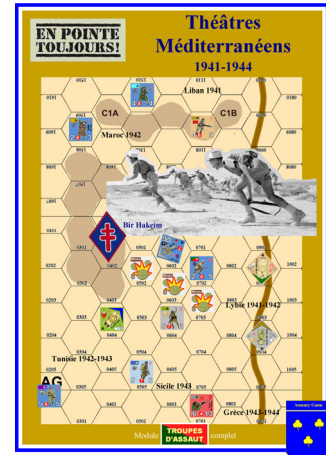


Un scénario sur les combats en Italie Centrale en 1943 a été publié dans *VaeVictis* 38. Il utilise les pions de *VaeVictis* 31 sur la Normandie.

Ces deux *VaeVictis* sont maintenant épuisés. Vous trouverez ci-dessous le scénario remis en forme avec les terrains et les pions du module *Théâtres méditerranéens 1941-1944*. Les pions Mk II Sherman anglais sont dans le pack additionnel *Front de l'Ouest 1944-1945* mais peuvent être remplacés par des pions Sherman M4A1 américains (mêmes caractéristiques).

Pour plus d'information, vous pouvez aller voir le site dédié à *En Pointe Toujours* ! : <https://enpointetoujours.gene-benoitdevandiere.fr/index.html>, et le forum correspondant : <http://estafette.forums-actifs.net/f48-en-pointe-toujours>.

La présente adaptation a été faite par Amaury de VANDIERE.



**Scénario Braveheart**

**ANGLAIS**

Fantassins du 8<sup>th</sup> Argyll and Sutherlands Highlanders

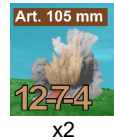
Type des unités : Vétéran

**Placement :**

Infanterie, placement en premier carte EB à l'Est de EBxx07 et au Sud de EB10xx (inclus).

Les chars Mk II Sherman arrivent en renfort au tour 1 par EB0901.

**Appuis :** les Anglais disposent de deux missions d'artillerie Art. 105 mm, arrivée tour au choix (avec délai).

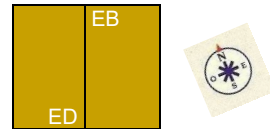


**ALLEMANDS**

Eléments d'un Kampfgruppe de la 16. Panzer-Division

Type des unités : Vétéran

**Placement** en dernier carte ED à l'Ouest de EDxx07 (inclus).



**Termoli, Italie, 5 octobre 1943**

Venant de débarquer à Termoli, sur la côte adriatique, la 78<sup>th</sup> Division britannique subit les contre-attaques de la 16. Panzer-Division. Les Argyll and Sutherlands Highlanders reculent peu à peu sous la pression ennemie et se regroupent autour d'une briqueterie. Mais les Sherman de renfort sont balayés et, malgré l'appui de l'artillerie, les Highlanders doivent se replier à la tombée de la nuit sous une pluie battante.

**Initiative :** +1 aux Allemands tour 1.

**Conditions de victoire :**

Les Anglais gagnent s'ils ont au moins 6 pas d'infanterie (hors Mk II Sherman) dans ou adjacent au bâtiment de deux hex carte EB à la fin du scénario.

Tout autre résultat est une victoire allemande.

**Durée :** 8 tours.

**REGLES SPECIALES**

Visibilité réduite de niveau 1 en raison de la pluie.

**Terrain :**

- Les règles de boue s'appliquent.
- Les champs sont du terrain clair (et boueux).

**Allemand :**

- Les Allemands ne disposent pas de Panzerfaust.

Scénario original de Philippe Naud publié dans *VaeVictis* 38.

