

**Normandie, aube du 6 juin 1944**

La batterie de Merville, avec 3 pièces d'artillerie lourde sous casemate, représente un danger mortel pour les troupes qui doivent débarquer à Sword Beach. Le 9° Parachute Battalion de la 6° Airborne britannique reçoit mission de la détruire. Tout va mal : forte dispersion lors du parachutage, inefficacité du bombardement aérien, annulation d'un posé de planeurs directement sur la batterie suite à la perte du mortier lumineux chargé de baliser l'arrivée des planeurs, ... Malgré cela, l'assaut submerge des défenseurs peu motivés, et la batterie est détruite 15 mn avant que le croiseur Arthusa n'ouvre le feu contre elle.

**Mécanisme de la campagne**

La campagne *Les canons de Merville* enchaîne deux ou trois scénarios :

- Le scénario *Saut de nuit*, saut nocturne du 9° Parachute Battalion.
- Le scénario *Assaut nocturne*, premier assaut sur la batterie.
- L'éventuel scénario (hypothétique) *Ultime tentative*, qui n'a lieu que si l'assaut nocturne a échoué.

**Règles particulières pour les unités anglaises**

Les formations anglaises ne sont jamais hésitantes ni démoralisées. Par contre, les PC anglais perdent un point de moral à chaque destruction (perte systématique, sans test, cumulée au fil des destructions et des scénarios).

Une unité anglaise peut pendant son mouvement quitter la carte, au coût de 1 PM, sans compter dans les pertes. Une unité anglaise qui quitte ainsi volontairement la carte pendant un scénario ne peut plus y pénétrer pendant ce scénario. Elle revient comme renfort au début du scénario suivant.

Les groupes de combat anglais ont la même capacité que des sapeurs contre des barbelés/mines.

Bengalore : une unité de bengalore peut faire un assaut sapeur contre un hex de mines et/ou de barbelés. En cas de réussite, en début de phase administrative, mines et barbelés sont éliminés, et l'unité est retirée, munitions épuisées (placer l'unité sur sa face Barbelés détruits dans l'hex attaqué).

Les PIAT tirent contre les casemates comme contre des bâtiments.

**Initiative**

Initiative anglaise le premier tour de chaque scénario, +2 aux Anglais ensuite.

**Scénario Saut de nuit**

**ALLEMANDS**

Unités de la 716<sup>e</sup> Division en garnison.

Type des unités : ligne.



entre 0 et 3

La distance de commandement est de 5 hex.

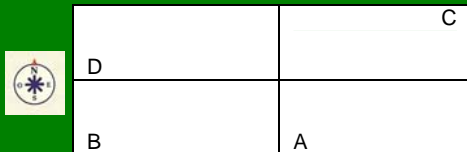
**Placement**

Pour simuler l'incertitude sur les positions allemandes, utiliser sept "sections leurre", formées chacune d'un PC, de trois groupes et d'un Panzerschreck. Utiliser les sections Lanz, Obernitz, Wenk (parachutistes), Haider, Lüchs, Stahler (Waffen SS), plus la section Kruse (Waffen SS, les groupes étant simulés par des MG42). Les Allemands placent leurs sept sections leurre, camouflées, dans des bâtiments. Les unités d'une section doivent être à distance de commandement de leur PC.

Une règle particulière permet de faire apparaître les sections de combat allemandes en lieu et place des sections leurre.

Les unités allemande ne peuvent, ni tirer, ni bouger, le tour où leur section de combat apparaît (les troupes se réveillent). Le tour suivant, elles peuvent juste agir en réaction - tir ou recul avant assaut (les troupes s'équipent). Elles peuvent être activées à partir du tour d'après.

**TERRAIN**



**Overlay :**

- Village 1 en 1a = D0905, 1b = D1007.

- Village 2 est 2a = C1204, 2b = C1104.

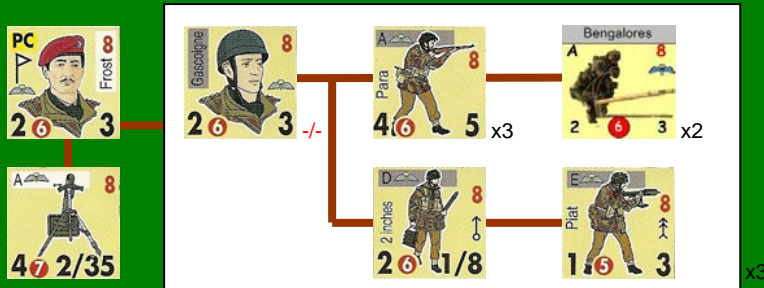
Les collines n'existent pas, le terrain figuré dessus existe.

