ILS DEBARQUENT

ASSURBANIPAL

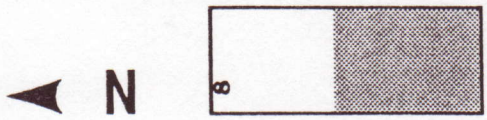
ASL SCENARIO JW3

SUR LE BUG, 22 Juin 1941: L'invasion surprise de l'URSS a débuté. Mais alors qu'au Nord les lignes soviétiques sont facilement enfoncées, il n'en va pas de même au Sud où la 6ème armée allemande se heurte à des défenses mieux organisées. De plus, il lui faut traverser le Bug et les garde-frontière du NKVD veillent.

CONDITIONS DE VICTOIRE: Les Allemands marquent des VP en sortant des unités par l'hexagone 8I1 et en détruisant des unités soviétiques. Faire le total en fin de partie.

24 et plus	:	victoire **allemande**
20-23	:	partie nulle
19 et moins	:	victoire **soviétique**

CONFIGURATION DE LA CARTE:



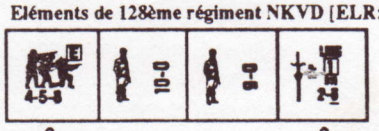
BALANCE:

★ la partie dure 6 tours

SAN Soviétique : 4

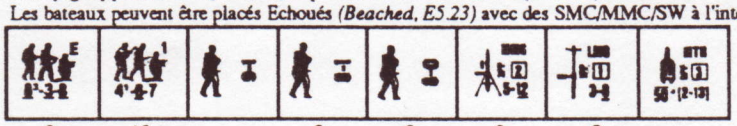
	1	2	3	4	5	6	7	FIN
★ les Soviétiques se placent en premier								
les Allemands jouent en premier								

Eléments de 128ème régiment NKVD [ELR: 3] se placent à l'est du fleuve {SAN: 5}



8 3

Kampfgruppe d'assaut [ELR: 4] se placent à l'ouest du fleuve {SAN: 2}.
Les bateaux peuvent être placés Echoués *(Beached, E5.23)* avec des SMC/MMC/SW à l'intérieur



3 10 2 2 2 2

10

REGLES SPECIALES

1. EC = Modérées, sans vent.
2. Le courant est faible *(Slow Current B21.121)*, de direction Sud.
3. A chacune de ses Phase de Ralliement (Rally Phase), le Soviétique jette un dé. Si ce dé est < au N°du tour, les Soviétiques subissent les effets de Munitions Réduites *(Ammunition Shortage A19.131)* jusqu'à la fin de la partie .
4. Seules les rangées A-P sont jouables. Tous les bâtiments sont de niveau 1.
5. Les Soviétiques qui sortent par le bord est ne rapportent pas de VP à l'Allemand.
6. Avant le placement soviétique, l'Allemand choisit 2 hexagones où il pourra placer de la Fumée Dispersée *(Dispersed Smoke, A24)* au début de sa 1ère Phase de Tir de Préparation *(Prep Fire Phase)*.

Historique: Les bateaux allemands se lancèrent dans le Bug, qui avait une centaine de mètres de large dans ces régions méridionales, et se dirigèrent vers la rive est. Les garde-frontière Soviétiques, armés de fusils, grenades et mitrailleuses légères, opposèrent une résistance farouche. Mais manquant de munitions et succombant sous le nombre, il durent bientôt faire retraite et appeler leurs camarades de l'armée à la rescousse.

THEY DISEMBARK

ASL SCENARIO JW3

ON THE BUG, June 22, 1941: The surprise invasion of the USSR had begun. But whereas in the north the Russian lines were easily broken, it was not the same in the south where the German Sixth Army collided with better organized defenses. Furthermore, they had to cross the Bug River and the frontier guards of the NKVD were on the watch.

VICTORY CONDITIONS: The German gains VP by exiting from hex 8I1 and by eliminating Russian units. The German wins if he has >23 VP. The Russian wins if the German has <20 VP. Any other result is a draw.

BALANCE:

The game lasts 6 Turns

The Russian SAN is 4

GERMAN Sets Up First

RUSSIAN Moves First

Elements of the 128th NKVD Regiment [ELR: 3] set up east of the river {SAN: 5}.

Assault Kampfgruppe [ELR: 4] set up west of the river {SAN: 2}.
Boats may set up Beached (E.5.23) and Loaded.

SPECIAL RULES:

1. EC are Moderate, with no wind at start.

2. The current is Slow (B21.121) and flows South.

3. In each Rally Phase, the Russian must make a dr. If he rolls less than the Turn Number, all Russian units suffer Ammo Shortage (A19.131) for the remainder of the game.

4. Only hexrows A through P are playable. All buildings are Level 1.

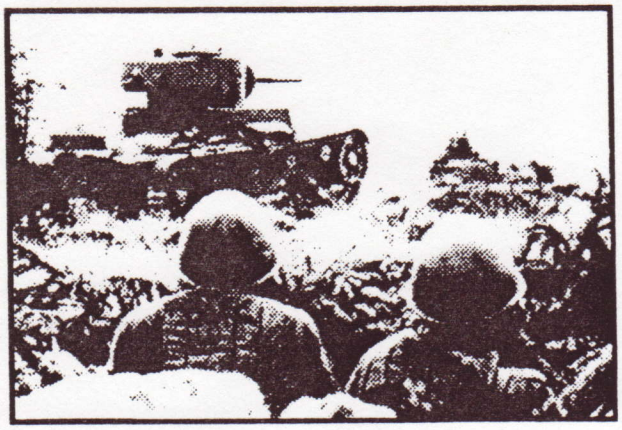
5. Russian units that exit off the east board edge do not count as German VP.

6. Prior to the Russian set up, the German must secretly record two hexes where he may place Dispersed Smoke (A24) at the start of his Prep Fire Phase.

AFTERMATH: The German boats were launched across the Bug, about 100 meters wide in this southern region, and they made their way towards the east bank of the river. The Russian frontier guards, armed with rifles, grenades and light machineguns, fiercely opposed the landing. But lacking ammunition and overcome by greater numbers, they were forced before long to retreat and summon their comrades form the Army to the rescue.

