

# FULDA 1985

World War III  
in Germany



**NUTS!**  
PUBLISHING

A great campaign for  
**URBAN OPERATIONS**

A game by  
S. de Peyret



*Les événements décrits ci-dessous ne se sont jamais produits, mais une génération complète de combattants s'y est préparée sans relâche en Europe, ou a mené des guerres périphériques loin de l'Occident, au prix de sacrifices que le plaisir du jeu ne saurait faire oublier.*

## Background

### LES EVENEMENTS

14 février 1985. Le choc que tout l'Occident craint depuis le début de la guerre froide a lieu. Le pouvoir soviétique se sent faiblir depuis la mort de Leonid Brejnev en 1982. Le règne de Yuri Andropov s'achève brutalement en 1984, et les décideurs du Pacte de Varsovie (PAVA) souhaitent passer à l'action avant d'avoir engagé trop de moyens dans la « guerre des étoiles ». Après un travail complet de planification en grand secret l'opération est prévue pour la mi-février 1985.

Les dirigeants soviétiques misent sur un engagement essentiellement conventionnel, en menant des actions offensives sur l'essentiel de la frontière entre les deux Allemagnes, avec un effort dans le nord. Le but est d'avoir des gains territoriaux rapides pour tester la faiblesse des gouvernements européens, puis leur porter si nécessaire un coup fatal. Les Soviétiques se gardent donc la possibilité de graduer les moyens employés : laisser aux Américains l'initiative de frappes nucléaires tactiques en Allemagne de l'Est, malgré la présence des populations, ne peut que décrédibiliser Washington. Créer la division entre les gouvernements européens et le commandement militaire de l'OTAN est le meilleur moyen d'annuler toute capacité de défense cohérente et coordonnée. Les heures du monde capitaliste sont comptées.

Les premières heures de cette troisième guerre mondiale tant annoncée ne ressemblent donc pas à la plupart des scénarios envisagés : les premiers combats ne se font pas avec des frappes nucléaires tactiques, et si dans la trouée de Fulda se livrent de terribles combats elle n'est pas la zone choisie par les forces du PAVA pour mener leur attaque principale. C'est pourtant le point le plus avancé dans le dispositif défensif occidental. Le terrain, très boisé, n'est pas propice aux grandes offensives mécanisées qui font la fierté des troupes soviétiques et de leurs alliés.

La zone est même particulièrement contraignante. La doctrine en vigueur pousserait à éviter les zones urbaines pour ne pas se laisser retarder, or tous les axes qui coupent les massifs forestiers en direction de Frankfurt am Main et Karlsruhe débouchent inmanquablement sur des bourgades de taille variable. Schweinfurt, Steinau an der Strasse, Bad Kissingen et tant d'autres localités pittoresques sont condamnées à être le théâtre d'affrontements violents entre des troupes occidentales très entraînées et les forces soviétiques qui n'ont qu'un objectif : écraser l'ennemi capitaliste.

### LE PLAN DE DEFENSE DE L'OTAN

Depuis trente ans les forces alliées implantées en République Fédérale d'Allemagne (RFA) se préparent à y mener un combat défensif contre un ennemi essentiellement blindé, doté d'une doctrine très offensive où les appuis de la troisième dimension sont essentiels. La probabilité que le PAVA réalise des frappes nucléaires tactiques et des tirs de munitions chimiques est forte. Cela leur permettrait

de neutraliser les défenseurs d'un site juste avant l'attaque ou pour condamner l'utilisation d'une zone particulière et jeter toutes les forces sur un point précis du front. Les moyens de défense antichars sont privilégiés. Le front est réparti entre Britanniques (nord de la RFA), Français (sud et sud-ouest de la RFA), Américains au centre, en coordination avec les unités de la Bundeswehr, l'armée de la république fédérale d'Allemagne, créée en 1955.

Le théâtre de la campagne Fulda '85 se situe à la jonction entre deux divisions américaines :



3rd Armoured Division « Spearhead »  
(région de Frankfurt)  
V corps



3rd Infantry Division « Marne Division »  
(région de Würzburg)  
VII corps



### ATTAQUE SUR DEUX AXES

#### 14 FEVRIER - PREMIERS CONTACTS

Les premiers contacts ont lieu dès le 14 février au matin. Un premier contact a lieu vers 8 heures, à Bad Kissingen (**scénario 3 – They are coming**). Les premiers éléments de la 79ème division de chars de la garde s'engagent en force contre la 3rd Armoured Division « Spearhead ». Au cours de cette escarmouche les troupes américaines parviennent tant bien que mal à contenir l'attaque soviétique, mais au prix de lourdes pertes. L'effort soviétique est fait sur Schweinfurt, sur l'axe sud, qui dont les défenses chancellent pendant l'après-midi. Les reliquats de l'OTAN font tout leur possible pour se réorganiser et empêcher une relance de l'action au cours de la nuit (**scénario 5 – The great escape**).

#### 15 FEVRIER - AXE NORD

Le lendemain 15 février l'offensive est lancée sur deux axes. Au nord la 39ème division de fusiliers motorisés s'élance en direction de Frankfurt am Main. La défense de Steinau an der Strasse par la 3rd Armoured Division fonctionne (**scénario 1 – Lunch at Frankfurt**),



# FULDA 1985



## SCENARIOS

1. Lunch at Frankfurt
2. The Breakthrough
3. They're Coming
4. Shadows
5. The Great Escape
6. No Mercy





mais les Soviétiques parviennent à contourner la ville et à poursuivre leur action. Ils sont stoppés dans l'après-midi à hauteur de Gelnhausen (**scénario 2 – The Breakthrough**). Les forces américaines y sont renforcées par des éléments de la Bundeswehr, qui ont une connaissance avancée du terrain et sont particulièrement préparées au combat urbain. Pour cette phase de l'offensive soviétique Frankfurt am Main est hors d'atteinte.