La nuit est claire (visibilité "autre"), le vent moyen.

**ANGLAIS**

Eléments de trois compagnies du 9<sup>e</sup> Bataillon Parachutiste

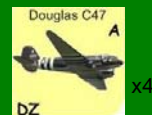
Type des unités : vétérans.



Le mortier rattaché à Frost est un mortier lumineux. Il sert uniquement à guider l'assaut par planeurs du scénario *Assaut nocturne*. Il reste toujours sur sa face Servants.

**Placement**

Parachutage le premier tour, avec un largage par compagnie, et un largage pour l'état-major (PC + le mortier lumineux)



Si des parachutistes (hors PC) atterrissent en dehors de la carte, jeter 1d6. Sur 1 à 3, ils se perdent dans la campagne normande avant de rejoindre Merville : retirer l'unité et la faire arriver comme renfort au début du scénario *Ultime assaut* (sauf le mortier lumineux, qui est alors perdu). Dans les autres cas, appliquer la règle normale.

Une fois tous les largages effectués, 1d6 indique la zone par laquelle les parachutistes anglais doivent quitter le terrain (pour simuler l'incertitude de la situation) :

- 1, sortie par le bord nord de la carte D ;
- 2, sortie par le bord nord de la carte C ;
- 3, sortie par le bord est ;
- 4, sortie par le bord sud de la carte A ;
- 5, sortie par le bord ouest ;
- 6, retirer le dé.

Le scénario s'arrête quand toutes les unités anglaises non détruites ont quitté le terrain.

**Identification des unités allemandes**

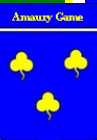
Quand une unité anglaise se trouve dans la ligne de vue d'une unité allemande, le joueur allemand peut, s'il le souhaite, tirer 1d6, pour savoir si l'unité allemande appartient à une section de combat ou à une section leurre. Il ajoute les modificateurs suivants au dé :

- -2 si adjacent ou empiété,
- -1 si 1 hex de distance,
- modificateurs normaux de tir direct AP,
- -1 si section leurre de type Waffen SS,
- +1 si section leurre de type Luftwaffe.

Sur un résultat de 2 ou moins, il s'agit d'une section de combat. Le Panzerschreck est remplacé par un leurre, et le PC et les trois groupes sont remplacés par les unités correspondantes des sections Klink, Maier ou Ehrig (trois sections de combat au maximum peuvent apparaître), qui restent camouflées.

Sur un résultat de 3 ou plus, il s'agit d'une section leurre. L'unité est remplacée par un leurre. Toute autre unité de cette section est assimilée à un leurre.

Au premier tour, ces tests sont faits après tous les largages (rappel : il n'y a pas de tir d'opportunité possible), mais avant la résolution des éventuels assauts.



**ALLEMANDS**

Type des unités : ligne, sauf Ukrainiens bleus.



Les pièces d'artillerie lourde ne sont pas représentées sous forme d'unités. Les groupes allemands ont trois pas de pefte.

Placement libre dans les six hex de la batterie, unités camouflées.

**ANGLAIS**

**Bombardement aérien**

Les Anglais disposent de trois missions de bombardement lors de la phase aérienne du premier tour. Elles arrivent au premier tour, l'une après l'autre, sans délai.



Les unités de Flak qui tirent en AA perdent leur camouflage.

**Section aéroportée (vétérans)**



Si le mortier lumineux a survécu au scénario *Saut de nuit*, la section aéroportée se pose dans deux planeurs Horsa au début du scénario *Assaut nocturne*. Retirer le mortier lumineux.



Si le mortier lumineux a été détruit ou perdu lors du scénario *Saut de nuit*, les planeurs vont se poser plus loin (cas historique), et la section aéroportée entre en renfort au début du scénario *Ultime tentative*.

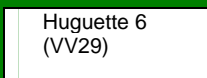
**9° Bataillon Parachutiste (vétérans)**

Les unités anglaises ayant quitté la carte lors du scénario *Saut de nuit* entrent en renfort, par un ou plusieurs bords de carte au choix, au début du scénario *Assaut nocturne*. De plus, des parachutistes isolés rejoignent Merville : les groupes réduits du 9° Parachute Battalion sont remis à plein effectif, et la moitié des groupes du 9° Parachute Battalion (pas les PC ni les armes lourdes) détruits lors du scénario *Saut de nuit* sont remis en jeu (au choix de l'Anglais). Si nécessaire, des PC sont ensuite remis en jeu.

