

Frères d'arme – 5

Histoire de la Easy company

Scénario SK

Design : Laurent Martin



Foy, Belgique : Le 13 janvier 1945, la Easy Company (2nd Battalion, 506th Parachute Infantry Regiment, 101st US Airborne Division) lance l'assaut sur la ville de Foy. Il avait neigé pendant une longue période et les hommes s'enfonçaient profondément dans la neige. Le maître mot de cette attaque était la vitesse : les assaillants ne devaient pas s'arrêter et les Allemands seraient alors pris par surprise. La Easy devait attaquer la ville par le sud et la Item company du 3rd battalion attaquer au Nord.

Juste après le début de l'assaut, le Lt Dike demande à ses hommes, en plein milieu d'un champ à découvert, de s'arrêter. Ils deviennent alors de cibles faciles pour les défenseurs allemands...

Conditions de victoire :

Le joueur Américain gagne s'il parvient à la fin de sa MPH à réunir une unité de chaque compagnie dans un même bâtiment tout en perdant moins de mmc que le joueur Allemand.

Balance :

Pour l'Allemand, ajouter un 4-4-7.
Pour l'Américain, ajouter un tour.

Board :



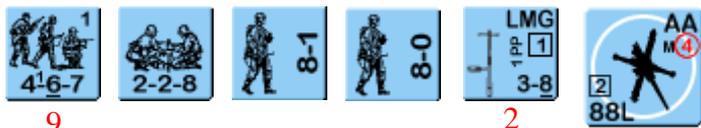
L'allemand se place en premier

L'américain se déplace en premier

1	2	3	4	5	6

Éléments du 76th Volksgrenadier, à placer sur la carte (voir ssr1)

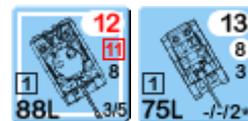
ELR 3



9

2

Vestiges du 2nd Panzer division (PzKpfw VIE et Stug IIIG) à placer à ≤ 2 hexs de L6



Éléments de la Easy Company à placer entre X0 et CC3

ELR 5



9

ssr4

Éléments de la Item Company arrivant au tour 2 ou 3 (voir ssr2) par l'est entre A1 et E1



6

Règles spéciales :

- 1) Le joueur allemand place 3 squads et une lmg dans les bâtiments entre U et W inclus ; le reste des unités dans le village entre I et N inclus;
- 2) Au tour 2 le joueurs US lance un dé ; si $dr=1,2$ ou 3 les renforts de la Item Compagny entrent ce tour ; sinon ils entrent au tour 3.
- 3) Le terrain est recouvert de neige ; les routes sont traitées comme du terrain « open ». Comme il neige toujours, les tirs supérieurs à 6 hexs ont une hindrance de +1 ; ceux supérieurs à 12 hexs de +2 ; ceux supérieurs à 18 hexs de +3.
- 4) A chaque RPh américaine, à partir du deuxième tour, le leader américain 6+1 (Lt Dike) fait un MC ; s'il le rate il devient Pin pour le reste de la partie et un leader 10-2 (Lt Speirs) apparaît en renfort le tour suivant sur la rangée X0-CC3 ; cet évènement à lieu également si le leader 6+1 rate un MC durant un combat.

Conclusion :

Le capitaine Winters, ordonna au Lieutenant Ronald Speirs de prendre le commandement de Dike et de mener l'assaut. Il effectua alors une course légendaire, seul, depuis la forêt jusqu'au centre ville, sans être touché, ce qui lui valut l'admiration de ses hommes. Speirs traversa la ville occupée dans le but d'établir le contact. Ensuite, Speirs fit marche arrière, retraversa les positions allemandes toujours sous les tirs ennemis, et rejoignit la Easy Company qui commençait à nettoyer les premières habitations. La Easy captura la ville de Foy après un violent combat, mais à quel prix ! Les faiblesses de commandements de Dike coûtèrent bien des vies. La Easy company lui fut immédiatement retirée pour rejoindre le "Assistant Regimental S-3".