## 15 FEVRIER - AXE SUD

En parallèle, sur l'axe sud, la 79ème division de chars de la Garde atteint Würzburg vers 10.00 mais ne parvient pas à y prendre le contrôle du pont au centre de la ville. Les troupes américaines mènent des actions de harcèlement sur les arrières soviétiques : embuscades, coup de main de nuit (**scénario 4 – Shadows**). Les forces communistes organisent rapidement le contrôle du terrain chèrement acquis, mais la contre-offensive occidentale est lancée sans délais et violemment. La 3rd Infantry Division américaine « Rock of the Marne », renforcée d'unités blindées françaises, affronte la 27ème division motorisée de la Garde à Schweinfurt le 16 février (**scénario 6 – No mercy**). Elle ne reprend le contrôle de la ville que le 18, mais l'action du PAVA échoue.

Le PAVA ne parvient pas à s'emparer de Frankfurt am Main et de Karlsruhe. Il lui faudra sans doute basculer son effort vers le nord de l'Allemagne, où les résultats sont plus prometteurs, ou envisager l'option nucléaire.



## MISE EN AMBIANCE

### LECTURE

La campagne Fulda '85 met en scène des unités réelles dans des situations hypothétiques. Les scénarios ne décrivent donc pas des engagements qui ont été planifiés par l'un des deux opposants de la guerre froide, mais des situations apportant un intérêt ludique et pédagogique dans le cadre imaginé par le concepteur. Les joueurs pourront se référer à Team Yankee (Harold Coyle) ou à Tempête Rouge (Tom Clancy) pour avoir une autre vision de la façon dont aurait pu se dérouler la troisième guerre mondiale.

### MUSIQUE

Le Capitaine Bolden est un fan inconditionnel de U2, tout particulièrement du dernier LP « War » sorti deux ans avant les événements. Le Lieutenant Simonov, lui, a emporté un radiocassette dans son engin et écoute en boucle l'album « Radio Africa » d'Aquarium (Аквариум - Радио Африка). Les joueurs pourront agrémenter leurs parties de la BOF de « The hunt for Red October » en musique de fond.

# Eléments de règles importants

## NUIT ET CONDITIONS METEO

Le jour s'étend de 07.30 à 17.30. Les températures sont froides, mais les axes sont dégagés et les quelques zones enneigées ne sont pas une contrainte pour les mouvements.

Les scénarios 4 (Shadows) et 5 (The Great Escape) se déroulent de nuit. La fiche scénario de chacun des joueurs mentionne les blocs équipés de matériel de vision nocturne. Concernant les règles de nuit, se reporter à la section 9 du livret de règles.

## EVENEMENTS

Chacun des scénarios utilise un système d'événements utilisant une table spécifique (en dernière page de ce livret) dont l'un des résultats peut conduire au tirage d'une carte « événement ». Chaque joueur devra donc, lors de la mise en place du jeu, constituer une pioche avec les cartes « événements » (campagne Fulda) de son camp. Concernant les événements, se reporter à la section 6 du livret de règles.

## POPULATION - REGLE SPECIALE

La présence de population civile dans la zone des combats est importante dans 5 des 6 scénarios (seul le scénario 5, Shadows, n'est pas concerné). Les pions « population » représentent la population civile allemande fuyant les combats ou des ressortissants américains en cours d'évacuation.

Les dommages collatéraux sur la population sont fortement pénalisants pour le joueur OTAN : chaque pion « population » éliminé par ses forces lui fait perdre un niveau de victoire. Le joueur PAVA, conformément à une doctrine qui ne fait que peu de cas des pertes civiles, n'est jamais pénalisé.

La règle 5.2.3 (Pions « No Man's Land ») est amendée, pour les deux camps, de la façon suivante. Si un pion du « No Man's Land » non dévoilé est dans la trajectoire d'un tir ou le rayon d'un effet des armes :

- il est dévoilé
- si c'est un pion « population » il est immédiatement détruit
- si c'est un pion « déchets toxiques » il est percé/ouvert
- si c'est un autre type de pion il ne subit pas de dommage







# Campagne

Les 6 scénarios simulent les 3 jours de combats hypothétiques du 14 au 16 février 1985, sur les 3 axes d'offensive du Pacte de Varsovie. Ils peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou bien enchaînés deux à deux, chaque résultat d'un scénario pouvant avoir une influence sensible sur le suivant.

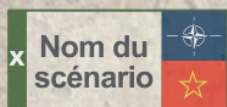
## PETITES CAMPAGNES

Deux scénarios peuvent être enchaînés sur une même ligne en une petite campagne dont l'objectif est de remporter une victoire sur un axe d'offensive. Le joueur qui remporte les deux scénarios obtient une victoire tactique décisive, celui qui remporte uniquement le second scénario remporte une victoire tactique marginale.

## GRANDE CAMPAGNE

Les six scénarios peuvent être enchaînés deux à deux, donc ligne par ligne, dans n'importe quel ordre des lignes. Le joueur qui remporte une victoire sur les 3 lignes obtient une victoire stratégique décisive, celui qui en remporte deux obtient une victoire stratégique marginale.

