WESTERN FRONT

1 EASY COMPANY

PARADROP IN THE NIGHT : LE SAUT DANS LA NUIT

FRONT DE L'OUEST

JUNE 6 / 6 JUIN 1944

Operation Albany

by / par jdrommel



Setup / Pose

- 16x — 1
- x12 — 2
- 6x — 3
- x2 — 4
- 2x — 5

Elite infantry

Infanterie d'élite

This is an official FFM44 scenario that was played during the 2022 Nantes tournament. / Scénario officiel de la FFM44, joué lors du Tournoi de Nantes de 2022.

• Historical Background •

On the eve of D-Day, US paratroopers of the 506th PIR (Parachute Infantry Regiment) were the victims of airdrop errors and were scattered throughout the Normandy bocage. Easy and Fox Companies were dropped near Sainte-Mère-Église and had to navigate the bocage to reach their rally point. Lieutenant Dick Winters gathered only 35 paratroopers from his company before joining a larger group from the I/506 Battalion. During the night, there were several skirmishes between US paratroopers and German soldiers. In the morning, Lt. Winters and a few men from his unit destroyed the artillery battery near Le Manoir de Brécourt. The epic story of Easy Company was just beginning. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

Dans la nuit précédant le D-Day, les parachutistes américains du 506th PIR (Parachute Infantry Regiment) subirent des erreurs de largage et furent dispersés dans le bocage normand. Les compagnies E (Easy Company) et F furent larguées près de Sainte-Mère-Église et durent traverser le bocage pour rejoindre leur point de regroupement. Le Lieutenant Dick Winters parvint à regrouper 35 paras de sa compagnie puis à rejoindre un groupe plus important du I/506. De nombreux combats de rencontre eurent lieu cette nuit-là entre des groupes de paras américains et les Allemands. Au matin, le Lt. Winters, avec quelques hommes de son unité, s'empara de la batterie de canons du Grand Chemin près du Manoir de Brécourt. L'épopée de la Easy Company venait de commencer. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Conditions of Victory

- **7 medals.**

The hex of Sainte-Marie-du-Mont is a Temporary Medal Objective for the Allied player. Destroying the artillery unit near Grand Chemin is a double, permanent, Medal Objective for the Allied player.

Special Rules

- Place a badge on the 3 Axis Elite infantry Units *(Troops 2 - Specialized Units)*.
- All Allied Infantry units are Elite *(Troops 2 - Specialized Units)*. Badges are not required.
- Heroic Leader rules *(Actions 8)* are in effect for the Allies. Place the heroic leader (Lt. Winters) on a US unit of your choice, after the paradrop is over.
- Night Attacks rules *(Actions 19)* are in effect. But you must wait for the Allied player's 2nd turn before starting to roll dice.
- Paradrop rules *(Actions 20)* are in effect in the first Allied turn with the following changes: 10 infantry units are dropped, with 2 groups of 5 dropped on each battle star ; if a figure lands off the board, the unit is removed at no medal cost. If it lands on an Allied unit, put it in a free adjacent hex; if it lands on an Axis unit, put it in a free adjacent hex and the enemy unit may immediately roll a free attack against it (however, no taking ground). If there is no free adjacent hex, the unit is removed at no medal cost.