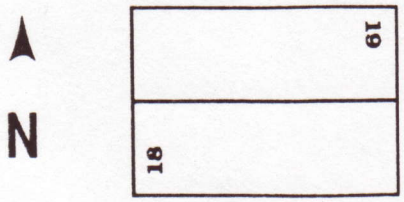
TIR AU PIGEON

ASL SCENARIO JW4



ENVIRON DE ROSSINIE (LITHUANIE), juin 1941: L'avance de la 6ème Panzer est bloquée par un KV! Celui-ci, bien installé aux abord d'un bois, à déjà mis en flamme deux dizaines de camions allemands. Cette épine doit être extraite au plus tôt.

CONFIGURATION DE LA CARTE:



CONDITIONS DE VICTOIRE: Les Allemands doivent détruire le KV pour gagner. Tout autre résultat est une victoire soviétique.

BALANCE:

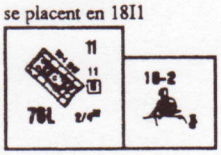
★ La partie dure 8 tours

✚ La partie dure 10 tours

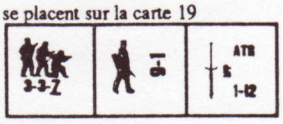
★ les Soviétiques se placent en premier	1 ✚	2 ✚	3 ✚	4 ✚	5	6	7	8	9	FIN
✚ les Allemands jouent en premier										

Soviétiques (SAN: 3)

se placent en 18I1



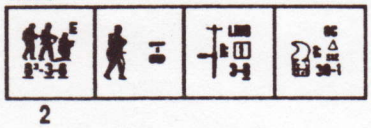
se placent sur la carte 19



3

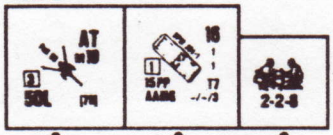
Eléments de la 6ème division de panzers [ELR: 5] entrent par le bord sud et/ou par 18A6 (SAN: 2)

tour 1



2

tour 2

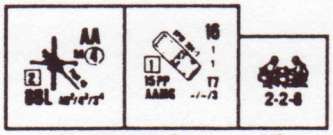


2 2 2

tour 3

2 2

tour 4



2 2 2

REGLES SPECIALES:

1. EC = Boue *(Mud, E 3.6)*, sans vent.
2. Etant donné l'habileté particulière de cet équipage:
   — le KV a une Cadence de Tir *(ROF)* de 2.
   — le KV ne peut casser son canon que s'il utilise le Tir Intensif *(Intensive Fire)*. Un résultat de 12 sur un tir normal ne casse pas le canon.
   — le KV est considéré Coque Basse *(Hull Down)* de 3 côtés d'hexagone. Placer le pion approprié au choix du Soviétique.
   De plus, le KV ne peut bouger.
3. Toutes les routes sont des Routes en Dur *(Paved Roads)*. A l'ouest de la rangée S sur la carte 18, les collines et les haies n'existent pas.

HISTORIQUE: Les Allemands envoyèrent successivement des troupes du génie, des canons de 50, des chars et des canons de 88 pour détruire l'intrus. Tous furent repoussés ou détruits. Ravitaillé par des partisans, le KV tenait. Finalement, un canon de 88 réussit à se mettre en position et tira 7 coups au but dont deux (seulement) pénétrèrent l'épais blindage. Le KV avait vécu...

SHOOTING AT PIGEONS

ASL SCENARIO JW4

NEAR ROSSINIE, LITHUANIA, June 1944: The advance of the Sixth Panzer is blocked by a KV! The latter, well entrenched near some woods, had already set on fire a score of German trucks. This thorn must be extricated immediately.

VICTORY CONDITIONS: The German must destroy the KV to win. Any other result is a Russian victory.

BALANCE:

★ The game lasts 8 Turns

✠ The game lasts 10 Turns

★ RUSSIAN Sets Up First

✠ GERMAN Moves First

★ **Soviets:** {SAN: 3}
Set up in 18I1:

Set up on Board 19:

✠ **Elements of the Sixth Panzer Division [ELR: 5]** enter on the south edge and/or on hex 18A6: {SAN:2}
Turn 1

Turn 2

Turn 3

Turn 4

SPECIAL RULES:

1. EC are Mud (E3.6), with no wind at start.

2. The KV has a ROF of 2. It will not malfunction its MA on a result of 12 even when using Intensive Fire. The KV is considered Hull Down on three hexsides. Place an appropriate Hull Down counter to indicate which hexsides (Russian Player's choice). Finally, the KV may not move.

3. All roads are Paved. The Hills and Hedges west of hexrow S on Board 18 do not exist.

AFTERMATH: The Germans sent forward in succession engineers, 50mm anti-tank guns, tanks, and 88mm guns to destroy the intruder. All were repulsed or destroyed. Reinforced by partisans, the KV held on. Finally, an 88 succeeded in putting itself in position and fired 7 shots at the target, of which only two penetrated the thick armor plate. The KV still lived . . .

L'ETOFFE DES HEROS

ASL SCENARIO JW5

URSS, juin 1942: Malgré la supériorité qualitative allemande, il arrivait parfois que les Soviétiques fassent des prisonniers. Ayant repéré un camp près de la ligne de front, les Allemands ont décidé de lancer une opération commando pour libérer leurs camarades. A la faveur de la nuit, un groupe de 10 hommes résolus s'est infiltré près du camp et, alors que l'aube point, ils sont prêts à passer à l'action. Cependant un groupe de partisans, mené par des Héros de l'Union Soviétique, est en route vers le camp pour identifier d'éventuels tortionnaires parmi les prisonniers...

CONDITIONS DE VICTOIRE: Les Allemands doivent sortir l'équivalent de 3 Squads de prisonniers allemands par le bord ouest et/ou par 6Y1 pour gagner. Tout autre résultat est une victoire soviétique.

