

# BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

## Sainte-Mère-Église, Normandie – 7 juin 1944

Le matin du Jour-J, le Lt-Col. Edward C. Krause qui commandait le 3<sup>e</sup> bataillon du 505<sup>e</sup> PIR de la 82<sup>e</sup> Airborne Division attaqua Ste-Mère-Église à l'aube avec un quart de son unité. Très peu de soldats allemands étaient encore dans la place après les parachutages de la nuit et la ville tomba rapidement entre les mains des parachutistes américains. Au cours de la matinée, 2<sup>e</sup> bataillon commandé par le Lt-Col. Benjamin H. Vandervoort entra dans la ville alors que le Lt-Col. Krause et ses hommes repoussaient une forte contre-attaque au sud de l'agglomération. Le Lt-Col Vandervoort envoya la 3<sup>e</sup> section de la compagnie D dans le village de Neuville-au-plain pour retarder les attaques venant du Nord. Le Lt Turnbull qui commandait la section fit un travail extraordinaire en bloquant l'avance du 1058 Grenadier Regiment de la 91 Luftlande Division toute la journée avant de se replier en fin d'après-midi.

Pendant la nuit le 1058 Grenadier Regiment ne réussit pas à progresser efficacement vers Ste-Mère-Église pour attaquer la ville. En fait l'officier commandant la 91 Luftlande Division, le Generalleutnant Wilhelm Falley avait été tué par des parachutistes américains alors qu'il revenait de la session de kriegspiel à Rennes.

C'est finalement le Generalleutnant Karl-Wilhelm von Schlieben, commandant la 709 Infanterie Division qui ordonna de reprendre l'attaque sur Ste-Mère-Église au matin du 7 juin. Il renforça le dispositif avec deux bataillons d'artillerie lourde et une compagnie de canons d'assaut autoportés du Panzerjäger Abteilung 709 avec des Marder III.

### 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 ou du Panzerjäger Abteilung 709



### 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 24" 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.

Le grand bâtiment à l'entrée de la ville un hospice du XIX<sup>e</sup> siècle qui existe encore aujourd'hui. Les parachutistes américains avaient installé un poste de secours dans l'un des bâtiments du parc.

### 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 parachutistes américains détruisirent plusieurs canons d'assaut avant que dans l'après-midi des chars du 746<sup>e</sup> Tank Battalion n'arrivent en ville et attaquent en direction de Neuville-au-plain coupant court aux projets allemands.