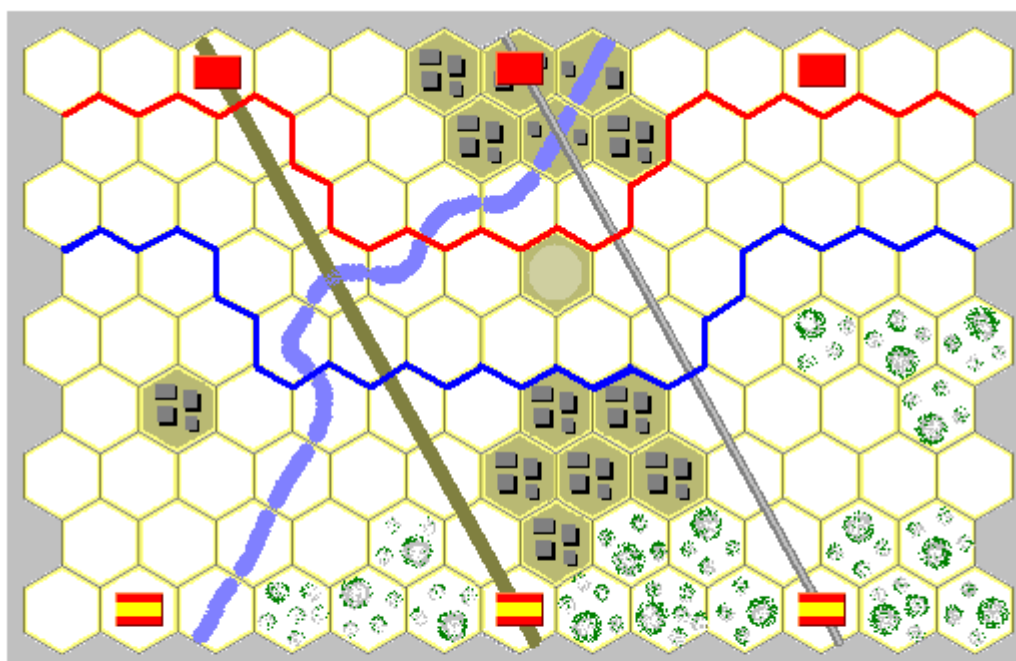





CARA AL SOL...

Scénario pour *Hourré Pobieda*, inspiré de la bataille de Krasny-Bor

Front de Leningrad, février 1943. Conscient de l'imminence d'une offensive Russe, le capitaine Ruiz Huidobro se refuse à abandonner ses hommes et déchire la permission qui lui permettrait de retourner en Espagne voir son fils dont il vient d'apprendre la naissance. Mauvaise idée ! Le jeune ibère ne connaîtra jamais son père ; quelques heures plus tard, *Ivan* déferle sur les positions de la « Division Azul », avec une furie que les survivants, pour la plupart des vétérans de Teruel ou de Brunete pourtant accoutumés aux pires épreuves, décriront comme sans égale...

Le terrain (pour les joueurs qui emploient une surface de jeu avec hexagones, une grille idoine est surimposée sur la carte)



-  Autoroute Leningrad/Moscou
-  Voie ferrée
-  Rivière

- En rouge** : limite de déploiement de l'Armée Rouge
- En bleu** : limite de déploiement de la Division Azul

- « **Neige** » : la totalité de la surface de jeu est soit enneigée, soit transformée en gadoue du fait des bombardements, et tout mouvement est limité à 1 UD (excepté sur l'autoroute, voir ci-dessous). Seuls les éléments représentant le contingent équipé de T34 échappent à cette règle et peuvent bouger de 2 UD en cas d'*avance rapide*.
- « **Autoroute** » : compte tenu des conditions météorologiques, la règle « asphalte » ne s'applique bien évidemment pas et l'autoroute Leningrad/Moscou permet simplement de porter le mouvement des unités à 2 UD s'il s'effectue entièrement sur route, ou à 3 UD pour les éléments de T34.
- ☀ « **Zones boisées** » : traitées comme terrain *rough/couvert*.

En termes de jeu, la rivière gelée n'occasionne pas de pénalité autre qu'interrompre le mouvement, et le monticule au centre n'apporte aucun bénéfice et coupe simplement la LdV. Les zones d'agglomérations sont traitées comme *centres urbains*.

Ravitaillement

- ✓ Le ravitaillement est gratuit dans un rayon d'une UD autour des bases.
- ✓ Chaque unité requiert 1 point de ravitaillement supplémentaire si elle est située ailleurs que sur l'autoroute ou sur la voie ferrée.
- ✓ Seuls les ZdC ennemies coupent ou rallongent les lignes de ravitaillement.

Ordre de bataille

Joueur Russe (joueur A) :

- 44 points de VC d'éléments *soft*
- 25 points de VC de blindés (5 éléments de T34 et 5 éléments de KV1)

En termes de jeu, les T34 sont considérés comme *blindés moyens*, et le joueur peut employer des pions verts pour un assaut avec une unité comprenant ce type d'éléments, même suite à un mouvement de 3 UD. Les KV1 sont considérés comme *blindés lourds*, avec une capacité de combat identique à celle des T34.

Le joueur Russe dispose de 3 bases indiquées par les drapeaux rouges sur la carte, produisant chacune 1d6 pions de ravitaillement. Avant de débiter la partie, il collecte 6d5 pions rouges qu'il peut utiliser pour un bombardement préliminaire résolu avant de commencer le 1^{er} tour.

Joueur Espagnol (joueur B) :

- 24 points de VC d'éléments *soft*, dont 4d6 obligatoirement déployés en 1^{ère} ligne.
- Renforts : 9 points de VC d'éléments *soft* (légions Flamande et Lettone), répartis autour des bases au début de la 1^{ère} phase d'activation du joueur Espagnol.

Le joueur Espagnol dispose de 6 retranchements de premier niveau, et de 3 bases indiquées par les drapeaux, produisant chacune 1d3 points de ravitaillement (bleus).

Règles spéciales

- Les unités soviétiques peuvent totaliser au maximum 3 points de VC d'éléments *soft*.
- Les éléments de tanks Russes peuvent transporter l'infanterie, à raison d'un élément d'infanterie par élément de tanks.
- Les unités Espagnoles peuvent être considérées comme *vétérans*.

Conditions de victoire

Le joueur Russe remporte une victoire décisive s'il parvient à s'emparer des bases Espagnoles situées sur l'autoroute et sur la voie ferrée, et une victoire totale s'il s'empare des trois.

S'il perd plus de la moitié de ses points de VC, ses bases ne produisent plus aucun point de munitions et seulement 1d3 points de ravitaillement par tour.

Le joueur Espagnol remporte une victoire décisive s'il conserve deux de ses bases, et une victoire totale s'il conserve les trois.