X = numéro du scénario



Victoire OTAN

Victoire PAVA

## CAMPAGNE FULDA 1985

**LIGNE**  
Axe Nord

15 février, 8h00

**1 Lunch at Frankfurt**

Steinau an der Strasse

Engagement de la section Simonov à partir du tour 4 sur 0 à 3 au D10

Les blocs de l'impulsion Tyler sont tous "opérationnel" en début de partie

15 février, 16h00

**2 The Break-through**

Gelnhausen

Victoire



Axe Nord

Victoire



Axe Nord

**Victoire Décisive**



Victoire sur 3 lignes

**Victoire Marginale**



Victoire sur 2 lignes

**Victoire Marginale**



Victoire sur 2 lignes

**Victoire Décisive**



Victoire sur 3 lignes

**LIGNE**  
Liaison entre les axes

14 février, 15h00

**3 They're Coming**

Bad Kissingen

L'impulsion Anderson est "élite"

Les blocs de l'impulsion Anderson sont tous "opérationnel" en début de partie

15 février, 23h00

**4 Shadows**

Gelnhausen

Victoire



Axe liaison

Victoire



Axe liaison

**LIGNE**  
Axe Sud

14 février, 19h00

**5 The Great Escape**

Schweinfurt

Les impulsions Jackson et Carran sont "élite"

Les blocs des impulsions Jackson et Carran sont tous "opérationnel"

16 février, 12h00

**6 No Mercy**

Schweinfurt

Victoire



Axe Sud

Victoire



Axe Sud



# 1 - Lunch at Frankfurt

Sébastien de Peyret

## Ville de Steinau an der Strasse 15 février 1985, 8 heures

Le 15 février les forces du Pacte de Varsovie ont lancé une attaque en force sur deux axes majeurs. Les forces de l'OTAN, rapidement mobilisées, mettent en place tous les moyens nécessaires à briser l'élan des Soviétiques, en faisant effort sur la défense de Frankfurt am Main. Des éléments précurseurs ont déjà débordé la localité de Steinau an der Strasse dans la journée du 14, mais le commandement américain choisit cette localité placée très en avant du dispositif de défense de Frankfurt pour briser l'élan soviétique.

Le Team Yankee, commandé par le capitaine Steve Milton, reçoit cette mission délicate.

De son côté le capitaine Youri Tourgiev, déjà promis à un brillant avenir, n'a qu'un objectif : percer la ligne de défense adverse et «prendre son déjeuner à Frankfurt am Main».

**Durée :** 10 tours

**Initiative :** Le PAVA a l'initiative au tour 1. L'OTAN prend l'initiative au tour où il lance sa contre-attaque. Tous les autres tours : 0 à 5 au D10, l'initiative reste dans le même camp.

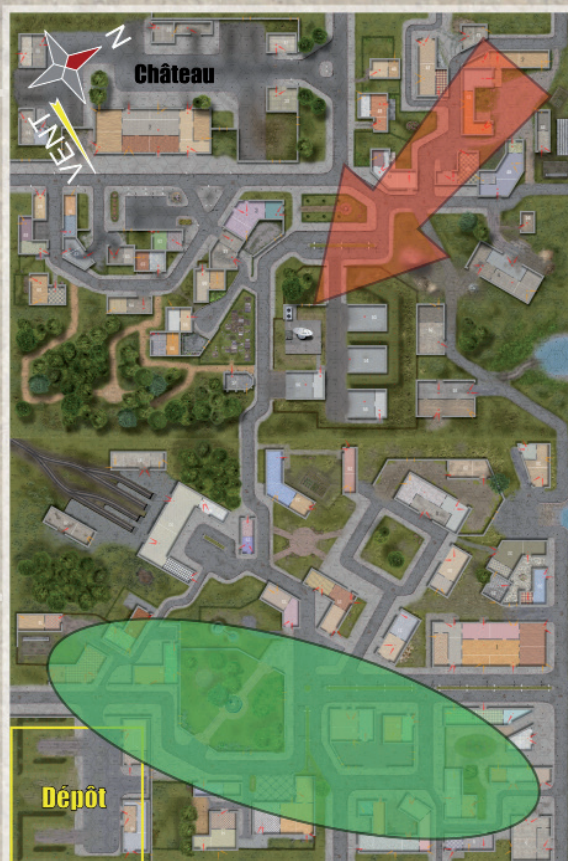
**Environnement :** avant la mise en place des blocs les joueurs placent alternativement, face cachée, 3 pions "population", 2 "déchets toxiques" et 2 "IED/UXO" dans le quadrilatère compris entre les bâtiments 38, 4 (carte B), 27 et 22 (carte A). Ils doivent être au minimum à 5 PE les uns des autres, et peuvent être dans les bâtis. A la fin de la mise en place le joueur OTAN peut les déplacer de 3 PE maximum. Pendant la mise en place le joueur OTAN peut ajouter 2 pions "barricade" face non visible, dans le quadrilatère.

### Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

- Victoire décisive OTAN : aucun bloc PAVA n'est dans la zone objectif du dépôt. Tous les blocs chars PAVA sont détruits.
- Victoire marginale OTAN : aucun bloc PAVA n'est dans la zone objectif du dépôt.
- Victoire marginale PAVA : au moins 2 blocs PAVA sont dans la zone objectif du dépôt.
- Victoire décisive au moins 5 blocs PAVA sont dans la zone objectif du dépôt.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur OTAN si le CDU PAVA est détruit.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur PAVA pour chaque pion "population" éliminé par l'OTAN.



**Cartes A et B -** Le dépôt est la zone délimitée par les murs d'enceinte (au sud de la ligne d'hex 28XX et à l'est de XX10)



**Résultat historique fictif :** La section Morris a réussi à grand peine à contenir le premier contact, et la contre-attaque, déclenchée trop tôt, a poussé le capitaine Tourgiev à déborder largement par la gauche, où ses chars ont été anéantis sous les tirs de A-10 Thunderbolt en fin de matinée.



