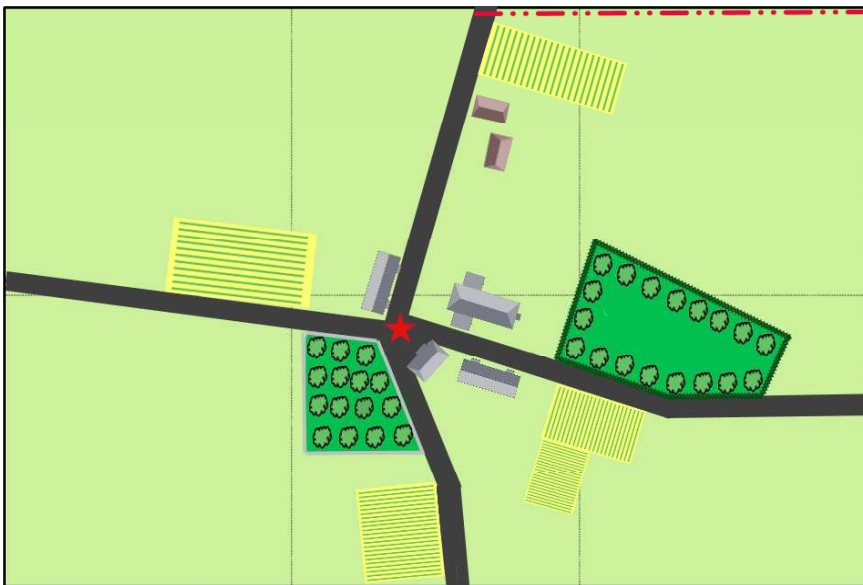


AUTHIE



Authie, 7 juin 1944

le 7 juin, les Canadiens de la 9th infantry Brigade s'élancent depuis le secteur Juno pour élargir la tête de pont vers Caen et l'aéroport de Carpiquet. Les premières résistances sont neutralisées et les assaillants sont plein d'optimisme. Ils croient à la victoire acquise. Or à 14h20, l'avant-garde subit une violente contre-attaque menée par des éléments de la division Hitlerjugend. La C company du North Nova Scotia Highlanders doit se retrancher dans le village d'Authie, avec quelques armes lourdes dont des mitrailleuses, récupérées sur les épaves de Sherman. Malgré tout, à 16h, les grenadiers de la 9. Kompanie du SS Panzer Grenadier Regiment 25 écrasent les derniers défenseurs avec l'appui de Panzers.



Durée : 8 Tours
Dimension : 120 x 80cm

Le joueur Canadien se place en premier en placement caché.

Le joueur Allemand joue en premier.

Conditions de Victoire :

Le joueur Allemand gagne si, à la fin du 8^{ème} tour, il contrôle l'objectif★. Sinon chaque camp comptabilise des points de victoire par unité éliminée.



3th Division d'infanterie



L'infanterie se déploie dans le village (bâtiments gris). Les chars et le canon antichar à plus de 40 cm du bord Est de la carte.



- **C Company du NNSH RGT**  Une compagnie (élite) avec une HMG, deux Piats et un canon antichar de 6 livres.
- **Éléments du 27 RGT blindé Canadien**  Une section de deux Sherman M4 et un M3 Honey Stuart (moral vétéran).




12 SS Hitlerjugend



Les allemands rentrent par les bords rouges de la carte.

- **Éléments du III/RGT 25 12 SS Hitlerjugend**  Deux compagnies de Panzer grenadiers (élite, fanatique) avec un panzerschreck pour chaque compagnie.
- **Éléments de la 6^{ème} kompanie de Panzer 12 SS**  Une section de quatre panzers IV H (moral élite).

Terrain : Les deux espaces verts sont des vergers. Celui de gauche est entouré de murs, celui de droite est entouré de haies.

 Le joueur allemand a le choix pour chaque compagnie de remplacer une section d'armes lourdes par une section d'armes d'assaut.

 Le joueur Canadien dispose de trois retranchements.

Règle optionnelle : Le joueur Canadien a la possibilité de récupérer une HMG sur chaque char à condition que le char soit immobilisé et non détruit et que l'équipage a raté sont test d'expérience. Alors la plaquette représentant l'équipage reste en jeu et devient une plaquette de HMG indépendante et son moral est (vétérans hésitants). Cette nouvelle plaquette sera valide lors de sa prochaine activation.