Conditions de victoire

- **7 médailles.**

L'hexagone de Sainte-Marie-du-Mont rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés. La destruction de l'unité d'artillerie du Grand Chemin rapporte une double médaille-objectif au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Placez un badge sur les 3 unités d'infanterie d'élite de l'Axe *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*.
- Toutes les unités d'infanterie alliées sont des troupes d'élite *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*. Mettre des badges est inutile.
- Appliquez les règles de Commandant Héroïque *(Actions 8)* pour les Alliés. Placez le commandant héroïque (Lt. Winters) sur une unité alliée de votre choix après le parachutage.
- Appliquez les règles des Attaques Nocturnes *(Actions 19)*. Ne commencez à lancer les dés qu'à partir du 2e tour allié.
- Appliquez les règles de Parachutage *(Actions 20)* au début du premier tour avec les modifications suivantes : 10 unités sont parachutées, par deux groupes de 5 unités largués tour à tour au-dessus de chacune des deux étoiles de batailles ; si une figurine atterrit en dehors du plateau, elle est perdue mais ne rapporte pas de médaille ; si elle atterrit sur l'hex d'une unité alliée, déplacez-la dans un hex adjacent libre ; si elle atterrit sur l'hex d'une unité ennemie, déplacez-la dans un hex adjacent libre et l'unité de l'Axe bénéficie immédiatement d'une attaque gratuite contre elle (pas de prise de terrain possible). S'il n'y a pas d'hex adjacent libre, l'unité est perdue sans rapporter de médaille.

WESTERN FRONT

2 JUNO BEACH

FRONT DE L'OUEST

JUNE 6 / 6 JUIN 1944

Operation Neptune

by / par Richard Borg

Setup / Pose

1 x7
2 6x
3 x6
4 1x
5 x1
6 2x
7 x2
8 4x
9 x9
10 8x
11 x2
12 5x



• Briefing •

This scenario was originally published in the Air Pack expansion. / Ce scénario a été originellement publié dans l'extension Air Pack.

• Historical Background •

The Canadian troops were assigned to land at Juno beach on D-Day and push inland. Juno had been divided into two beaches, 'Mike' and 'Nan'. The 7th Canadian Brigade under Brigadier H.W. Foster would land on Mike and the 8th Brigade under Brigadier K.G. Blackader on Nan. Each brigade would have DD tanks in support. Foster's force landed on Mike Red and Nan Green on either side of the River Seulles. On the right, the Canadian infantry arrived before their supporting armour and was welcomed by a barrage of German fire from two concrete bunkers position on either side of the river. On the left the infantry was rapidly caught up in a hard fight for the defended village of Courseulles-sur-Mer. Although the Sherman tanks from the 6th Canadian Armoured Regiment gave supporting fire, it was the infantry that stormed the village house by house and secured the position. Meanwhile on the right, once the bunkers fell, the infantry pushed inland and captured Vaux, Graye-sur-Mer and the bridges over the River Seulles. This was a return to France, for a number of Canadians who had fought in the tragic Dieppe Raid of August 1942. It was a chance for some payback and, once ashore, the 'Canucks' achieved the deepest penetration inland of any of the Allied landings on D-Day. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

Pour le Jour J, les troupes canadiennes furent affectées au débarquement sur la plage de Juno d'où elles devaient progresser vers l'intérieur des terres. Juno avait été divisée en deux plages, "Mike" et "Nan". La 7e Brigade canadienne aux ordres du Brigadier H.W. Foster devait débarquer sur Mike et la 8e Brigade aux ordres du Brigadier K.G. Blackader sur Nan. Chaque brigade devait être appuyée par des chars Sherman DD. Les troupes de Foster débarquèrent sur Mike Red et Nan Green, de part et d'autre de la Seulles. Sur la droite, l'infanterie canadienne arriva avant son appui blindé et fut accueillie par un barrage de feu allemand provenant des deux bunkers en béton placés de chaque côté de la rivière. Sur la gauche, l'infanterie fut vite engagée dans de durs combats pour la prise du village de Courseulles-sur-Mer fortement défendu. Bien que les chars Sherman du 6e Régiment blindé canadien firent des tirs d'appui, c'est l'infanterie qui monta à l'assaut du village, maison par maison, et sécurisa la position. Pendant ce temps sur la droite, lorsque les bunkers tombèrent, l'infanterie poussa vers l'intérieur des terres et captura Vaux, Graye-sur-Mer et le pont sur la Seulles. C'était le retour en France pour nombre deCanadiens ayant combattu dans le tragique raid sur Dieppe en août 1942. C'était l'occasion d'une certaine revanche et, une fois débarqués, les "Canucks" réalisèrent la plus profonde progression dans les terres de toutes les troupes alliées débarquées durant le Jour J. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Conditions of Victory

- **6 medals.**

The two bridges and the villages of Courseulles-sur-Mer, Graye-sur-Mer and Vaux are each temporary Medal Objectives for the Allied player.