# 2 - The Breakthrough

Sébastien de Peyret

## Ville de Gelnhausen

15 février 1985, 16 heures

Le 14 octobre le Pacte de Varsovie a lancé une attaque en force sur deux axes majeurs. Sur l'axe nord les éléments de tête ont dépassé Fulda le 14 soir, puis Steinau an der Strasse le 15 matin, au prix de pertes importantes. Le commandement soviétique décide de tout tenter pour atteindre Frankfurt am Main. Il ne lui reste que le verrou de Gelnhausen à franchir. La 3rd Armored Division américaine, appuyée par des éléments de la Bundeswehr, ne peut pas se permettre de perdre le moindre pouce de terrain.

Le capitaine Sherman, à la tête du Team Alpha, a pris l'avis de l'officier de liaison allemand auprès du bataillon : le secteur du pont est le plus approprié pour engluier l'ennemi.

Le pont est aussi l'objectif qui a été assigné au capitaine Maksimov : il doit s'en emparer avant la nuit pour que la 39ème Division Motorisée de la Garde relance son action.

**Durée :** 15 tours

**Initiative :** Le PAVA a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au D10, l'initiative reste dans le même camp. L'OTAN place en premier, mais le PAVA peut réaliser des demandes initiales d'appui 3D avant le placement des blocs OTAN (voir fiche scénario PAVA).

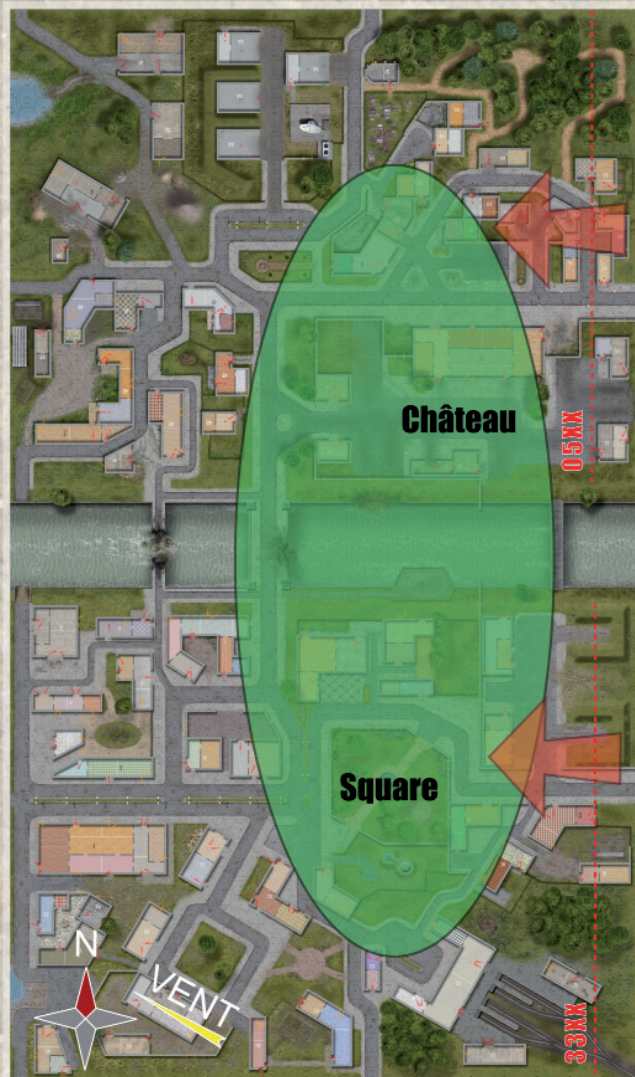
**Environnement :** Setup environnement : avant la mise en place des blocs les joueurs placent alternativement 2 pions "population", 2 "toxique", 3 "IED/UXO", 4 "barricade", à l'ouest de la ligne 33XX (carte A) - 05XX (carte B). Ils doivent être au minimum à 5 PE les uns des autres, et peuvent être dans les bâtis. A la fin de la mise en place le joueur OTAN peut déplacer les pions qu'il souhaite de 3 PE maximum.

### Conditions de victoire, fin du tour 15 :

- Victoire décisive OTAN : aucun bloc PAVA n'est dans les bâtis-objectifs du PAVA (voir fiche scénario PAVA). Tous les blocs chars PAVA détruits.
- Victoire marginale OTAN : aucun bloc PAVA n'est dans les bâtis-objectifs du PAVA (voir fiche scénario PAVA).
- Victoire marginale PAVA : un des bâtis-objectifs est contrôlé par PAVA (voir fiche scénario PAVA).
- Victoire décisive PAVA : les deux bâtis-objectifs sont contrôlés par PAVA (voir fiche scénario PAVA).

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur OTAN si le CDU PAVA est détruit.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur PAVA pour chaque pion "population" éliminé par l'OTAN.



Carte A, B et Rivière - Plans des souterrains connus du joueur OTAN (cf. fiche scénario OTAN)



**Résultat historique fictif :** Le Team Alpha, malgré des pertes importantes, est parvenu à contenir son adversaire grâce à une efficace défense d'usure, et la coordination avec la section de la Bundeswehr a particulièrement bien fonctionné. Dès 17 heures les chars soviétiques restants ont commencé à rompre le contact. Les chenilles du Pacte de Varsovie n'atteindront jamais Frankfurt am Main.





