

BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

L'église de Saint-Manvieu, 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 Churchills 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-Manvieu. Après avoir enfoncé les lignes ennemies, les unités écossaises progressent en nettoyant bâtiments par bâtiment les nombreuses fermes du village.

Des groupes de Panzergrenadiers se sont regroupés dans des bâtiments et opposent une résistance farouche, ils récupèrent les hommes qui se replient en désordre pour organiser une défense efficace.

La compagnie B du 6^e Royal Scots Fusiliers est envoyée pour nettoyer l'église et la ferme du Manoir qui se trouve à côté.

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 du 9^e Royal Tank Regiment.

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

Historiquement, ces unités appartiennent au I / SS-Pz Gren Regiment 26 de la 12 SS-Pz Division 'HitlerJugend' mais ne peuvent pas comprendre de tanks ou de tank destroyers.

MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. Le joueur Allemand doit sélectionner au moins la moitié de sa force et la déployer dans la zone bleue, soit jusqu'à 60cm de son bord. Ces unités peuvent être cachées / 'hidden'. L'autre moitié, représentant les troupes qui se replient est déployée dans la zone verte ; ces unités ne peuvent être cachées. 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 traversant la carte représente un petit ruisseau, la Mue, aux berges encaissées qui sera traité comme des haies pour ce qui est de la protection ou du franchissement.

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 "Advanced" 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.



Le cimetière

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. Les murs bloquent les lignes de vue (LoS) à moins que le tireur ou sa cible n'ait sa base au contact du mur ou bien ne soit sur une zone surélevée comme au sommet du clocher.

Le cimetière possède trois entrées qui sont reliées perpendiculairement par des allées. Les tombes sont considérées comme du terrain difficile qui offre un couvert léger.

OBJECTIF

L'objectif est de chaque camp est simple : Infliger autant de pertes que possible à l'adversaire en préservant les siennes. Le contrôle de l'église ou de la ferme donne des points de victoire supplémentaires. Un joueur contrôle un bâtiment si celui-ci est vide de troupes ennemies et que les unités sont ralliées et ne sont pas en fuite.

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, si un joueur contrôle l'église, il marque trois points de victoire supplémentaire et si un joueur contrôle la ferme, il marque 2 points supplémentaires. Ensuite 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.