Special Rules:

- Only the Axis player may claim the Bunkers as defensive positions.

Conditions de victoire

- **6 médailles.**

Courseulles-sur-Mer, Graye-sur-Mer, Vaux et les deux ponts rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Seul le joueur de l'Axe peut utiliser les bunkers comme des positions défensives.

WESTERN FRONT — FRONT DE L'OUEST

3 OMAHA BEACH EXIT D1

JUNE 6 / 6 JUIN 1944

Operation Neptune

by / par jdrommel

• Briefing •



Setup / Pose



This is an official FFM44 scenario that was played during the 2011 French Open. / Scénario officiel de la FFM44, joué lors de l'Open de France de 2011.

• Historical Background •

June 6, 1944, 6:30 am. The Landing Craft of the Able Company of 116th RCT (Regimental Combat Team, 29th Infantry Division) landed on the Dog Green sector. At the same time, LCAs of Charlie Company of the 2nd Ranger Battalion arrived on the Charlie Red sector. U.S. soldiers were immediately under the deadly fire of machine guns, mortars, and antitank guns of German strongpoints Wn71, Wn72, and Wn73 defending the area. On Dog Green, A/116th RCT, decimated, was pinned down on the beach, and survivors took cover behind hedgehogs. On Charlie Red, Rangers succeeded in reaching the cliffs with heavy losses and flanked the "Maison Fortifiée" strongpoint, and this threat was eliminated in the morning. On Dog Green, despite the support of DD amphibious tanks of B Squadron (743rd Tank Battalion) and the landing of the second assault wave (B/116th RCT), U.S. soldiers were still under the fire of Wn71 and pinned down on the beach. Exit D1 was only captured by U.S. troops at 2 pm but was not usable until the end of the day. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

Le 6 juin 1944, à 6h30, les LCA de la Compagnie A du 116e RCT accostèrent sur Dog Green pendant que ceux de la Compagnie C du 2e Bataillon de Rangers arrivaient sur Charlie Red. Les soldats américains étaient à peine sortis des péniches qu'ils furent aussitôt pris sous le feu meurtrier des mitrailleuses, canons et mortiers des points d'appui allemands Wn71, Wn72 et Wn73 qui défendaient le secteur. Sur Dog Green, la A/116 RCT fut clouée sur la plage et subit de très lourdes pertes. Les survivants s'abritèrent comme ils le purent derrière les obstacles disséminés sur le rivage. Sur Charlie Red, les Rangers réussirent tant bien que mal à atteindre le pied de la falaise, puis un passage fut trouvé à l'ouest de celle-ci, permettant d'accéder à son sommet et de prendre à revers le point d'appui surnommé "la maison fortifiée". Les Rangers attaquèrent et réduisirent ce point d'appui dans la matinée. Sur Dog Green, malgré le soutien des chars DD du 743e Bataillon Blindé et l'arrivée de la deuxième vague d'assaut, les soldats américains restèrent bloqués sur la plage, toujours sous le feu meurtrier du Wn71. Il fallut attendre 14h pour que la sortie D1 tombe aux mains des Américains, mais elle ne fut utilisable que le soir du 6 juin. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Conditions of Victory

- **6 medals.**

Exit rules are in effect for the hex D1 of the Axis player's baseline, for the Allied forces. An Allied unit that moves off the battlefield from this hex is removed from the board and the Allied player places one of its figures on the Victory track as a medal.

Special Rules

- Place a badge on the 3 Axis Elite infantry Units *(Troops 2 - Specialized Units)*.
- Place a badge (or use the proper figure) on the Axis heavy anti-tank guns unit *(Troops 23)*.
- Sea Bluffs rules *(Terrain 11)* are in effect for hill hexes adjacent to beach hexes.
- Special Weapon Asset late war rules *(SWAs 4)* are in effect for the Axis unit equipped with mortars *(SWAs 6)*. Place the proper figure or badge on these units.

