

'DUEL DE FEU & D'ACIER'

UN SCÉNARIO POUR SECTION D'ASSAUT « ECOLE DE GUERRE » [RÉF : EDG002-SA2-TOM VS GER]

INTRODUCTION :

CE SCÉNARIO MET EN SCÈNE DES BLINDÉS SUR UN CHAMP DE BATAILLE À LA TOPOGRAPHIE RELATIVEMENT CLOISONNÉE, THÉÂTRE IDÉAL DE DUELS FAISANT LA PART BELLE AU MOUVEMENT ET A L'INITIATIVE.

Par Jean-Luc CHAULET

SCENARIO :

Le 17 juin 1944 en début d'après midi, les éléments d'une brigade blindée britannique ont ordre de prendre position dans le petit hameau normand dit du Blanc-Homme afin de préparer l'offensive qui aura lieu le lendemain avec l'appui de toute la brigade. Toutefois l'état major exige une parfaite reconnaissance de la zone autour du hameau car les des éléments ennemis s'y cachent vraisemblablement. Les tommies sont confiants : le matériel est en bon état et les deux Firefly de leur détachement sont en mesure de détruire n'importe quel char ennemi. Jusque là, la progression s'est faite sans encombre ni rencontre fortuite : l'état major est vraiment bien renseigné sur les faiblesses du dispositif de défense adverse !

La veille, le commandement allemand a décidé à contre cœur d'utiliser ses maigres réserves afin de combler les vides de son dispositif de défense. Le secteur de Blanc-Homme fait parti des priorités : des éléments d'un bataillon de char lourd y sont envoyés dans une hâte toute relative en raison de la suprématie de l'aviation d'attaque au sol ennemie. C'est donc avec une discrète rapidité que le major Wilhelm-Bokkarshe avance vers le hameau de Blanc-Homme.

Le soleil d'été est au zénith. Le chant des oiseaux s'arrête net à l'apparition soudaine des monstres d'acier aux moteurs rugissants. Les deux détachements ennemis vont se heurter dans un duel de feu et d'acier.



RÈGLES SPÉCIALES :

Fumigènes :

La règle tir de fumigènes s'applique que pour le joueur allemand et le joueur britannique.

Placement caché :

La règle de placement caché ne s'applique pas. Les unités allemandes et britanniques sont 'vues' par les joueurs dès leur arrivée sur la table de jeu

Initiative :

Le joueur allemand a l'initiative pour les deux premiers tours.

Véhicule en flamme :

Un véhicule détruit dégage une fumée équivalente à une bombe fumigène d'efficacité de 3, centrée sur le véhicule.

Typologie du terrain :

Les bâtiments sont considérés comme abris dense.

Les chars ne peuvent pénétrer à l'intérieur des bâtiments.

Les bâtiments, les bois et les collines bloquent la visibilité.

Les véhicules détruits ou non gênent les déplacements des autres véhicules (les traiter comme des obstacles franchissables).

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le camp qui le premier comptabilise plus 12 000 points de perte est déclaré vaincu et la partie s'arrête aussitôt. C'est une grande victoire pour le vainqueur. Si aucun des deux joueurs n'a atteint ce quota de 12000 points à la fin de la partie, les pertes sont comptabilisées et comparées.

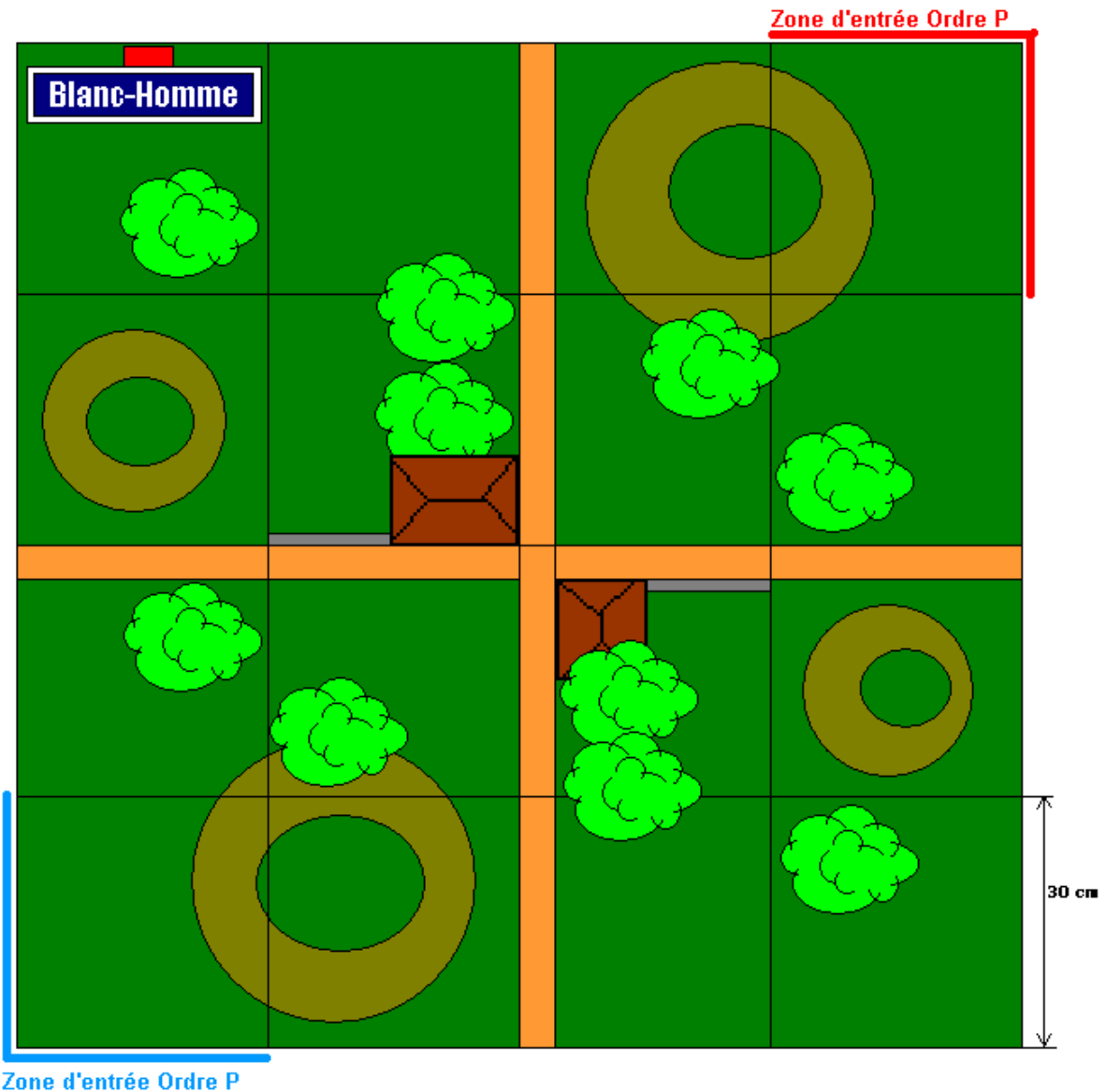
Le joueur qui détient le plus de points de perte est déclaré vaincu. C'est une victoire mineure pour le vainqueur.

