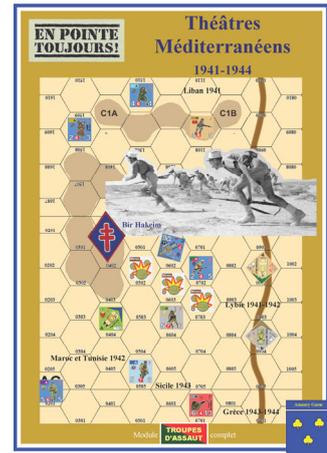


Un scénario sur les combats en Italie Centrale en 1943 a été publié dans *VaeVictis* 38. Il utilise les pions de *VaeVictis*31 sur la Normandie.

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>.



Scénario Braveheart

ANGLAIS

Fantassins du 8th 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 de 105 mm, arrivée tour au choix (avec délai).

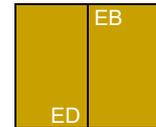


x2

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 78th 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 au 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.