**Déroulement et durée**

Le premier tour comprend donc bombardement aérien, puis arrivée des planeurs, puis entrée des parachutistes en renforts. Les Anglais peuvent évacuer la carte par tout hex à tout moment. Le scénario s'arrête, soit par destruction de la batterie, soit par absence d'unités anglaises sur la carte (destruction ou évacuation).

**TERRAIN**



La nuit est claire (visibilité " autre "). Le terrain est clair partout (piste d'aviation, drain, piste, tranchées VM,...), sauf les barbelés qui en plus sont minés, et les six hex de la batterie de Merville : deux hex de tranchée (protection 2), quatre hex de casemates à détruire (protection 3 avant leur destruction, protection 2 après leur destruction qui est indiquée par un marqueur " bâtiment en ruine ").

**ALLEMANDS**

Les unités allemandes sont les unités ayant survécu au scénario *Assaut nocturne*.

Les unités détruites au combat lors du scénario *Assaut nocturne* ne sont pas remis en jeu pour le scénario *Ultime tentative*. Par contre, les groupes réduits lors du scénario *Assaut nocturne* repassent à plein effectif au début du scénario *Ultime tentative*, et les éléments s'étant retiré du combat (formations démoralisées) lors du scénario *Assaut nocturne* sont remis en jeu au début du scénario *Ultime tentative* : le succès nocturne a permis de remotiver les troupes.

Un canon arrivé à court de munitions pendant le scénario *Assaut nocturne* n'est pas retiré, mais ne peut plus tirer jusqu'à la fin du scénario. S'il n'a pas été détruit, il peut agir normalement lors du scénario *Ultime tentative* (les soutes ont été remplies).

**Placement**

Les Allemands placent leurs PC, groupes et mitrailleuses au choix dans les 6 hex de la batterie, et les camouflent. Ils réorientent librement les Flak, sans les déplacer ni les camoufler s'ils étaient identifiés.

**ANGLAIS**

**Bombardement maritime**

Les Anglais disposent au premier tour d'une mission d'artillerie lourde (canons de l'Arthusa), résolue sans délai ni correction.

**9° Parachute Battalion (vétérans)**

Les Anglais disposent des unités ayant quitté la carte lors du scénario *Assaut nocturne*. De plus, des parachutistes isolés rejoignent Merville : les groupes réduits du 9° Parachute Battalion sont remis à plein effectif, et la moitié des groupes du 9° Parachute Battalion (pas les PC ni les armes lourdes) détruits lors du scénario *Assaut nocturne* sont remis en jeu (au choix de l'Anglais). Si nécessaire, des PC sont ensuite remis en jeu.

Enfin, les unités larguées hors carte et perdues dans la nature lors du scénario *Saut de nuit* rejoignent Merville.

**Section aéroportée (vétérans)**

Soit elle est arrivée lors du scénario *Assaut nocturne*, et les unités ayant survécu et quitté la carte lors de ce scénario sont disponibles. Soit elle s'est posée plus loin, et elle est disponible pour le scénario *Ultime tentative*.

**Placement**

Toutes les unités anglaises entrent en renfort, par un ou plusieurs bords de carte au choix, au début du scénario *Ultime tentative*.

**TERRAIN**

Le terrain est le même que pour le scénario *Assaut nocturne*, mais de jour et par beau temps. Les barbelés et pièces lourdes détruits pendant le scénario *Assaut nocturne* restent en l'état.

Le scénario s'arrête, soit par destruction de la batterie, soit par destruction de toutes les unités anglaises.

**CONDITIONS DE VICTOIRE**

Les pièces lourdes, que doivent détruire les parachutistes anglais, sont représentées par des casemates.

La batterie comporte 4 positions fortifiées : 3 casemates abritent les pièces lourdes, la casemate centrale abrite le PC. Pour détruire une casemate, une unité anglaise une fois dans l'hex visé, doit rester immobile un tour complet sans tirer et ne pas être stoppé, ou plus d'ici la fin de ce tour.

La batterie est détruite si les 4 casemates sont détruites.

Les Anglais sont victorieux s'ils détruisent la batterie avant la fin du scénario *Assaut nocturne*.

Les Allemands sont victorieux si la batterie n'est pas détruite à la fin du scénario *Ultime tentative*.

La destruction de la batterie pendant le scénario *Ultime tentative* est un match nul.