# 3 - They're coming !

Sébastien de Peyret

## Ville de Bad Kissingen 14 février 1985, 15 heures

Le 14 février les forces du Pacte de Varsovie se lancent simultanément sur deux axes majeurs, en direction de Nürnberg et de Frankfurt. Une attaque dans cette région était prévisible mais le moment choisi surprend les forces de l'OTAN, qui ripostent dans l'urgence.

Depuis le matin elles se sont élancées dans la région de Fulda, cherchant à percer vers Frankfurt. Bad Kissingen est situé entre les deux axes d'attaque, et le team Bravo, du capitaine James Bolden, est chargé d'y assurer la liaison entre deux divisions en défense. Le capitaine Mikail Andreiev doit, lui, prendre le contrôle de ce point de passage important.

**Durée :** 12 tours

**Initiative :** Le PAVA a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au D10, l'initiative reste dans le même camp.

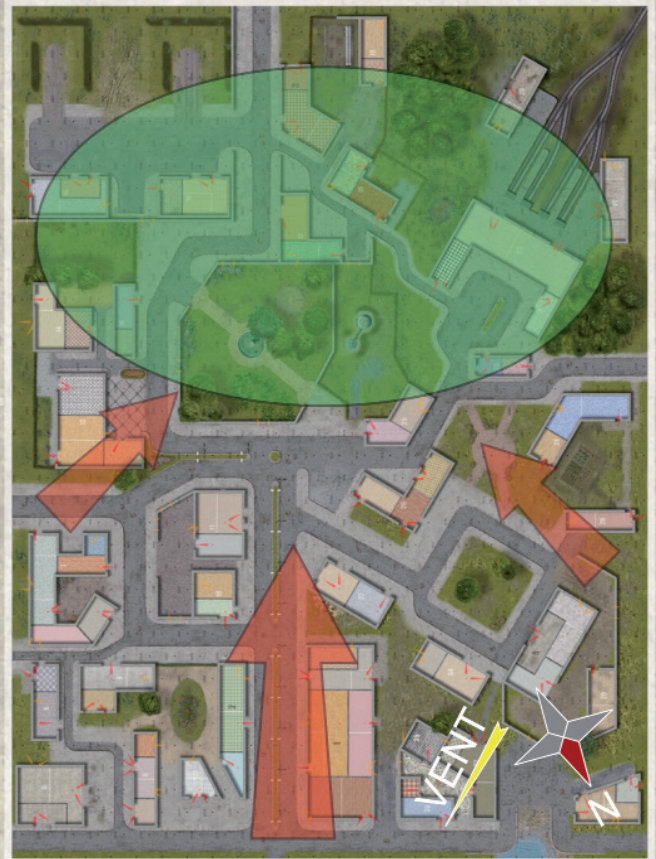
**Environnement :** Setup population : avant la mise en place des blocs OTAN, le joueur PAVA place 6 pions "population" et 2 pions "toxique" (face cachée). Ensuite, le joueur OTAN peut les déplacer de 3 PE maximum.

**Conditions de victoire, fin du tour 12 :**

- Victoire décisive OTAN : les bâtiments 3, 15 et 22 sont contrôlés par l'OTAN. Aucun bloc PAVA n'est à 3 PE maximum des bâtiments 15 et 20.
- Victoire marginale OTAN : les bâtiments 3, 15 et 22 sont contrôlés par l'OTAN.
- Victoire marginale PAVA : au moins 1 bloc PAVA est dans un des bâtiments 3, 15 ou 22.
- Victoire décisive PAVA : au moins un des bâtiments 3, 15 ou 22 est contrôlé par le PAVA et 1 bloc PAVA est à au moins 3 PE des bâtiments 15 et 20.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur PAVA pour :

- chaque pion "population" éliminé par l'OTAN
- si le bloc CDU OTAN est éliminé



Carte A



**Résultat historique fictif :** La section Wallace est parvenue à contenir l'attaque à hauteur du bâtiment 17 et du square au prix de lourdes pertes, pendant que les chars manoeuvraient pour engager la section PAVA de réserve à partir des abords du bâtiment 4, obligeant les forces PAVA à se retirer. Pendant la nuit, la compagnie Andreiev a relancé son assaut et fini par l'emporter.



# 4 - Shadows

Sébastien de Peyret

## Ville de Gelnhausen 15 février 1985, 23 heures

Le 15 février à 23 heures, le poste de commandement de la 211ème régiment de chars, appartenant à la 79ème division blindée de la Garde s'est installé en hâte, avec un élément logistique à ses côtés. Le capitaine Lagounov commande l'élément de protection. Compte tenu de l'enfoncement des forces américaines dans la zone, il ne semble pas nécessaire d'organiser la défense du site. Ses hommes peinent à ne pas déjà fêter la victoire; alors que les unités de l'OTAN, dépassées, se réorganisent pour frapper sur les arrières.

**Durée :** 8 tours

**Initiative :** L'OTAN a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au D10, l'initiative reste dans le même camp.

