

The Breakthrough

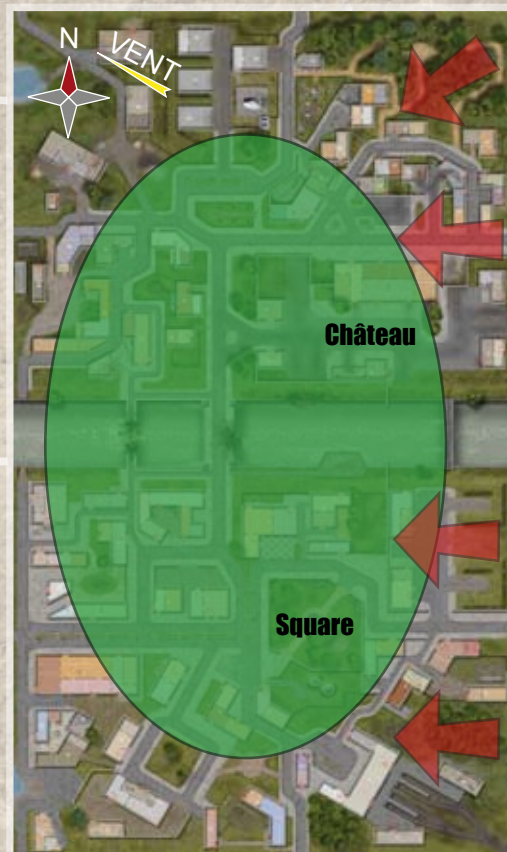
Sébastien de Peyret



Ville de Gelnhausen, 15 février 1985, 16h00

Le capitaine Loutchniski sait qu'il n'aura pas la partie facile. Il bénéficie de puissants appuis de la troisième dimension, mais les renseignements sur l'adversaire sont imprécis. Il va tenter de contourner la défense ennemie pour accéder aux abords du pont, puis faire effort avec sa réserve sur une des deux rives.

S'appuyant sur une grande expérience, il décide de renforcer sa section de reconnaissance et sa section de chars, afin de leur donner toutes les chances de percer jusqu'à la hauteur du pont principal. Il pourra alors engager sa réserve. L'emploi des souterrains pourrait être un atout pour infiltrer la défense américaine.



PAVA / URSS

39^e div. mot. de la Garde
Sous-Gpnt Loutchniski

Événement

- Table événements Fulda
- Constituer une pioche avec les 4 cartes PAVA (scénario 2)
Les cartes event "leader offensif" et "ralliement" sont remises dans la pioche après avoir été jouées.
Les autres cartes ne peuvent être jouées qu'une fois.

Objectifs

A la fin du tour 15, le PAVA doit contrôler les bâtiments 12 (carte A) et 38 (carte B).

Préparation d'artillerie

Le joueur PAVA détermine secrètement l'emplacement de 3 tirs de BM21 avant le setup OTAN. Ces tirs tomberont en début de tour 1 (ils ne sont pas décomptés dans le total des tirs BM21 disponibles pour le scénario).



Section Borisov ★★

Appuis ★★
Char et Génie

PC ★★

IMPULSION 1

0	1	3		2	3		PC3	PC5
CDS	RECO	SOUTIEN		CHAR	CHAR		OBS. AVANCE	TIREUR ELITE
2	4	5	6	3	4			
	ECLAIREUR	ECLAIREUR	ECLAIREUR	GENIE	TRANSPORT			

Carte - Reco
Setup - entre au tour 1 par le bord est de la carte, au nord de la rivière

Carte - Génie + BTR70 / T72

Carte - PC

Section Rokoski ★★

Appuis ★★
Infanterie ★★ et Génie ★

PC ★★
Capitaine Loutchniski

IMPULSION 2

0	1	2	2	3	1	PC0	PC1
CDS CHAR	CHAR	CHAR	INFANTERIE	INFANTERIE	GENIE	CDU	PC
2	4	3	5	6		PC6	
	SOUTIEN	CHAR	TRANSPORT	TRANSPORT		TIREUR ELITE	

Carte - T72

Carte - Infanterie + BMP2 / Génie

Carte - PC

Section Simonov ★

Appuis ★★
Char et Génie

PC ★★

IMPULSION 3

0	1	2	3	4	1	2	5	PC2	PC4
CDS	SOUTIEN	INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE	CHAR	GENIE	TRANSPORT	LOGISTIQUE	OBS. AVANCE
2	5	6	7						
	TRANSPORT	TRANSPORT	TRANSPORT						

Carte - Infanterie + BMP2

Carte - T72 / Génie + BTR70

Carte - PC

Setup - entre à partir du tour 4 par le bord Est sur 0 à 5 au D10



Appuis 3D	#	I	T+1	T
MI-24 Hind	3/1	0-4	5-8	9
MI-8	1/1	0	1-7	8-9
BM21	3/1	0-2	3-8	9
2S1 122mm	3/1	0-2	3-8	9
Mortier M30	1/1	0-2	3-8	9
Fumigène	2/2	0-1	2-8	9