

BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

St Charles de Percy, 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 Vires.

Le 2 août, le 3e Battalion Irish Guards commandé par le Lt-Col. Vandeleur, après avoir franchi le pont continue sa progression vers le village de La Ferronnière qui est libéré juste après le crépuscule sans avoir rencontré de vraie résistance. Dans la nuit, la 7 Kompanie du SS Panzer Regiment 9 commandée par le ss-obersturmführer Kurt Frölich équipé avec des StuGIII-G arrivait dans St Charles de Percy, à l'ouest du village de La Ferronnière. Cette compagnie blindée était accompagnée de fantassins, moins d'une centaine, des grenadiers du SS Panzer Grenadier Regiment 'H' et des trainards du Grenadier Regiment 752 de la 326 Infanterie division récupérés la veille à Monchauvet.

Le 3 août, ordre est donné à la 4e compagnie du 3e Bn. Des Irish Guards commandée par le Major D. A. Reid et avec le support d'une 'troop' du 1st Armoured Battalion Coldstream Guards d'avancer vers St Charles de Percy.

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 4e compagnie 3rd Battalion Irish Guards avec le renfort d'un Sherman du 1st 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 StuGIII-G de la 7 Kompanie / SS Panzer Regiment 9. Des groupes de combat de type Ostruppen squads sont présents provenant du Grenadier Regiment 752 de la 326 Infanterie division.

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 12" 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.



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 contrôler le verger près de la ferme " les longs champs au centre de la table.

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 6, 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, le joueur contrôlant le verger est le vainqueur. Si le verger est toujours disputé, la partie est un match nul.