CONFIGURATION DE LA CARTE:

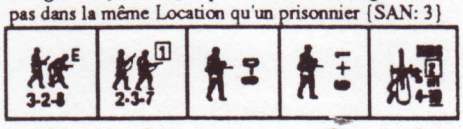
BALANCE:

★ Les Allemands doivent sortir 4 Squads

✠ Les Allemands doivent sortir 2 Squads

★ Les Soviétiques se placent en premier	1	2★	3	4	5	6	7	FIN
✠ Les Allemands jouent en premier								

Les gardes [ELR: 3] se placent entre les rangées X et I (incluses), pas dans la même Location qu'un prisonnier (SAN: 3)



4 4 2 4

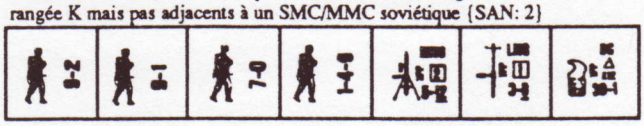
Les prisonniers, sont placés par le Soviétique dans le bâtiment N3, pas plus d'un par hexagone.

7

Les partisans, entrent au tour 2 par le bord est

6 2 3

Les commandos [ELR: 4] se placent à l'ouest de la rangée P et/ou à l'est de la rangée K mais pas adjacents à un SMC/MMC soviétique (SAN: 2)



2 6 2 6

REGLES SPECIALES:

1. EC = Modérées, sans vent

2. Seul le bâtiment 6N3 est en pierre.

3. Les chefs 7-0 sont Héroïques

4. Les prisonniers allemands non gardés ne peuvent bouger tant qu'un SMC allemand n'est pas venu dans leur Location. A partir de ce moment là, ils peuvent se déplacer normalement. Les Soviétiques ne peuvent Massacrer *(A20.4)* les prisonniers.

5. Les SMC allemands sont tous des Commandos, et ont un Exposant de Fumée *(Smoke Exponent, A24.1)* de 3.

THE STUFF OF HEROS

ASL SCENARIO JW5

USSR, June 1942: Despite German qualitative superiority, the Soviets occasionally captured prisoners. Having discovered a prison camp near the front lines, the Germans have decided to launch a commando operation to liberate their comrades. Under cover of night, a group of ten resolute men infiltrate the camp and, as dawn arrives, they are ready to go into action. Meanwhile a group of partisans, led by the heros of the Soviet Union, are. enroute to the camp to identify possible torturers among the prisoners . . .

VICTORY CONDITIONS: The German must exit three squads or squad equivalents of prisoners on or west of 6Y1. Any other result is a Russian victory.

BALANCE:

★ The Germans must exit 4 squads

✠ The Germans must exit 2 squads

★ RUSSIAN Sets Up First

✠ GERMAN Moves First

★ **The Guards [ELR:3]** set up between hexrows X and I (inclusive) but not in the same Location as a prisoner: {SAN:3}

The Prisoners set up by the Russian in building 6N3, no more than one squad per hex

The Partisans [ELR:5] enter Turn 2 on the east edge

✠ **The Commandos [ELR:4]** set up west of hexrow P and/or east of hexrow K, but not adjacent to any Russian SMC or MMC: {SAN:2}

SPECIAL RULES:

1. EC are Moderate, with no wind at start.

2. Only building 6N3 is stone.

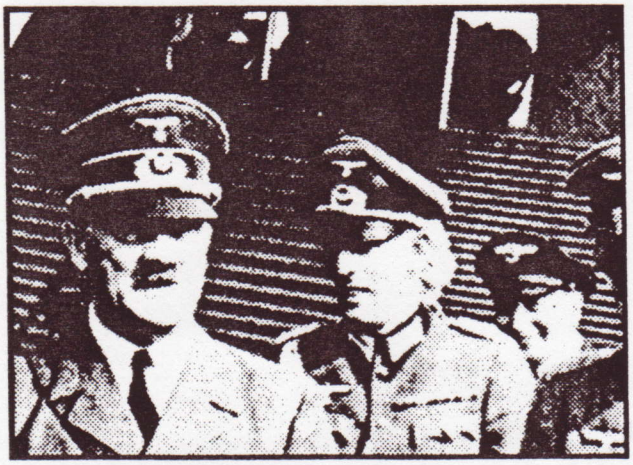
3. All 7-0 leaders are Heroic.

4. An unguarded German prisoner unit may not move until a German SMC enters its location, after which it may move normally. The Russians may not Massacre the prisoners.

5. German SMC are Commandos and have a smoke exponent of 3.

SAUVEZ LE FUHRER

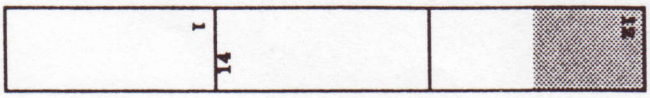
ASL SCENARIO JW6



CONDITIONS DE VICTOIRE: Les Allemands gagnent s'ils évacuent Hitler et Manstein (voir Règle Spéciale 3). Si Hitler seul est évacué, la partie est nulle. Tout autre résultat est une victoire soviétique.

ZAPOROJIE, 19 février 1943: Hitler est sur le terrain pour une conférence avec Manstein. Seule une compagnie de sécurité et quelques éléments de DCA assurent sa protection. Or, on apprend que les forces soviétiques ont atteint Sinsinokovo situé à 60 Km de là. Entre Sinsinokovo et Zaporojié, il n'existe aucune unité allemande. Le Fuhrer est à la merci d'un coup de main soviétique...

CONFIGURATION DE LA CARTE:



BALANCE:

★ Les Allemands ne peuvent utiliser le Boresight

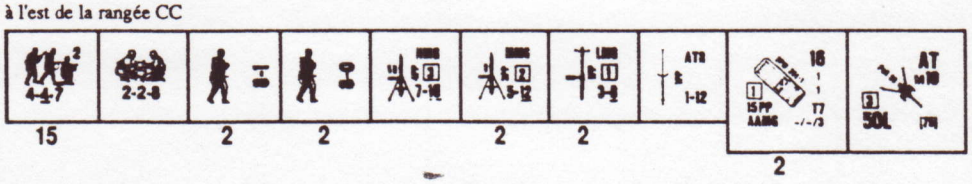
✚ Tous les Allemands sont Fanatiques

N

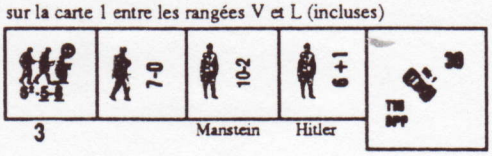
✚ les Allemands se placent en premier / ★ les Soviétiques jouent en premier	1 ★	2 ★	3	4	5	6	7	8	9	10	FIN

