

# BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

## 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<sup>e</sup> Division Écossaise appuyés par les Churchills des 7<sup>e</sup> et 9<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> Royal Scots Fusiliers avance vers le village de Saint-Manvieu. Les compagnies A et B sont en tête avec le soutien des chars du 9<sup>e</sup> Royal Tank Regiment. Embusqués le long de la berge d'un ruisseau encaissé, le Mue, les grenadiers des compagnies 1 et 2 du SS-PzGren Regiment 26 se préparent au combat.

Le barrage roulant est dévastateur et les compagnies de tête du régiment écossais subissent même quelques pertes. Ce bombardement ne fait que renforcer la détermination des défenseurs.

Un âpre combat pour le contrôle du village de Saint-Manvieu va s'engager.

### 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<sup>e</sup> Royal Scots Fusiliers avec le renfort d'un Churchill du 9<sup>e</sup> 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-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 du côté de la zone rouge, jusqu'à la ligne bleu ciel représentant le ruisseau. 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, le Mue, aux rives encaissées qui sera traité comme des haies pour ce qui est de la protection ou du franchissement.

### REGLES SPECIALES

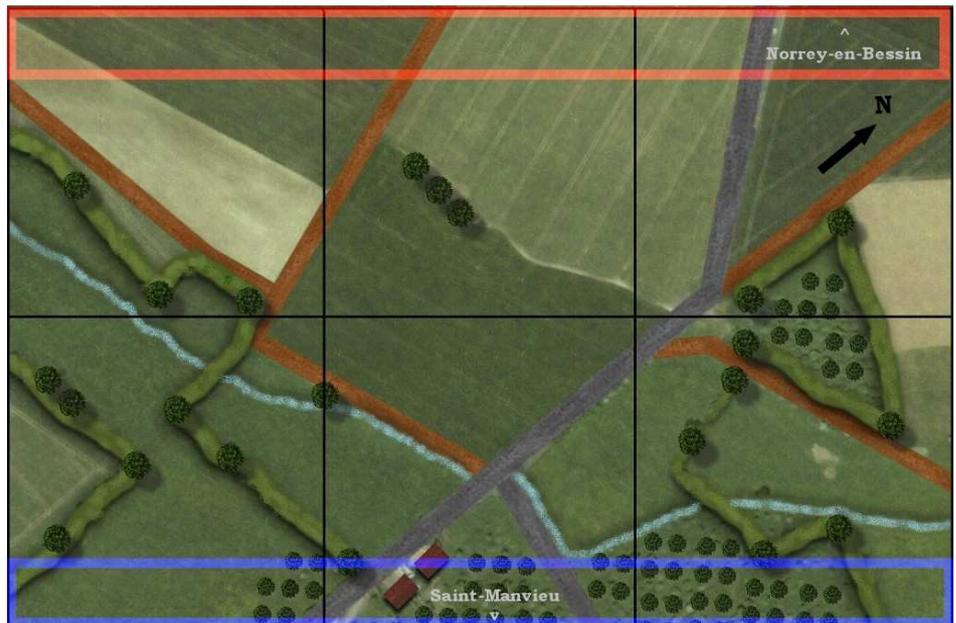
#### Les haies / le bocage

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 "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.



### Bombardement préparatoire

Le joueur Britannique lance un dé : sur 2+ un bombardement préparatoire frappe les positions ennemies (voir les règles *Preparatory Bombardment* p118). Sur un résultat de 1, le barrage s'est arrêté avant d'atteindre les lignes adverses. Mais vous avez vos ordres, vous devez attaquer tel que c'est prévu.

### 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.