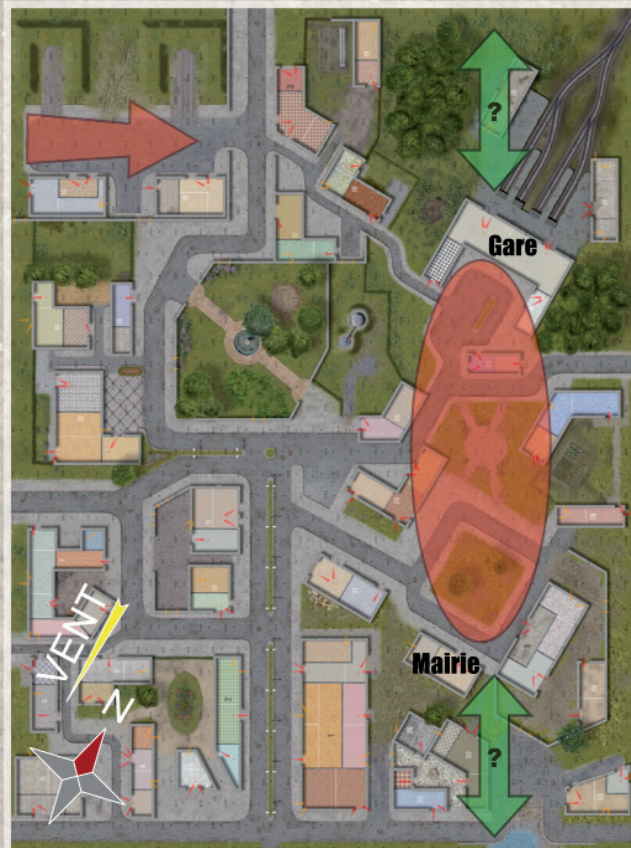
**Environnement :** Le joueur OTAN place en premier les pions «souterrains» face cachée : 6 (avec lettre) qui seront les sorties effectives (hex précisés sur la fiche scénario OTAN) et 3 (sans lettre) qui ne débouchent sur aucun souterrain.

Les deux joueurs placent 3 pions «véhicule» et 5 pions «barricade» dévoilés. Les joueurs les placent par alternance, un par un, à au moins 2 PE des sorties de souterrains.

### Règles spéciales :

- Dotés de peu de moyens de vision nocturnes les unités PAVA ont de nombreuses suspicions de mouvements OTAN. Le joueur OTAN peut utiliser ses blocs leurre pour simuler un bloc sortant d'un souterrain : le bloc sort du souterrain et peut bouger comme un bloc à pied durant le tour où il est mis en jeu. Il ne bouge plus après.

- Pour rejoindre un point d'exfiltration les blocs OTAN doivent entrer dans un des souterrains et aller jusqu'à l'extrémité hors carte du souterrain (si l'entrée B est sur la carte, le bloc atteint en A son point d'exfiltration).



Carte A avec encart "souterrains"

### Conditions de victoire, fin du tour 8 :

- Victoire décisive OTAN : le bloc «PC» et le bloc «Logistique» PAVA sont éliminés. Chaque bloc OTAN (non éliminé) a rejoint un des points d'exfiltration.
- Victoire marginale OTAN : le bloc «PC» et le bloc «Logistique» PAVA sont éliminés.
- Victoire marginale PAVA : un seul des blocs «PC» ou «Logistique» PAVA est éliminé.
- Victoire décisive PAVA : aucun des blocs «PC» et «Logistique» PAVA n'est éliminé.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur PAVA pour chaque bloc OTAN éliminé.

**Résultat historique fictif :** La section Caelan n'a pas pu rejoindre sa zone d'action : une colonne de chars passant sur l'axe principal empêchait toute sortie du tunnel. Les équipes de garde, distraites par le bruit de la colonne, n'ont pu détecter l'infiltration des deux autres sections. À 23.42 les charges déposées auprès du blindé PC et d'un des camions de ravitaillement en munitions ont fonctionné, neutralisant pour quelques heures critiques le poste de commandement. Le 211ème régiment de chars ne sera pas prêt à être réengagé dès le lendemain matin.



# 5 - The Great Escape

Sébastien de Peyret

## Ville de Schweinfurt 14 février 1985, 19 heures

Dès les premiers contacts ce matin les éléments de tête de la 27ème division motorisée de la Garde ont bousculé la défense de la 3ème division d'infanterie américaine.

Les forces soviétiques restent très vigilantes et doivent s'installer en base d'attaque pour relancer leur action dans quelques heures. Le capitaine Vikentiy Matveev déploie sa section de reconnaissance pour maintenir le contact avec l'OTAN, pendant que les éléments d'assaut rejoignent des positions avancées, de nuit, dans Schweinfurt où restent des éléments résiduels de l'OTAN.

Le capitaine Newton Chauncey de la 1ère Brigade, organise en hâte la réorganisation de sa défense, et il met surtout en place un dispositif pour recueillir ses éléments restés épars dans la zone que l'adversaire a commencé à occuper.

**Durée :** 10 tours

**Initiative :** L'OTAN a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au D10, l'initiative reste dans le même camp.

**Environnement :** Le joueur OTAN place en premier les marqueurs «souterrains» face cachée : 9 avec lettre qui seront les sorties effectives (hex précisés sur la fiche OTAN) et 3, sans lettre, qui ne débouchent sur aucun souterrain.

Les deux joueurs placent 6 pions «barricade», 4 pions «population», 2 pions «toxique» et 2 pions «IED/UXO» face cachée. Les joueurs les placent par alternance, un par un, à au moins 2 PM des sorties de souterrains.

Au début de la partie l'ensemble de la carte est dans l'obscurité. Les règles sur la vision nocturne s'appliquent sauf en cas de tir mortier éclairant (voir carte appui "éclairant").

### Conditions de victoire, fin du tour 10 :

- Victoire décisive OTAN : les impulsions OTAN 1, 2 et 3 sont complètes (aucun bloc éliminé, aucun bloc en retard) dans la zone de réorganisation.

- Victoire marginale OTAN : 2 des 3 impulsions OTAN sont complètes (aucun bloc éliminé, aucun bloc en retard) dans la zone de réorganisation.