Eléments de sécurité et de DCA allemands [ELR: 3] se placent sur la carte 1 {SAN: 4}

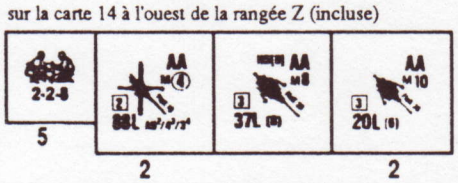
à l'est de la rangée CC



sur la carte 1 entre les rangées V et L (incluses)



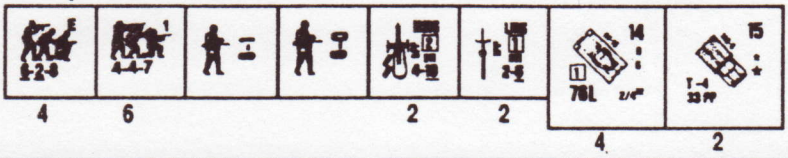
sur la carte 14 à l'ouest de la rangée Z (incluse)



Détachement de raid soviétique [ELR: 4] {SAN: 2}

entrent par le bord est de la carte 12 (rangée R) au tour 1

entrent par le bord ouest de la carte 1 au tour 2



REGLES SPECIALES:

1. EC = Modérées, sans vent.
2. Les SS sont Fanatiques.
3. Pour être évacués, Hitler et/ou Manstein doivent passer un tour de joueur allemand entier sur ou adjacent à un hexagone de piste d'atterrissage. Durant ce tour, il ne doit y avoir aucun Squad soviétique non Démoralisé *(Broken)* ou blindé soviétique non Sonné/Choqué *(Stun/Shock)* sur un hexagone de piste.
4. Hitler, Manstein, le 7-0 et les SS doivent être placés dans un même hex de bâtiment qui ne soit pas adjacent à un Semi-chenillé *(SPW 251/1)*. Ils ne peuvent bouger pendant le tour 1. Le Skz 1 peut bénéficié du Placement Initial Caché *(HIP)* comme si c'était un canon.
5. Hitler et Manstein, même Démoralisés *(Broken)* peuvent être portés comme une Arme de Soutien *(SW)* de 3PP chacun.
6. Sur la carte 12, seules les rangées R-GG sont jouables.

HISTORIQUE: En fait, les Soviétiques ne lancèrent pas de raid sur Zaporojié et Hitler pris tranquillement l'avion dans l'après-midi. Mais, une fois de plus, que serait-il arrivé si ?...

SAVE THE FUHRER

Zaporojie, 19 February, 1943: Hitler is present for a conference with Manstein. Only one security company and some elements of the DCA ensure his protection. Now they learn that Soviet forces have reached Sinsinokovo, situated 60 km from there. Between Sinsinokovo and Zaporojie are no other German units. The Fuhrer is at the mercy of a Soviet Coup de Main...

Victory Conditions: The Germans win if they evacuate Hitler and Manstein (see SSR #3). If Hitler alone is evacuated, the game is a tie. Any other result is a Soviet Victory.

The Germans set up first.
The Soviets move first.

Germans: Elements of Security and German DCA [ELR: 3] set up on board 1 {SAN: 4} :

East of hexrow CC: 4-4-7 x 15, etc.

On board 1 between hexrows V and L (inclusive): 6-5-8 x 3, etc.

On board 14 west of hexrow Z (inclusive): 2-2-8 x 5, etc.

Russians: Soviet Raiding Detachment [ELR: 4] {SAN:2} :

Enter on the east edge of board 12 (hexrow R) on turn 1: 6-2-8 x 8, etc.

Enter on the west edge of board 1 on turn 2: 6-2-8 x 4, etc.

SSR:

1. EC moderate with no wind.

2. SS are Fanatic.

3. To be evacuated, Hitler and Manstein must spend one German Player turn on/adjacent to a runway hex. During this turn, they must not have an unbroken Soviet squad or an unstunned/unshocked Soviet tank on a runway hex.

4. Hitler, Manstein, the 7-0 and the SS must set up in the same building hex, not adjacent to a Halftrack. They cannot move during turn 1. The Skz 1 may set up HIP like a Gun.

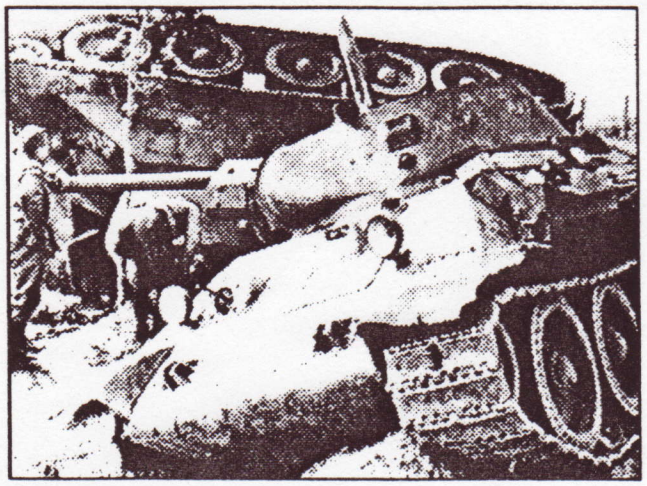
5. Hitler and Manstein, even if broken, can be carried like a 3PP SW.

6. Only hexrows R-GG are playable on board 12.

Aftermath: In fact, the Soviets never launched a raid on Zaporojie and Hitler quietly caught a plane that afternoon. But, at another time, what could have been?

TONNERRE MECANIQUE

ASL SCENARIO JW7

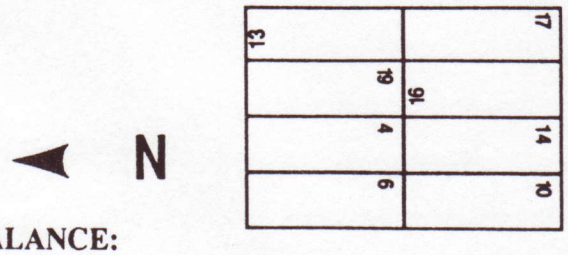


ENVIRONS DE KHARKOV, août 1943: La prise de Kharkov, important noeud routier et ferroviaire, était primordiale pour les Soviétiques et avait été ordonnée par Staline lui-même. A cet effet, la 5ème armée blindée avait reçu l'ordre d'effectuer une percée afin d'encercler la ville. Cependant, les Allemands étaient conscients du danger et avaient dépêché la 2ème Panzer SS ("Das Reich") dans le secteur. Cette division, bien fournie en Panthères et en Tigres, venait à peine d'arriver lorsque l'attaque soviétique débuta...

