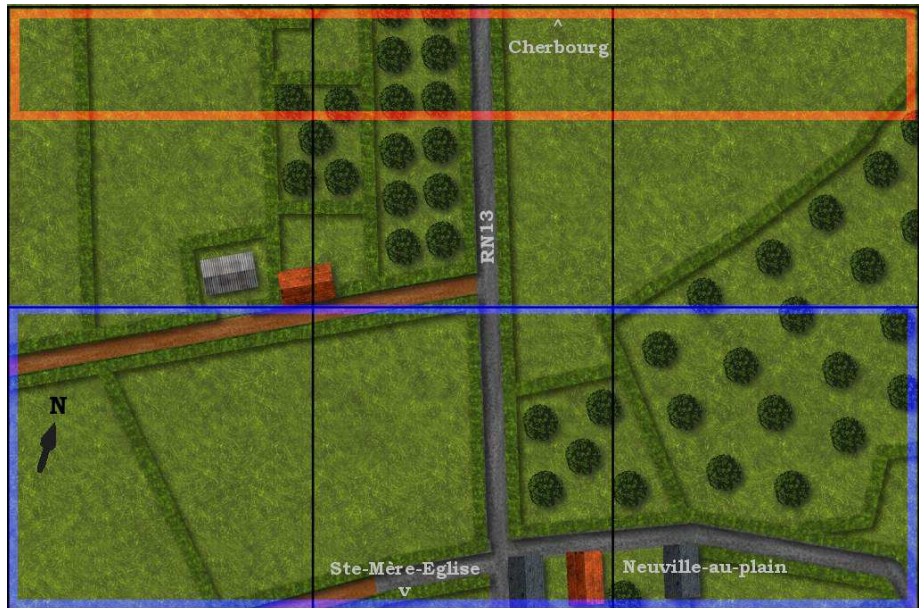
Elles bloquent les lignes de vue (LoS) à moins que le tireur ou sa cible n'ait sa base au contact de la haie, ou bien ne soit sur une zone surélevée comme au sommet d'une colline. Comme les haies de bocage sont au sommet d'un monticule de terre, elles fournissent un couvert important (hard).

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 les 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.

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 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.

EPILOGUE

Les 40 hommes du Lt Turner tiendront le village pendant près de 8h contre plus de 200 allemands appuyés par des canons d'assaut. Seuls le Lt Turner et une quinzaine d'hommes regagneront Ste-Mère-Eglise. Le Caporal James Kelly, un infirmier resta en arrière avec les 28 parachutistes blessés lors des combats. Le Sergent Robert Niland, le Caporal Ray Smithson et le 1^{er} classe Julius Sebastain firent une action d'arrière-garde pour permettre à Turnbull et à ses hommes de se replier.

Par leur action, les hommes du Lt Turnbull auront permis aux 2e et 3e bataillons de tenir le village en repoussant l'attaque par le sud. Le Lt Turner est mort le lendemain, 7 juin, tué par un obus, il avait 22ans.

Parmi les hommes de la compagnie D qui trouvèrent la mort à Neuville-au-plain, se trouvait le Sgt Robert Niland. Le Lt Preston Niland du 22e régiment de la 4e Infantry Division débarqué à Utah beach fut tué le lendemain. Le 8 juin, leur mère reçut un télégramme lui apprenant que son fils aîné, Eddie était porté disparu après que son bombardier ait été abattu dans le Pacifique en mai.

Seul restait le Sgt Frederick Niland de la Compagnie H du 501st PIR parachuté par erreur au dessus de Carentan. Il parvint à rejoindre son unité le 11 juin et fut décoré pour l'attaque d'un nid de mitrailleuse le 12. Apprenant que Frederick était le dernier survivant de la famille, le père Francis Sampson, aumônier du 501, rédigea une demande pour qu'il soit retiré d'une unité combattante, ce qui n'arriva pas avant la fin de l'été.