

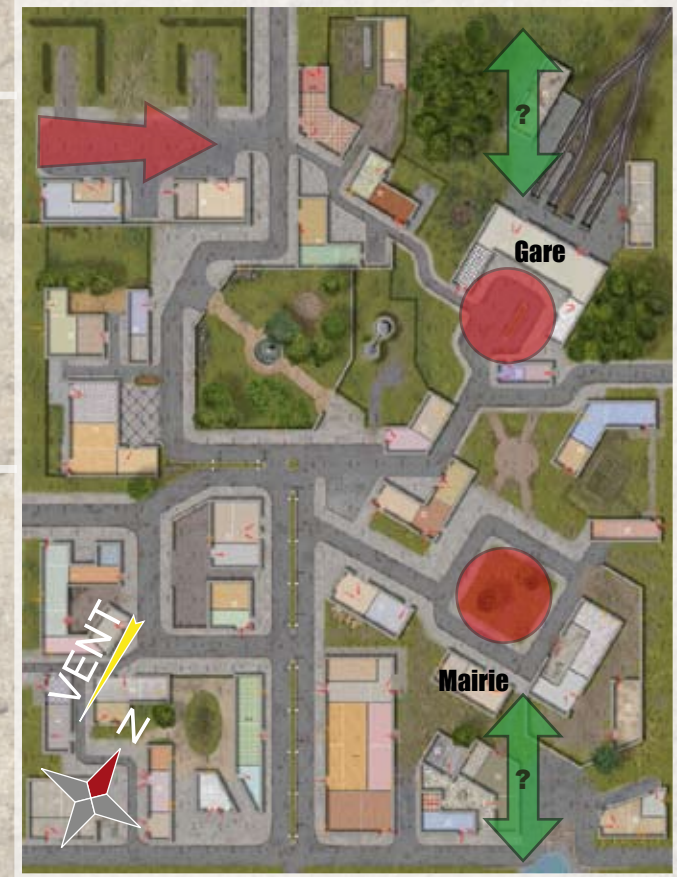
Shadows

Sébastien de Peyret

Ville de Gelnhausen, 14 février 1985, 23 heures

Le Capitaine Lagounov, arrivé après la tombée de la nuit avec son élément de protection, a installé en hâte un dispositif sommaire de protection. L'ensemble du 211ème régiment de chars est exténué après deux jours de reconnaissance en première ligne, et la nuit ne sera pas de trop pour se remettre en condition avant de reprendre les opérations.

Rien n'est à craindre aussi loin des lignes, mais par précaution le capitaine ordonne de garder les véhicules de commandement et de soutien avec une garde fixe, des patrouilles et un élément d'alerte. Les itinéraires de patrouille ne sont pas définis, et l'éventuelle menace pourrait venir de toute direction, y compris des souterrains qui n'ont pu être reconnus.



PAVA / URSS

79° div. blind. de la Garde
211° régiment de chars
Sous-Grpt Lagounov

Evénements

- Table événements Fulda
- Constituer une pioche avec la carte PAVA (scénario 4)

Mise en place

- Le joueur a le choix de l'installation des blocs "PC" et "Logistique". Ces deux blocs doivent être intégrés dans les sections Orlov et Kaminski, ensemble ou chacun dans une impulsion.
- Les impulsions 1 et 2 sont placées à 5 PM maximum de l'hex 2419 (gare) et de l'hex 1119 (mairie). Mais chaque impulsion peut placer des patrouilles d'1 à 2 blocs (hors "PC" et "Logistique") n'importe où sur la carte à 5 PM minimum d'un pion "souterrains".

Vision nocturne



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

Section Orlov ★

Appuis Reco ★★

PC ★★

IMPULSION 1

0 CDS	2 INFANTRIE	4 ECLAIREUR			PC1 PC
2	5 TRANSPORT				PC2 LOGISTIQUE

Carte - Infanterie + BTR70 Carte - Reco Carte - PC

Setup - voir "Mise en place" ci-contre

Section Kaminski ★

Appuis Reco ★★

PC ★★

IMPULSION 2

0 CDS	2 INFANTRIE	5 ECLAIREUR			PC1 PC
2	5 TRANSPORT				PC2 LOGISTIQUE

Carte - Infanterie + BTR70 Carte - Reco Carte - PC

Setup - voir "Mise en place" ci-contre

Section Zolnerowich ★★

Appuis

PC ★★ Capitaine Lagounov

IMPULSION 3

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTRIE	3 INFANTRIE			PC0 CDS
2	5 TRANSPORT	6 TRANSPORT	7 TRANSPORT			

Carte - Infanterie + BTR70 Carte - PC

Setup - l'élément d'intervention entre si un bloc OTAN a été éclairé (entrée le tour suivant par 3301)



Appuis 3D	#	I	T+1	T
MI-8	3/1	0-2	3-8	9
Obus éclairants	2/1	0-4	5-8	9

Setup - l'appui MI-8 n'est disponible qu'à l'arrivée de l'impulsion 3