CONDITIONS DE VICTOIRE: Le Soviétique marque des VP *(A26.2)* en détruisant des chars allemands et/ou en sortant par les hexagones de route du bord ouest. Faire le total des VP soviétiques:

100 et plus	:	victoire **soviétique**
55-99	:	partie nulle
54 et moins	:	victoire **allemande**

CONFIGURATION DE LA CARTE:



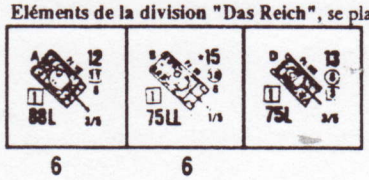
BALANCE:

★ Réduire tous les niveaux de victoire de 10 points

✚ Augmenter tous les niveaux de victoire de 10 points

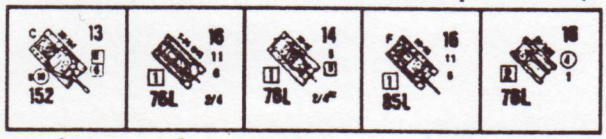
✚ Les Allemands se placent en premier ★ Les Soviétiques jouent en premier	1 ★	2	3	4	5	6	7	8	FIN

Eléments de la division "Das Reich", se placent sur les cartes 4,6,10 et 14 avec au plus 4 blindés par carte (SAN: 2)



6 6

Eléments de la 5ème armée blindée, rentrent au tour 1 par le bord est (SAN: 2)



6 6 6 6 6

REGLES SPECIALES:

1. EC = Modérées, sans vent.

2. Les Soviétiques ayant fait le plein de munitions, les SU 152 ont un Facteur de Panne *(Breakdown Number)* de 12 comme les autres.

3. Les hexagones de bois sont du Terrain Découvert *(Open Ground, B1)*. Les haies et les champs de blé n'existent pas.

HISTORIQUE: L'intervention de la 2ème SS fut décisive. Les Soviétiques lancèrent vagues après vagues de chars qui s'écrasèrent sur les défenses allemandes. Après trois jours de combat, les Soviétiques avaient perdu plus de 400 chars et une quantité importante d'hommes et de matériel. La 5ème armée blindée avait été anéantie...

MECHANICAL THUNDER

Around Kharkov, August, 1943: The capture of Kharkov, an important road and railway hub, was of prime importance for the Soviets, and had been ordered by Stalin himself. To attain this end, the 5th Tank Army had received the order to make a breakthrough and encircle the city. However, the Germans were aware of the danger and had dispatched the 2nd SS Division (Das Reich) into that sector. This division, well furnished with Panthers and Tigers, arrived just as the Soviet attack began.

Victory Conditions: The Soviets score VP by destroying the German tanks and/or by exiting via road hexes off the west edge of the playing area:

100 or more	:	Soviet victory
55-99	:	Tie
54 or less	:	German Victory

Germans set up first.
Russians move first.

Germans: Elements of Division "Das Reich" set up on boards 4/6/10/14 with no more than 4 tanks per board {SAN: 2} :

Russians: Elements of 5th Tank Army enter the east edge on turn 1 {SAN:2} :

SSR:

1. EC moderate with no wind.

2. The Soviets had plenty of ammo. The SU-152 breakdown number is "12" like the other tanks.

3. Woods hexes are Open Ground. Hedges and Grain fields do not exist.

Aftermath: The intervention of the 2nd SS was decisive. The Soviets futile assault after futile assault that expended itself on the German defenses. After 3 days of combat, the Soviets had lost more than 400 tanks and a significant quantity of men and material. The 5th Tank Army had been annihilated.

LA REPRISE DE GOLDAP

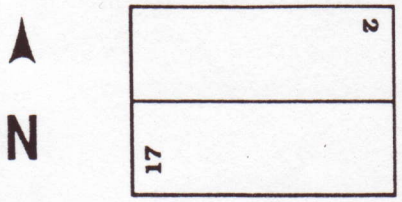
ASL SCENARIO JW8

GOLDAP (PRUSSE), 3 novembre 1944: Durant la dernière année du conflit, les troupes du génie allemand furent fréquemment utilisées pour attaquer des positions enemies fortement minées. Ici la 50ème D.I. a reçu l'ordre de reprendre la ville de Goldap. Pour y arriver, il faut d'abord s'emparer du Mont Goldap que les Soviétiques ont fortifié et miné.

CONDITIONS DE VICTOIRE: A la fin de la partie, compter le nombre d'hexagones de niveau 2 ou 3 contrôlés par les Soviétiques:

8 ou plus	:	Victoire **soviétique**
5 à 7	:	Partie nulle
4 ou moins	:	Victoire **allemande**

CONFIGURATION DE LA CARTE:

