

La campagne *Assaut aéroporté sur Le Muy* comprend trois scénarios :

- Scénario *Le Muy I* (publié dans *Vae Victis 64*)
- Scénario *Planeurs sur Le Muy*
- Scénario *Le Muy II* (publié dans *Vae Victis 67*, mais adapté)

Le terrain est le même pour les trois scénarios. Les mines, barbelés, retranchements et bunkers / positions préparées mis en place au début du scénario *Le Muy I*, et les retranchements construits au cours d'un des scénarios, restent en place pour toute la campagne.

Le vainqueur du scénario *Le Muy II* gagne la campagne.

Scénario Le Muy I

Reprendre intégralement le scénario tel que publié dans *Vae Victis 64*. Les Anglais et les Américains ont chacun leur objectif.

A la fin du scénario, retirer toutes les unités anglaises et américaines.

Scénario Planeurs sur Le Muy

Allemand (Ligne, sauf sapeurs vétérans) :

- Toutes les unités allemandes encore présentes sur la carte C sont placées sur la carte I, sauf le pion 88 Flak (C1508) qui est retiré du jeu.

- Si les Anglais ont atteint leur objectif, le 88 Flak de D0303 a été éliminé, retirer aussi du jeu les éventuels survivants de sa section de protection. Sinon, le 88 Flak reste en place non camouflé, il peut se réorienter librement, et les survivants de sa section de protection se placent librement, camouflés, sur la colline carte D.

- Si les Américains ont atteint leur objectif, les unités allemandes (hors la section du 88 Flak) de la carte D sont ramenées sur la carte I. Sinon, elles peuvent se placer librement carte D ou I.

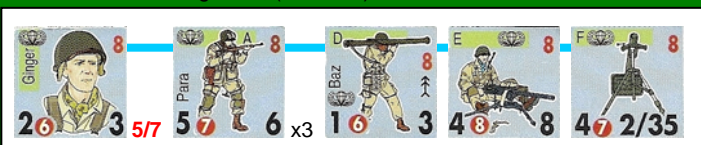
- Les unités allemandes éliminées le restent, les groupes de combat allemands ayant perdu un pas reviennent à plein effectif, les formations allemandes démoralisées (hors unités éliminées) reviennent en jeu carte I. Le niveau de moral des formations allemandes est recalculé (X/X+1, avec X le nombre de pas hors PC, divisé par deux, et arrondi par valeur inférieure).

- Si un PC n'a plus de troupes sous ses ordres, le supprimer.

- Toutes les unités allemandes carte I se replacent librement et se camouflent, les Allemands disposent de 5 leures.

Américains.

509th Parachute Regiment, (vétérans) :

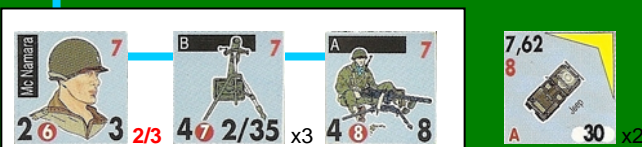


Placement : entrée en renfort carte C, par le Sud, au tour 1.

550th Airborne Regiment (bleus) :



Sections Wimble, Kibler et Dunningan (VV31), et section Tyson (VV32)



Placement : arrivée par planeurs carte D, en trois vagues, une à chacune des tours 1, 2 et 3.

5 Horsa et 6 Waco sont disponibles. Chaque vague comprend au plus 4 planeurs. La répartition des unités dans les planeurs, et des planeurs entre les vagues d'assaut, se fait avant le début du scénario.

x5

x6



Initiative : initiative américaine automatique chaque tour.

Conditions de victoire : les Américains gagnent s'il n'y a plus d'unité allemande carte D.

Durée : trois à cinq tours. Le scénario s'arrête dès la fin du tour 3, ou du tour 4, s'il n'y a plus d'Allemands carte D.

Règles particulières :

- Si le Flak 88 est présent au début du scénario, ou si des unités allemandes (hors section de protection du Flak 88) sont présents carte D, les Américains disposent d'une mission de bombardement (deux missions si les deux conditions sont remplies). La ou les missions arrivent au début du premier tour, sans test de délai (et le Flak 88 doit choisir entre tirer sur un bombardier ou sur un planeur).

- Les unités allemandes carte I ne peuvent pas la quitter (posture défensive).

- Les unités américaines atterrissant carte D ne peuvent pas pénétrer volontairement carte I, et celles qui dériveraient carte I doivent rejoindre la carte D au plus vite (regroupement au sol).

- Les unités américaines arrivant carte C ne peuvent pas entrer sur la carte I (mission d'observation et de jalonnement).

- Tous les tours sont des tours de jour, sans vent, visibilité bonne.

0 à 2



Scénario Le Muy II

En cas de victoire américaine au scénario *Planeur sur le Muy* :

- Il n'y a plus d'unités allemandes sur la carte D. Les unités américaines de la carte D se repositionnent librement et les unités allemandes de la carte I restent en place.

- Toute unité américaine présente carte I perd un pas de combat et se repositionne librement carte D.

En cas de défaite américaine au scénario *Planeur sur le Muy* :

- Les unités américaines et allemandes de la carte D restent en place.

- Toute unité américaine présente carte I perd un pas de combat et est placée sur l'hex le plus proche de la carte D libre d'unité ennemie.

- Les unités allemandes de la carte I se repositionnent librement

Américains :

- Les unités américaines sur la carte C restent en place. Les groupes ayant subi une perte sont remis à plein effectif.

- Les groupes de combat aéroportés américains (carte D) ayant perdu un pas lors du scénario *Planeurs sur le Muy* (cela ne concerne pas les unités ramenées de la carte I à la carte D) sont remis à plein effectif.

- Les unités aéroportées américaines démoralisées lors du scénario *Planeurs sur le Muy* (unités éliminées exclues) entrent en jeu au premier tour, par le bord Nord de la carte D (unités ralliées par leurs officiers).

- Le moral des formations aéroportées américaines est recalculé (X/X+2 pour l'infanterie, X/X+1 pour les appuis, avec X le nombre de pas hors PC, divisé par deux, et arrondi par valeur inférieure).

Nota : le niveau de moral de la section de parachutistes américains carte C, et celui des formations allemandes, restent les mêmes que pour le scénario *Planeurs sur Le Muy*.

Toutes les unités débutent camouflées (la nuit est tombée).

Initiative : initiative américaine le premier tour.

Conditions de victoire :

Victoire en fin de scénario :

- Américains : 1 PV par rez-de-chaussée ou étage du bâtiment I0907-11007 contrôlé (4 PV en tout)

- Allemands, 1 PV par formation américaine démoralisée.

Durée : neuf tours.

Règles particulières :

Les combats ont lieu par nuit noire : gêne visuelle de niveau 3 (+1 par hex).

Tant qu'elle est carte C, la section Ginger est activée en dernier (mission de jalonnement).

Scénarios *Le Muy I* et *Le Muy II* conçus par Stéphane Guédon.

Scénario *Planeurs sur Le Muy* et campagne *Assaut aéroportés sur Le Muy* conçus par Amaury de Vandière.

