

They're Coming !

Sébastien de Peyret

Ville de Bad Kissingen, 14 février 1985, 15 heures

La compagnie commandée par le Capitaine Andreiev fait partie des éléments de pointe de la 79ème division de chars de la Garde. Elle a été envoyée en tête pour prendre pied dans la ville de Bad Kissingen. Contrôler la ville permet d'assurer le passage de l'ensemble de la division dans ce fond de vallée encaissée. Les éléments de reconnaissance sont déjà en ville et, sans avoir subi de dommages, ils viennent de signaler des indices de présence

ennemie au nord et à l'ouest du square. Le capitaine Andreiev engage deux sections de tête, en prenant garde de combiner ses éléments blindés et d'infanterie. Prudent, il garde une section de vétérans en réserve pour pouvoir passer en force si besoin était. Il a fixé pour objectif à sa compagnie de percer par tous les moyens jusqu'à hauteur de la gare pour 16 heures 30. Il s'agira pour ses sections d'exploiter toutes les opportunités.



PAVA / URSS

79° div. de chars de la Garde
Sous-Grp Andreiev

Événements

- Table événements Fulda
- Constituer une pioche avec les 5 cartes PAVA (scénario 3)

8

Section Moltchak ★★

Appuis Génie ★★

PC ★★

IMPULSION 1

0 CDS CHAR	1 CHAR	2 CHAR	1 GENIE	4 TRANSPORT	PC2 LOGISTIQUE	PC5 TIREUR ELITE
2	4 SOUTIEN	3 CHAR				

Carte - T72 Carte - Génie + BTR70 Carte - PC

Setup - entre au tour 2 par hex 0112 ou 0120

Section Mandeleiev ★

Appuis Reco et Génie ★★

PC ★★

IMPULSION 2

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTERIE	3 INFANTERIE	4 INFANTERIE	1 RECO	2 RECO	4 ECLAIREUR	PC0 COU	PC1 PC
2	5 TRANSPORT	6 TRANSPORT	7 TRANSPORT	8 TRANSPORT	2 GENIE	5 TRANSPORT		PC3 OBS. AVANCE	

Carte - Infanterie + BMP2 Carte - Reco / Génie + BTR70 Carte - PC

Setup - Reco et Eclaireur à 3 PM max des bâtiments 7, 11 et 28. Le reste entre au tour 2 par hex 0105 ou 0110.

Section Maïakoff ★★

Appuis

PC

IMPULSION 3

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTERIE	3 INFANTERIE	4 INFANTERIE					
2	5 TRANSPORT	6 TRANSPORT	7 TRANSPORT	8 TRANSPORT					

Carte - Infanterie + BMP2

Setup - entre à partir du tour 8 si 0 à 6 au D10. Entre par le même hex, au choix : 0105, 0111, 0120, 1425, 1601.



Appuis 3D	#	I	T+1	T
MI-24 Hind	3/1	0-3	4-8	9
MI-8	3/1	0-2	3-7	8-9
Mortier M30	1/1	0-3	4-8	9
2S1 122mm	2/1	0-3	4-8	9
Fumigène	3/2	0	1-7	8-9
Appuis AA				
ZSU 23-4	1/1	0-2	3-8	9