Conditions de victoire

- **6 médailles.**

Appliquez, pour les Alliés, la règle des pions Exit sur l'hex D1 se trouvant sur la ligne de base du camp de l'Axe. Une unité alliée qui quitte le plateau depuis cet hex est retirée et le joueur des Alliés place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles.

Règles spéciales

- Placez un badge sur les 3 unités d'infanterie d'élite des Alliés *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*.
- Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour l'unité de canons antichar lourds de l'Axe *(Troupes 23)*.
- Appliquez les règles d'escarpements *(Terrains 11)* pour les hex de collines adjacents aux hex de plage.
- Appliquez les règles de Matériel 1942> *(Matériel 4)* à l'unité de l'Axe équipée de de mortiers *(Matériel 6)*. Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.

Mortar — Mortier

Heavy AT-Gun — Canon antichar lourd

Elite infantry — Infanterie d'élite

WESTERN FRONT — FRONT DE L'OUEST

4 GOLD BEACH

JUNE 6 / 6 JUIN 1944

Operation Neptune

by / par Richard Borg

Setup / Pose





• Briefing •

Elite infantry

Infanterie d'élite

This scenario was originally published in the Air Pack expansion. / Ce scénario a été originellement publié dans l'extension Air Pack.

• Historical Background •

The German defenses at Gold consisted of two battalions of the 726th Regiment supported by inland batteries. Barbed wire and a few antitank hedgehog obstacles protected the entire stretch of beach.The British planners had divided Gold beach into four zones, 'Item', 'Jig', 'King' and 'Love'. For the assault, the 231st Brigade would attack Jig and the 69th Brigade would land on King.

Almost as soon as the infantry got to the be aches on Jig, they started to suffer serious casualties. 'Hobart's Funnies' and 47th Royal Marine Commando units landed next, but the coastal defenders hung on at Le Hamel despite the Allied troops' tank support. To the west, the radar station at Saint - Come - de - Fresné' was taken and to the east of Le Hamel, the Customs house was cleared. From these points, in a wide sweeping movement, Infantry and tanks advanced inland toward the high ground.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in com mand. The rest is history.

• Contexte historique •

Sur Gold, les défenseurs allemands appartenaient à deux bataillons du 726e Régiment appuyés par des batteries situées dans l'intérieur des terres. Des barbelés et quelques obstacles antichars protégeaient toute l'étendue de la plage. Les planificateurs anglais avaient divisé la plage de Gold en quatre zones, "How", "Item", "Jig" et "King".

Lors de l'assaut, la 231e Brigade devait débarquer sur Jig alors que la 69e Brigade avait King pour secteur de débarquement. Dès qu'elle toucha la plage de Jig, l'infanterie encaissa des pertes sérieuses. Les "Funnies de Hobart" et le 47e Commando de la Marine Royale débarquèrent ensuite, mais les défenseurs allemands résistèrent à Le Hamel, malgré l'appui apporté par les chars alliés à leurs troupes. A l'ouest, la station radar de Saint-Côme-de-Fresné fut prise alors qu'à l'est de Le Hamel, "Customs house" fut nettoyée. De ces positions, en un large mouvement d'encerclement, l'infanterie et les chars progressèrent vers les hauteurs, à l'intérieur des terres.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. Á vous de jouer !

Conditions of Victory

- **6 medals.**

The Customs House, Le Hamel, Le Buhot and the fortified position on the hill next to the Radar Station are each temporary Medal Objectives for the Allied player.

Special Rules:

- Only the Axis player may claim the Bunkers as defensive positions.
- Place a badge on the Allied elite infantry unit *(Troops 2 - Specialized Units)*.
- The Axis player benefits from Radar Alert rules *(Actions 11)* as long as an Axis unit occupies the hill hex with a medal next to the radar station.