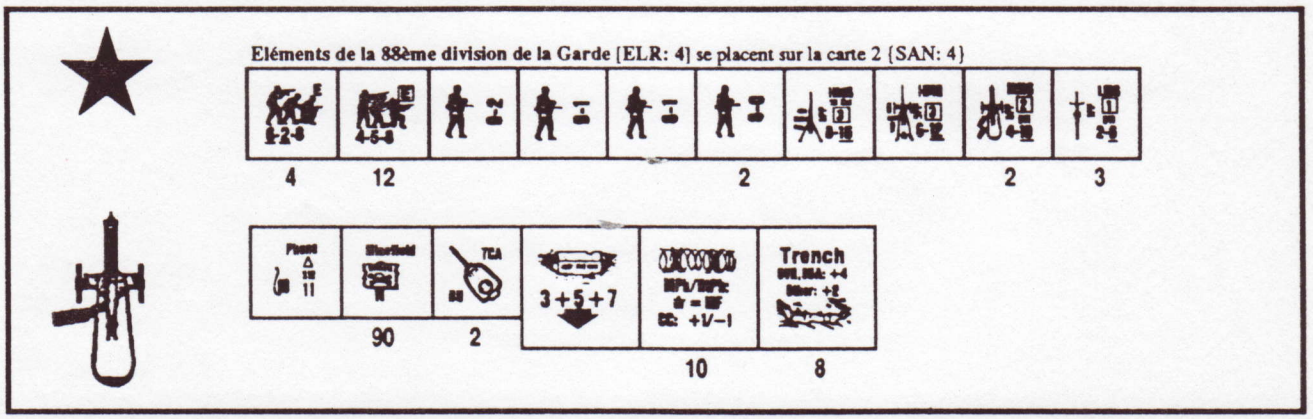


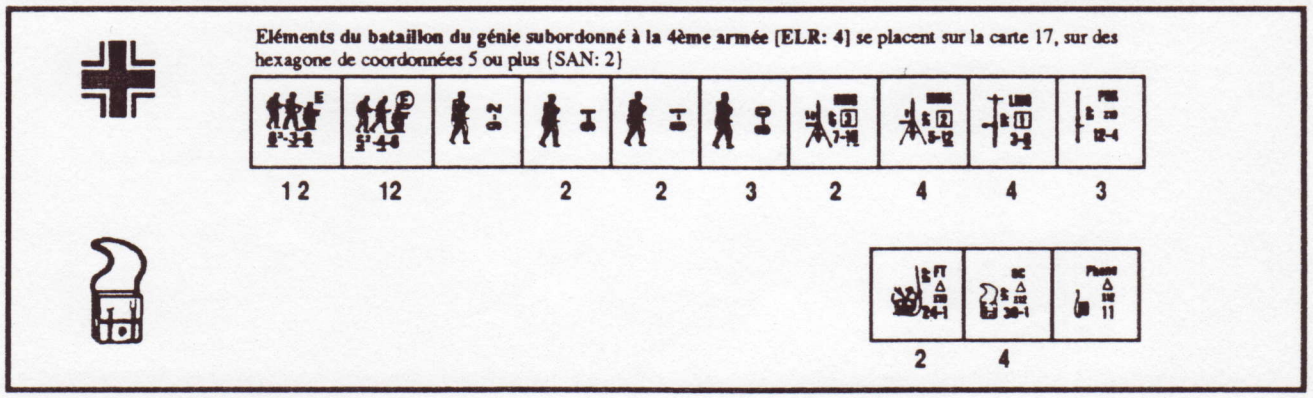
BALANCE:

★ Ajouter 16 facteurs de mines

✠ Les Soviétiques n'ont que 64 facteurs de mines

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FIN
★ les Soviétiques se placent en premier											
✠ les Allemands jouent en premier											





REGLES SPECIALES:

1. EC = Modérées, sans vent.

2. Les observateurs d'artillerie peuvent utiliser le Placement Initial Caché *(HIP)*. Les Allemands ont un module de 120 mm avec Munitions Abondantes *(Plentiful Ammo)*. Les Soviétiques ont un module de 100 mm avec Munitions Abondantes.

3. Les 8-3-8 sont des Ingénieurs d'Assaut *(Assault engineers, H 1.22)*. Les 5-4-8 sont des Sapeurs *(H 1.23)*.

4. Les Coupoles sont des 76*, Tourelles Lentes (Slow Turret), Facteur de Blindage *(Armor Factor)* avant et arrière de 11.

HISTORIQUE: Après une approche de nuit, les ingénieurs se lancèrent à l'assaut. Mais les Soviétiques étaient sur leurs gardes et les Allemands subirent de lourdes pertes. Après deux heures de combat, les Soviétiques réalisèrent que leur position était intenable et se retirèrent en bon ordre. La 50 DI continua son avance difficile et s'empara de la ville de Goldap au prix de lourdes pertes.

THE RECAPTURE OF GOLDAP

Goldap, Prussia, 3 November, 1944: During the last year of war, German sappers were frequently used to attack enemy positions fortified with mines. Here, the 50th D.I. (Division Infanterie?) has received the order to recapture the city of Goldap. To get there, it is necessary to first secure Mount Goldap, which the Soviets have fortified and mined.

Victory Conditions: At the end of the game, count the number of Level 2/3 hexes controlled by the Soviets:

8 or more	:	Soviet Victory
5 to 7	:	Tie
4 or less	:	German Victory

Russians set up first. Germans move first.

Russians: Elements of 88th Guards Division [ELR:4] set up on board 2 {SAN:4}:

Germans: Elements of Sapper Battalion, attached to 4th Army [ELR:4] set up on board 17 in hexes numbered 5 or more {SAN: 2} :

SSR:

1. EC moderate with no wind.

2. OBA Observers may use HIP. The Germans have one module of 120mm with Plentiful Ammo. The Soviets have one module of 100mm with Plentiful Ammo.

3. The 8-3-8's are Assault Engineers (H1.22). The 5-4-8's are Sappers (H1.23).

4. The Armored Cupolas have 76* Guns, Slow Turrets, and front & rear AF of 11.

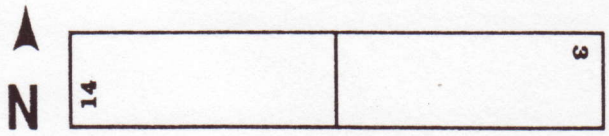
Aftermath: After a night approach, the engineers launched their assault. But the Soviets were on their guard and the Germans sustained heavy losses. After 2 hours of combat, the Soviets realized their position was untenable and retired in good order. The 50th D.I. continued its difficult advance and seized the city of Goldap as a prize for its heavy losses.

DES RUSSES EN PRUSSE

ASL SCENARIO JW9

PRUSSE ORIENTALE, 13 janvier 1945: L'armée soviétique est aux portes de l'Allemagne. Après une terrible préparation d'artillerie, les 2ème et 3ème Fronts Blancs-Russes avec 44 divisions, 800 chars et 3000 canons se ruent sur la Prusse défendue par la 3ème armée de Panzer composée de 9 divisions affaiblies, de 50 chars et de 400 canons. Mais les Allemands avaient prévu une attaque dans ce secteur depuis longtemps. Six lignes de défense fortifiées avaient été établies et les positions avancées avaient été évacuées juste avant le barrage d'artillerie soviétique. Les pertes furent donc insignifiantes. Il restait à repousser les vagues de soldats et de chars qui allaient suivre...