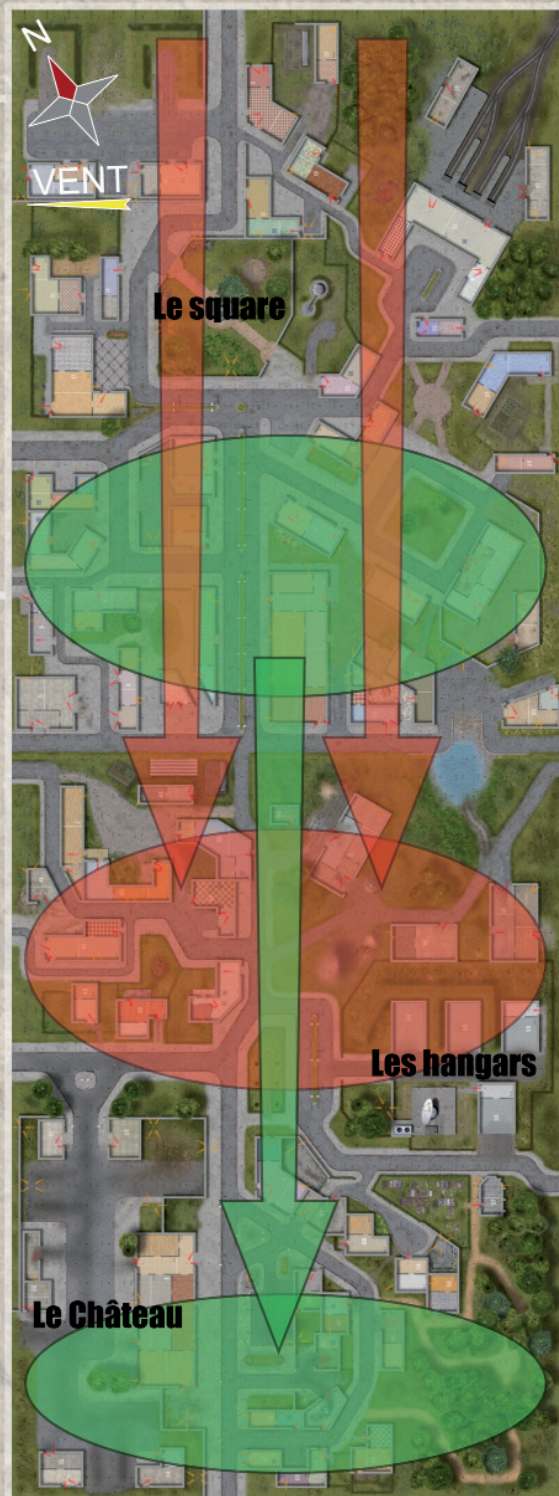
- Nul : si aucune des conditions de victoire d'un des deux camps n'est remplie.

- Victoire marginale PAVA : seule une des impulsions OTAN est complète (aucun bloc éliminé, aucun bloc en retard) dans la zone de réorganisation.

- Victoire décisive PAVA : une des trois impulsions PAVA est complète (aucun bloc éliminé, aucun bloc en retard) dans la zone de base d'attaque ET au moins 3 blocs de l'impulsion MADDIX (OTAN) sont éliminés.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur PAVA pour chaque pion population éliminé par l'OTAN.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur OTAN si les impulsions Pasternak et Bogomolov (PAVA) ne sont pas complètes (pas de bloc éliminé, pas de retard) dans leur zone de base d'attaque.



**Carte A et B** - Plans des souterrains connus du joueur OTAN (cf. aide de jeu scénario)

**Résultat historique fictif :** Les groupes dispersés des sections Johnson et Spike sont rapidement décelés et neutralisés par la section Pasternak. La section Carran prend la malheureuse initiative de s'avancer au secours de ses camarades, ce qui provoque l'attaque de la compagnie Matveev. La relève complète, sous le feu, du 1er bataillon est organisée dans l'urgence dans la nuit.



# 6 - No Mercy

Sébastien de Peyret

## Ville de Schweinfurt

16 février 1985, 12 heures

L'OTAN, sous la violence du choc, a dû céder du terrain. Un coup d'arrêt a pu être donné la veille (15 octobre) à Würzburg, situé à 40 km au sud-ouest de Schweinfurt. La 3ème division d'infanterie américaine conduit une violente contre-attaque, dans laquelle elle engage tous ses moyens.

Une unité de chars français, en manœuvre dans le secteur au moment de l'offensive, est donnée en renforcement au sous-groupement du capitaine Chauncey. Cela lui sera nécessaire pour percer le dispositif du Capitaine Krupin, qui a préparé avec soin sa défense. Du fait des délais de préparation ni le PAVA ni l'OTAN n'ont de renseignement précis sur le dispositif adverse.

**Durée :** 12 tours

**Initiative :** L'OTAN a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au D10, l'initiative reste dans le même camp.

**Environnement :** Les deux camps connaissent les entrées de souterrain (A = 25.2 / B = 18.2 / F = 47.1 / G = 61.1). Les deux joueurs placent 5 pions «barricade», 4 pions «véhicule», 3 pions «population», 2 pions «toxique» et 3 pions «IED/UXO» face cachée. Les joueurs les placent par alternance, un par un, à au moins 2 PM des sorties de souterrains.

### Conditions de victoire, fin du tour 12 :

- Victoire décisive OTAN : l'OTAN a le contrôle de ses deux objectifs (cf. fiche scénario OTAN).
- Victoire marginale OTAN : l'OTAN ne contrôle qu'un seul de ses objectifs.
- Victoire marginale PAVA : l'OTAN ne contrôle aucun de ses objectifs.
- Victoire décisive PAVA : l'OTAN ne contrôle aucun de ses objectifs ET aucun char PAVA n'a été éliminé.

