

[PROVENCE] LA BATTERIE DE MAUVANNE - L'ASSAUT DES COMMANDOS D'AFRIQUE.



Ordre de pose		
1		x4
2		x1
3		x2
4		x4
5		x7
6		x12
7		x9
8		x2
9		x4

Contexte historique

A la suite du débarquement de Provence, les troupes françaises du général de Lattre de Tassigny s'avançaient vers Toulon, précédées par le Commandos d'Afrique du lieutenant-colonel Bouvet. Au cours d'une reconnaissance en force depuis la Londe des Maures, le 1er Commando du capitaine Ducourneau trouva une unité blindée américaine bloquée par le feu d'une position allemande. Il s'agissait en fait d'une batterie d'artillerie de marine installée sur le site du vieux fort français de Mauvanne. Ducourneau décida d'attaquer la batterie allemande avec ses 60 commandos, sachant qu'il bénéficiait de l'effet de surprise. Après avoir évité un champ de mines puis ouvert un passage dans le réseau de barbelés, les commandos français se jetèrent sur les deux premiers blockhaus et s'en emparèrent par un sanglant combat au corps à corps. Puis ils aperçurent d'autres blockhaus et continuèrent l'attaque sans souci de leurs propres pertes. Finalement un cinquième blockhaus (le poste de direction de tir, PdT) se révéla, qu'il fallut capturer aussi au corps à corps. Quand le combat cessa enfin, le 1er commando avait fait une centaine de prisonniers mais ne comptait plus qu'une trentaine d'hommes valides, les autres étaient blessés ou morts.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Briefing

Joueur de l'Axe [Allemagne] : 4 cartes de commandement.

Joueur des Alliés [France] : 6 cartes de commandement, vous jouez en premier.

Conditions de victoire

6 médailles.

Le poste de direction de tir et le blockhaus III rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Appliquer les règles "Unités spécialisées" (Troupes 2) à toutes les unités alliées sauf le mortier. Mettre un badge Elite est inutile.

- Appliquez les règles de Matériel avancé (Matériel 4 - Matériel avancé) pour les unités équipées d'un mortier (Matériel 6 - Mortier 1942) ou d'une mitrailleuse

(Matériel 7 - Mitrailleuse 1942).

- Le PdT est une casemate (Terrains 22).

- Le joueur de l'Axe pose les champs de mines (Terrains 29).

- Le joueur des Alliés a la possibilité d'utiliser, deux fois dans la partie, un écran de fumée (Actions 21).