

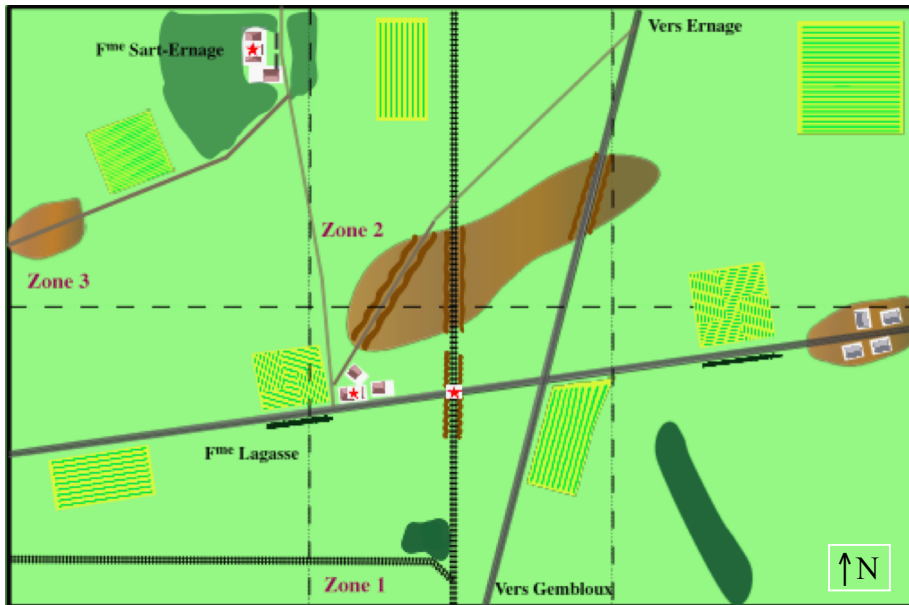
LES 7 VICTOIRES DU CAPORAL-CHEF LOUIS BRINDEJONC

Le 15 Mai 1940 entre Gembloux et Ernage (Belgique)



Entre les 12 et 14 Mai les 2^{ème} et 3^{ème} DLM retardent à Hannut le XVI. Panzerkorps le temps qu'une ligne de défense soit organisée dans la « trouée de Gembloux ». La 1^{ère} DM (Division marocaine) y prend position le 13. Le 14 mai les 3^{ème} et 4^{ème} pz.div tentent un passage en force à hauteur de Gembloux, mais les canons de 25 mm et l'artillerie repoussent les blindés allemands. Le 15 une deuxième attaque massive est lancée. Ce scénario tente de recréer les durs combats (plus de 80% de pertes de part et d'autre) du 15 Mai entre le 2^{ème} RTM et la 4^{ème} panzer. C'est à cette occasion que le chef de pièce de 25mm Brindejonc et les servants Nepveu, Moktar, Ahmed et Lahoucine détruiront 7 chars adverses.

Scénario réalisé par « Les Tigres de Rabastens »



Durée : 12 Tours

Dimension : 180 x 120 cm

Les Français se placent en premier. Ils sont retranchés et en placement caché. Les Allemands jouent en premier.

Règle spéciale de détection : Quand un canon de 25mm tire, l'unité allemande la plus proche et en vue doit faire un jet de repérage (par obus tiré) avec un D6 (+1 si unité à pied ou chef de char sorti). Si distance > à 60cm, faire un 6 /]50-60] ⇒ 5,6 /]40-50] ⇒ 4,5,6 etc ... repérage automatique à 20cm ou moins.

Conditions de Victoire :

L'un des 2 camps doit tenir les trois objectifs à la fin de la partie pour une victoire décisive. Tout autre résultat est un match nul.



“Chemins creux”



Les éléments du 2^{ème} RTM (Régiment de Tirailleurs Marocains) sont classés « fanatiques » et « choc ».

1^{er} Groupe : 1^{er} bat. du 2^{ème} RTM

- 1 cie réduite + 1HMG + 1 canon de 25mm. (Dans la moitié ouest de la zone 1 et au nord de la voie ferrée)
- 1 cie réduite + 1HMG + 1 canon de 25mm. (Dans la moitié ouest de la zone 2)
- 1 cie réduite + 1HMG + 1 canon de 25mm. (Dans la moitié nord de la zone 3)
- 2 canons de 45mm. (Dans la moitié nord de la zone 3)

2^{ème} Groupe : Hors table. (Les obs. se placent dans la moitié ouest. Ils sont en liaison téléphonique avec les batteries (appel sur 3+) et disposent de 2 tirs pré-réglés chacune).

- 1 batt. de 75mm (64^{ème} RAA) + obs.
- 1 batt. de 155mm (264^{ème} RALD) + obs.

3^{ème} Groupe : réserve mobile Entre 2 tours après la perte d'un des objectifs, par la route ouest la plus proche de ce dernier.

- 1 sec. du 35^{ème} BCC avec 4 R35
- 1 cie du III^{ème} bat. du 2^{ème} RTM



Les unités entrent par le bord Est entre les tours 1 et 3, au choix du joueur.

1^{er} Groupe : Eléments de la 4^{ème} Panzer

- Une section de 2 Pz I (Pz.Rgt.36)
- Une section de 3 Pz II (Pz.Rgt.36)
- Une section de 3 Pz III E (Pz.Rgt.36)
- Une section de 2 Pz IV D (Pz.Rgt.36)
- 3 Cies de Grenadiers + 1 HMG chaque (Schtz.Rgt.12)
- 3 Pak 36 avec 3 Sdkfz 10 (Pzjg.Abt.654)

2^{ème} Groupe : Support hors table. (Les batteries d'artillerie sont dirigées par des Storch Fieseler qui ne peuvent être abattus. Toute zone est donc visible et peut être prise pour cible).

- 1 batt. de mortiers 81
- 1 batt. de 105 (munitions limitées)
- 2 supports JU-87 D Stuka (Un des supports JU-87 peut être utilisé hors carte pour ralentir la réserve mobile (+2 tours) avant entrée sur table).

Notes : Les champs ne sont pas un couvert pour les véhicules. Ces derniers sont considérés « petite taille » et ne peuvent subir un tir d'immobilisation sur ce type de terrain. Les collines bloquent la ligne de vue mais ne donnent pas le bonus pour tir venant de haut. Les chemins creux sont comme des tranchées pour l'infanterie. Les canons peuvent s'y placer mais seulement pour tirer en enfilade ; Les considérer comme « ravine » pour les véhicules avec risque d'immobilisation à l'entrée et à la sortie.