Le bâtiment 3 (carte B) est protégé par la Convention de La Haye. Le commandement américain s'est fait reprocher un certain nombre de destructions de biens culturels au cours de dernières 48 heures. Perte d'un niveau de victoire pour tout impact (arrivée) de tir de char (canon seulement) ou action 3D dans un rayon de 5 PE autour du bâtiment 2.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur PAVA pour chaque pion "population" éliminé par l'OTAN.



Carte A et B - Plans des souterrains connus des deux joueurs



**Résultat historique fictif :** Le capitaine Krupin a organisé une défense redoutable. L'agressivité de ses sections a permis de briser l'élan de l'OTAN.



Chaque joueur lance 1D10 lors de la séquence d'événement et consulte la table de son camp :

D10	1 - Lunch at Frankfurt	2 - The Breakthrough	3 - They're Coming !	4 - Shadows	5 - The Great Escape	6 - No Mercy
0	Conforme au plan	Passage à vide	Passage à vide		Conforme au plan	Passage à vide
1			Conforme au plan		Emission permanente	Conforme au plan
2	Passage à vide	Sifflement d'obus	Emission permanente		Tank killers !	Emission permanente
3	Emission permanente	Emission permanente	Sifflement d'obus		Point de situation au PC	Alerte chimique
4	Point de situation au PC	Point de situation au PC	Tank killers !		Panne mécanique tourelle	Point de situation au PC
5	Tank killers !	Tirs fratricides	Panne mécanique tourelle			Panne mécanique tourelle
6	Panne mécanique châssis	Panne mécanique châssis			Tirs fratricides	Tirer une carte événement
7	Panne mécanique tourelle	Panne mécanique tourelle				
8	Tirer une carte événement	Tirer une carte événement				
9						

D10	1- Lunch at Frankfurt	2 - The Breakthrough	3 - They're Coming !	4 - Shadows	5 - The Great Escape	6 - No Mercy
0	Conforme au plan	Point de situation au PC	Conforme au plan		Point de situation au PC	Passage à vide
1	Alerte chimique	Alerte chimique	Point de situation au PC		Conforme au plan	Conforme au plan
2			Alerte chimique		Panne mécanique châssis	Emission permanente
3	Tirs fratricides	Tirs fratricides	Tirs fratricides		Tirs fratricides	Alerte chimique
4	Emission permanente	Emission permanente	Emission permanente		Prisonniers abattus	Evacuation des blessés
5	Passage à vide	Sifflement d'obus	Passage à vide			Panne mécanique tourelle
6	Evacuation des blessés	Prisonniers abattus	Panne mécanique châssis			Panne mécanique châssis
7		Evacuation des blessés				
8	Tirer une carte événement	Tirer une carte événement	Tirer une carte événement			Tirs fratricides
9						Tirer une carte événement

**Tank killers (PAVA) :** Plusieurs A-10 ont été repérés dans le secteur, la prudence est de mise. Toutes les impulsions : les véhicules ne peuvent bouger que de 3 PM, qu'ils effectuent une action ou pas.

**Spetsnaz (OTAN) :** La rumeur court sur des Spetsnaz infiltré derrière les lignes. Il faut protéger le PC. Mouvements interdits dans un rayon de 8 PE du bloc "PC" et du bloc CDU.

**Alerte chimique :** Message diffusé par radio, les sections doivent s'équiper et faire les procédure de détection. Toutes les impulsions : mouvement bloc à pied = 3 PM, véhicule = 6 PM, réactions autorisées, mais aucune action.

**Evacuation des blessés :** La chaîne logistique est engorgée par les blessés. Aucune action de soutien autorisée ce tour.

**Emission permanente :** Panne radio. Les bonus du CDU (+2 blocs activés) et des CDS (+1 au combat) ne s'appliquent pas.

**Point situation au PC :** Le CDU est en communication, son bonus (+2 blocs activés) ne s'applique pas.

**Conforme au plan :** Tout se déroule comme prévu, aucun effet.

**Passage à vide :** Le CDS a un passage à vide. Le joueur ne peut activer que 3 blocs pour une impulsion\*.

**Panne mécanique tourelle :** Un véhicule\* ne peut effectuer aucun tir, ni tir d'opportunité (assaut possible).

**Panne mécanique châssis :** Un véhicule\* ne peut ni se déplacer, ni réaliser de rupture de contact, ni faire un assaut.

**Tirs fratricides :** Des tirs fratricides ont été signalés dans le secteur, ordre est donné à la section de lever le tir. Une impulsion\* ne peut pas tirer, mais peut effectuer un tir d'opportunité ou un assaut.

**Sifflement d'obus :** La section se plaque au sol, mouvement d'une impulsion\* réduit à 3 PM (action ou pas).

**Prisonniers abattus :** La rumeur court que des prisonniers ont été abattus par le camp d'en face. Les sections gagnent en agressivité. Une impulsion\* peut activer jusqu'à 7 blocs (le bonus du CDU s'applique normalement).

**Action 3D indisponible :** l'action 3D demandée le tour précédent est annulée, mais elle n'est pas consommée.

\* Pour déterminer quelle impulsion est concernée, sélectionner celle dont le CDS est le plus éloigné (en PE) du CDU.

Pour déterminer quel bloc véhicule est concerné, sélectionner le plus proche (en PE) d'un bloc ennemi.

Placer un marqueur "panne" sur le véhicule ou un marqueur "passage à vide" sur le CDS.

En cas d'égalité, trancher au hasard avec le D10