CONFIGURATION DE LA CARTE:



CONDITIONS DE VICTOIRE: Les Soviétiques marquent des VP (A 26.3) en sortant des unités par le bord ouest:

25 et plus	:	victoire **soviétique**
15-24	:	partie nulle
14 et moins	:	victoire **allemande**

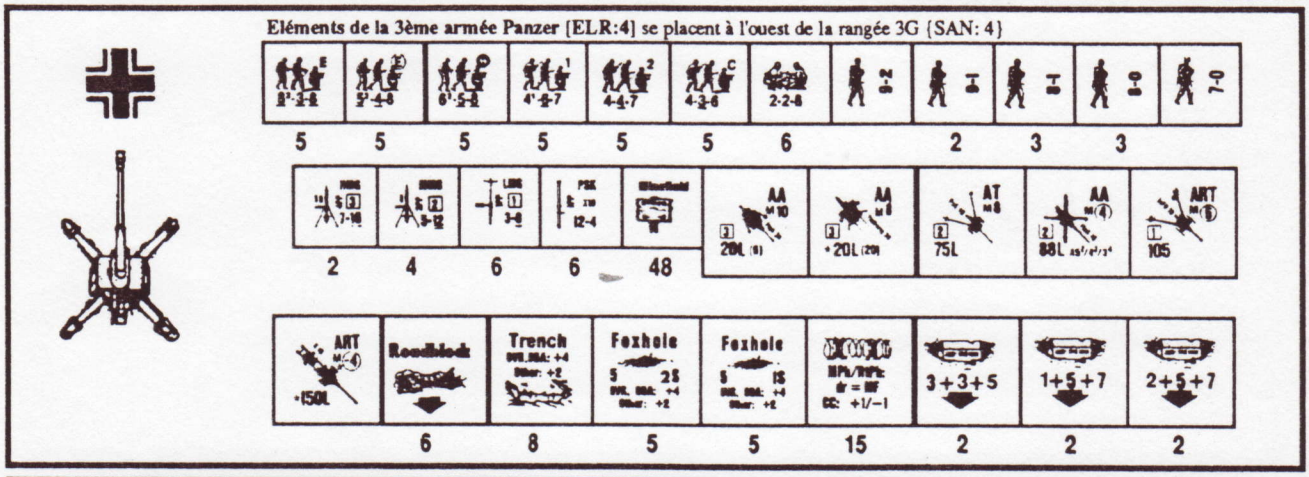
BALANCE:

★ la partie dure 17 tours

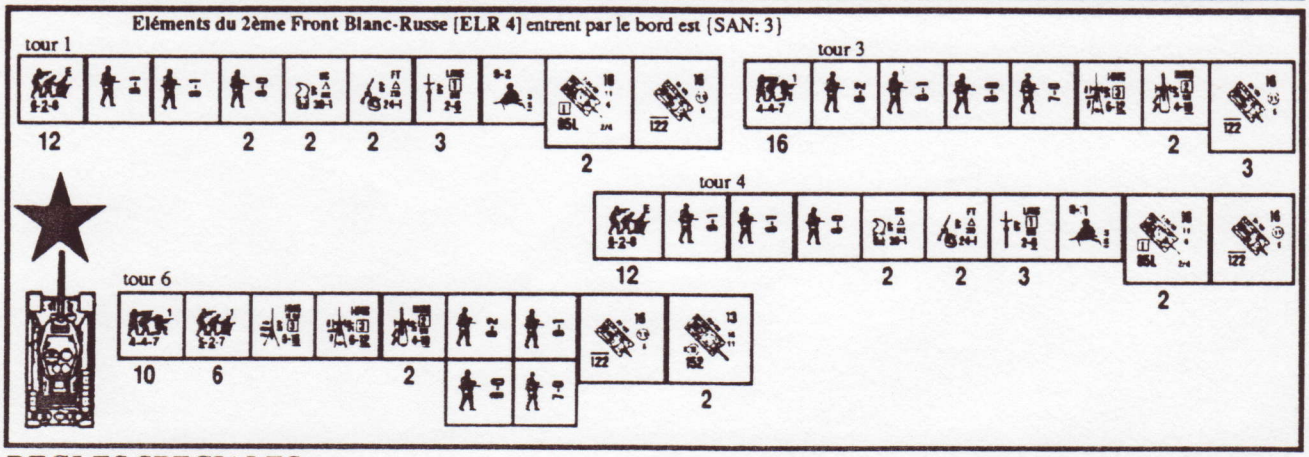
✚ la partie dure 15 tours

✚ les Allemands se placent en premier ★ les Soviétiques jouent en premier	1 ★	2	3 ★	4 ★	5	6 ★	7 FIN	8	9	10	Repartir au tour 1

Eléments de la 3ème armée Panzer [ELR:4] se placent à l'ouest de la rangée 3G [SAN: 4]



Eléments du 2ème Front Blanc-Russe [ELR 4] entrent par le bord est [SAN: 3]



REGLES SPECIALES

1. EC = Terrain Enneigé *(ground snow, E3.72)*, sans vent.

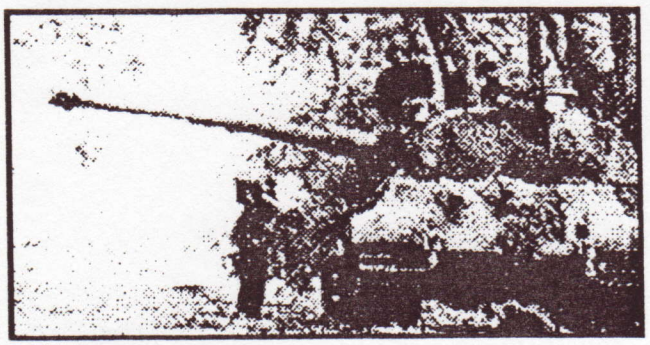
2. Les Allemands doivent former 6 lignes de défense. Une ligne de défense est composée d'au plus 3 rangées d'hexagones contiguës (par exemple 3X, 3Y et 3Z). Chaque ligne doit contenir au plus: 5 Squads (qui doivent être du même type), 3 Barbelés *(Wire)*, 12 Facteurs de Mine, 2 Tranchées *(Trench)*, 2 Trous d'hommes *(Foxholes)*, 2 Bunkers, 2 Barrages Routiers *(Roadblock)*, 1 canon, 3 chefs, 5 Armes de Soutien *(SW)*. Il doit y avoir au moins 9 hexagones d'intervalle entre deux lignes de défense.

