

# The Great Escape

Sébastien de Peyret



## Ville de Schweinfurt, 14 février 1985, 19 heures

Le capitaine Chauncey, vu la situation, n'a que deux impératifs : d'abord interdire toute progression supplémentaire des éléments ennemis, et si possible récupérer les groupes de combattants dispersés dans la zone des combats. Il ordonne donc aux trois sections désorganisées (Carran, Jackson, Spike) de s'exfiltrer au plus vite en arrière de la zone du Château, où elles pourront se réorganiser et reprendre le

combat. Elles ne peuvent compter que sur leurs propres forces jusqu'à la zone du Château, mais connaissent particulièrement bien la zone, notamment les souterrains, ce qui peut leur permettre d'éviter le contact avec l'ennemi.

La section Maddox, qui a pour mission de recueillir les éléments en cours d'exfiltration, a pour consigne de ne pas s'aventurer au-delà de la zone du Château.



### OTAN / USA 3rd Infantry Division Sous-Groupement Chauncey

#### Événements

- Table événements Fulda
- Constituer une pioche avec les 6 cartes OTAN (scénario 5)

#### Souterrains

Seul le joueur OTAN connaît l'emplacement des souterrains. Placer les pions "souterrains" (face cachée) :

- F : bâtiment 42.2 (carte B)
- G : bâtiment 2.4 (carte A)
- K : bâtiment 54 (carte B)
- L : bâtiment 4.4 (carte B)
- M : bâtiment 1.10 (carte A)
- N : bâtiment 37 (carte B)
- O : bâtiment 38 (carte B)
- P : hexagone 2302 (carte B)
- Q : hexagone 2411 (carte B)

#### Vision nocturne



Les bloc avec silhouette sur fond jaune sont équipés de systèmes de vision nocturne.

**zone de réorganisation**  
A 5 EP max des bâtiments 64 et/ou 36 (carte B).



**Section Carran** ★★

**Appuis** Génie ★★

**PC**

**IMPULSION 1**

0	2	1	
CDS	INFANTERIE	GÉNIE	
	3		
	INFANTERIE		

Carte - Infanterie    Carte - Génie  
Setup - à 5 PE max du bâtiment 7 (carte A)

**Leurres**

Le joueur peut placer 2 blocs "Leurre" dans la zone de setup de l'impulsion 1, 2 ou 3.

2	1
LEURRE	LEURRE

**Section Spike** ★★

**Appuis** Génie ★★

**PC**

**IMPULSION 2**

0	2	4	
CDS	INFANTERIE	ECLAIREUR	
	3		
	INFANTERIE		

Carte - Infanterie    Carte - Reco  
Setup - à 5 PE max du bâtiment 4 (carte A)

**Section Jackson** ★★

**Appuis** Reco ★★

**PC**

**IMPULSION 3**

0	2	5	
CDS	INFANTERIE	ECLAIREUR	
	3		
	INFANTERIE		

Carte - Infanterie    Carte - Reco  
Setup - à 5 PE max du bâtiment 26 (carte A)

**Section Maddox** ★★

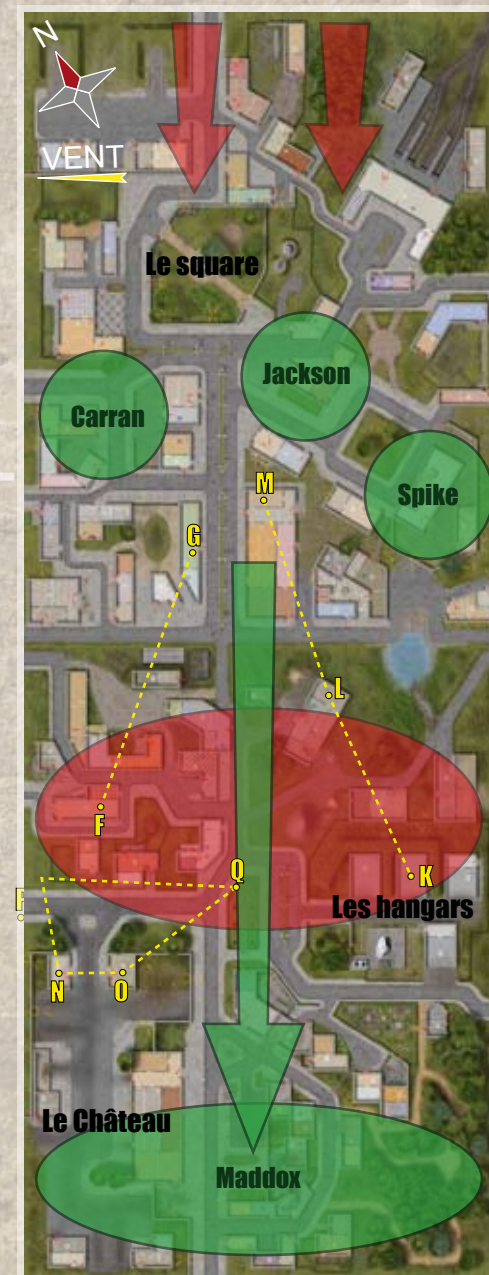
**Appuis** Chars ★★

**PC** ★★ Capitaine Chauncey

**IMPULSION 4**

0	1	2	3	4	1	2	PC0	PC2
CDS	SOUTIEN	INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE	CHAR	CHAR	CDU	LOGISTIQUE
	5	6	7	8			PC5	PC3
	TRANSPORT	TRANSPORT	TRANSPORT	TRANSPORT			TIREUR ELITE	OBS. AVANCE

Carte - Infanterie + M113    Carte - M1A1    Carte - PC  
Setup - à 10 PE max des bâtiments 35, 66 et 69 (carte B)



3D Support	#	U	T+1	T
AH-6 Little Bird	1/1	0-4	5-8	9
AH-1 Cobra	2/1	0-3	4-8	9
Mo 120mm	1/1	0-2	3-7	8-9
Fumigène	2/1	0-2	3-8	9
Eclairants	1/1	0-2	3-8	9
Air Defense				
M163 VADS	2/1	0-3	4-8	9