En cas d'écart inférieur ou égal à 500 points, c'est un match nul.

Le scénario se joue en 12 tours.

CARTE :

Ce scénario est conçu pour jouer avec des modèles de véhicules et figurines en 20 mm (échelles 1/72e et 1/76e) sur une table de 120x 120 cm.
Pour jouer avec des figurines en 15 mm (échelle 1/100e) il n'est pas nécessaire de réduire la taille de la carte



LISTE D'ARMÉE :

JOUEUR ALLEMAND :

Budget :

Théorique = 14500 pts

Moyen de Communication :

Radio dans tous les véhicules.

OPTION A :

Réel = 14566 pts

ID unité	Type	Exp.	Moral	ST	SC	SG	SR	CDT	Base	Budget
GER000	WH - Tigre I	3	3					CS	9	4860
GER100	WH - PzKw IV F2/H	3	3					CG	9	3886
GER110	WH - PzKw IV F2/H	2	3						7	2910
GER111	WH - PzKw IV F2/H	2	3						7	2910

OPTION B :

Réel = 14578 pts

ID unité	Type	Exp.	Moral	ST	SC	SG	SR	CDT	Base	Budget
GER000	WH - Tigre I	3	3					CS	9	4860
GER100	WH - PzKw IV F2/H	2	2					CG	6	2662
GER110	WH - PzKw IV F2/H	2	2						6	2522
GER200	WH - Stug III G	2	2					CG	6	2337
GER210	WH - Stug III G	2	2						6	2197

OPTION C :

Réel = 14360 pts

ID unité	Type	Exp.	Moral	ST	SC	SG	SR	CDT	Base	Budget
GER000	WH - Tigre I	3	3					CS	9	4860
GER100	WH - Tigre I	2	2					CG	6	3260
GER110	WH - Tigre I	2	2						6	3120
GER120	WH - Tigre I	2	2						6	3120



JOUEUR BRITANNIQUE :

Budget :

Théorique = 14500 pts

Moyen de Communication :

Radio dans tous les véhicules.

OPTION A :

Réel = 14723 pts

ID unité	Type	Exp.	Moral	ST	SC	SG	SR	CDT	Base	Budget
BRIT000	GB - M4 Sherman 75	2	2					CS	6	2823
BRIT100	GB - M4 Sherman 75	1	2					CG	4	1909
BRIT110	GB - M4 Sherman 75	1	2						4	1809
BRIT120	GB - Sherman Firefly 17pdr	1	2						4	2232
BRIT200	GB - M4 Sherman 75	1	2					CG	4	1909
BRIT210	GB - M4 Sherman 75	1	2						4	1809
BRIT220	GB - Sherman Firefly 17pdr	1	2						4	2232

OPTION B :

Réel = 14815 pts

ID unité	Type	Exp.	Moral	ST	SC	SG	SR	CDT	Base	Budget
BRIT000	GB - Cromwell IV	2	2					CS	6	2459
BRIT100	GB - Cromwell IV	2	2					CG	6	2389
BRIT110	GB - Cromwell IV	1	2						4	1557
BRIT120	GB - Sherman Firefly 17pdr	1	2						4	2232
BRIT200	GB - Cromwell IV	2	2					CG	6	2389
BRIT210	GB - Cromwell IV	1	2						4	1557
BRIT220	GB - Sherman Firefly 17pdr	1	2						4	2232



‘DUEL DE FEU & D’ACIER’

UN SCÉNARIO POUR SECTION D’ASSAUT « ECOLE DE GUERRE » [RÉF : EDG002-SA2-TOM VS GER]

Crédits & droits photos : Dans l’attente de l’aimable autorisation de leurs auteurs ou possesseurs.