Historique: Malgré une supériorité numérique écrasante, et d'énormes sacrifices, les Soviétiques ne réussirent qu'une pénétration partielle des défenses allemandes. Cependant, la situation générale sur le front est obligea la 3ème Panzer à se retirer pour éviter l'encerclement.

LES MONSTRES ATTAQUENT

ASSURBANIPAL

ASL SCENARIO JW10



FRONT EST, janvier 1945: Un détachement d'élite est constitué et équipé des matériels les plus performants pour mener contre les Soviétiques une "offensive des Ardennes". La première partie du plan exige la prise rapide du village de Scectrynz et de ses ponts vitaux. Les Soviétiques, qui ne mènent pas d'offensive dans ce secteur du front, ont prévu deux lignes de défenses rigides et sont décidés à conserver les ponts intacts…

CONDITIONS DE VICTOIRE: Chaque joueur marque les VP normaux, à l'exception des Squads et demi-Squads soviétiques éliminés qui ne rapportent pas de points à l'Allemand. De plus, l'Allemand marque :
+20 s'il ne reste aucun Squad soviétique non démoralisé sur la carte 15 ou 23 à la fin de la partie (donc 40 pour les deux cartes).
+15 par pont de la carte 23 (et 30 pour la carte 8) qu'il a été le dernier à contrôler.
+20 si tous les blindés et canons soviétiques sont détruits.
-40 s'il ne contrôle aucun des ponts de la carte 8.
A la fin de la partie, on fait la différence des points allemands et soviétiques:

100 et +	:	victoire **allemande**
71 à 99	:	partie nulle
70 et -	:	victoire **soviétique**

CONFIGURATION DE LA CARTE:

N

16	15		8
		23	

BALANCE:

★ la partie dure 11 tours

la partie dure 13 tours

★ les Soviétiques se placent en premier / les Allemands jouent en premier	1	2	3 FIN	4	5	6	7	8	9	10	Repartir au tour 1

Groupe mixte fusilliers - gardes - tankistes soviétiques [ELR: 4] se place sur les carte indiquées (voir SSR5) {SAN: 3}

carte 15

16 4 2 2 4 3 3 3 3 3 7 2

carte 23

12 12 2 2 2 3 4

carte 8

4 4

carte 23

4 3 3 2 3 2 2

carte 8

2 2 2

Détachement d'élite SS [ELR: 5] entre par le bord ouest au tour 1 ou plus tard {SAN: 3}

12 6 2 4 6 8 6 2

2 2 2 2 2 2 8

REGLES SPECIALES

1. EC = Modérées, sans vent.
2. Il y a deux ponts en pierre sur la carte 8, entre Y1 et Y5 et entre Q2 et Q9.
3. Les Allemands sont tous Fanatiques et Stealthy. Les 8-3-8 sont des Ingénieurs d'Assaut *(Assault Engineers, H1.22)*.
4. Tous les chars soviétiques doivent être placés sur des hexagones de pont. Les Coupoles ont un Facteur de Blindage (AF) avant et arrière de 11, une HMG de 8 de Puissance de Feu (portée 12 hex) et une Cadence de Tir (ROF) de 2.
5. A cause de la rigidité de l'organisation soviétique, aucune unité soviétique ne peut quitter la carte sur laquelle elle est placée au départ. De plus, les unités sur les cartes 8 et 23 ne peuvent de déplacer jusqu'à ce qu'une d'elle (sur la même carte) ait aperçu une unité allemande (existence d'une LOS entre une unité allemande et soviétique).

Historique: Cette bataille n'a pas eu lieu et ce scénario a pour but l'utilisation de pions allemands rares ou inexistants dans les scénarios officiels. Il démontre également la supériorité technique qu'avait acquis les Allemands en matière de blindés, supériorité qui n'a pu être contrebalancée que par la quantité écrasante des blindés alliés et, bien sûr, la maîtrise des airs…

531 S. Sharp St.
Baltimore, MD 21201
July 27, 1991

Dear Fish:

Enclosed are copies of the French scenarios that you requested. Sorry it took so long (week and a half) to get these out to you, but I was trying to finish my translations. I was able to finish translating all the scenarios, but I have only had time to type up three of the translations. I have sent these three translations to you along with the originals. As I told you over the telephone, I am depending on my high school French and a Larousse French-English dictionary so I do not vouch for their complete accuracy, especially when it comes to the verb tense. However, I am pretty confident that Victory Conditions, set up restrictions, and SSRs are accurate. (Whether the damn things are playable or balanced is another issue altogether!)

If you receive translations from anyone else (i.e., Rick Troha), please pass them on so I can compare and perhaps edit my typed versions. I'll forward my remaining translations to you as I get them typed.

I also received your Doncon mailing for the ASL tournament yesterday. It seems like a very workable idea. I might have chosen some different scenarios (especially more DASL), but I can't really fault any of your selections. I think it will make for an exciting, interesting and fair tournament. Good luck and here's hoping that no major "jick"-heads show up.

See you at Doncon.

Sincerely,

Chuck

Chuck Goetz

Rick

Hey ~~Mark~~ here's Gary's Jeff Coyle's scratch mine installment for Back Blast 90. Also Russ Gifford's article looks ~~good~~ bad for IC3? (IC4?) Let M. HANNA Do THIS AND OMAR "THE FRENCH GUY"'s Scenarios. ~~Since you're passin' this stuff on to Rick, I'll let you see it first.~~

Sorry about the delay

GRÖPAZ - Worlds greatest Procrastinator
so says Kurt Schilling

A situational forward and lead-in are necessary and I'll try to get 'em done directly. I've had a long time to think.

We may have Overstocking at ASLOK
Can't worry about it though

I'm sure a number entries from ASLOK V are missing, beats me?

I'll give you a call
but not after 9