Conditions of Victory

- **6 médailles.**

"Customs house", Le Hamel, Le Buhot et l'hex fortifié sur la colline près de la station radar rapportent chacun une Médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Seul le joueur de l'Axe peut utiliser les bunkers comme des positions défensives.
- Placez un badge sur l'unité d'infanterie d'élite des Alliés *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*.
- Le joueur de l'Axe bénéficie des règles d'alerte radar *(Actions 11)* tant que l'une de ses unités occupe l'hex de colline avec une médaille adjacent à la station radar.

WESTERN FRONT

5 CAPTURE OF CHEF-DU-PONT

FRONT DE L'OUEST

LA PRISE DE CHEF-DU-PONT

JUNE 6 / 6 JUIN 1944

by / par jdrommel



This scenario was played during the 2023 US Open in Chattanooga. / Scénario joué lors de l'US Open 2023 à Chattanooga.

• Historical Background •

On the morning of June 6, approximately 150 paratroopers of the 507th and 508th PIR, under the command of LTC Ostberg, advanced along the railroad toward Chef-du-Pont.

The objective was to seize the bridge over the Merderet river. Their advance toward the bridge continued into the town but under enemy fire.

LTC Ostberg was wounded while attempting to cross the bridge. Then, a German artillery piece west of the marshes opened fire, inflicting heavy casualties on the paratroopers.

Finally, US reinforcements arrived that evening, and the paratroopers were able to take the bridge and consolidate the bridgehead. Mission accomplished!

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

Conduits par le lieutenant-colonel Ostberg, 150 parachutistes des 507th et 508th PIR se dirigèrent, dans la matinée du 6 juin, vers Chef-du-Pont en longeant la voie ferrée.

Leur objectif était de s'emparer du pont sur le Merderet. La progression des paras continua dans la ville en direction du pont, sous le feu ennemi.

Le Lt-col Ostberg fut blessé en essayant de traverser le pont. Puis une pièce d'artillerie allemande située à l'ouest des marécages ouvrit le feu, infligeant de lourdes pertes aux Américains.

Mais des renforts arrivèrent en fin de journée et les paras US purent s'emparer du pont et consolider leurs positions. Mission accomplie !

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Setup / Pose



Conditions of Victory

- **6 medals.**

The hex with the bridge over the Merderet River is a temporary Medal Objective for the Allied player.

The hex of Port Filiolet is a temporary Medal Objective for the Axis player.

Special Rules

- All Allied Infantry units are Elite *(Troops 2 - Specialized Units)*. Badges are not required.
- Heroic Leader rules *(Actions 8)* are in effect for the Allied unit with a battle star.

Conditions de victoire

- **6 médailles.**

L'hexagone de pont franchissant le Merderet rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

L'hexagone de Port Filiolet rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

- Toutes les unités d'infanterie alliées sont des troupes d'élite *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*. Mettre des badges est inutile.
- Appliquez les règles de Commandant Héroïque *(Actions 8)* pour l'unité alliée avec une étoile de bataille.

Elite infantry

Infanterie d'élite

WESTERN FRONT

6 LIBERATION OF PORT-EN-BESSIN

FRONT DE L'OUEST

LIBERATION OF PORT-EN-BESSIN

JUNE 6-8 / 6-8 JUIN 1944

by / par jdrommel

Setup / Pose

1 x20

2 13x

3 x7

4 6x

5 x2

6 1x

7 x1

8 1x

9 x1

10 8x

11 x1

12 1x



• Briefing •

This is an official FFM44 scenario that was played during the 2024 French Open. / Scénario officiel de la FFM44, joué lors de l'Open de France de 2024.

• Historical Background •

After a difficult landing at Gold Beach, where it suffered its first losses, the 47 Royal Marine Commando moved inland towards its objective: Port-en-Bessin. At around 4 pm on June 7, the commandos went on the attack. An initial assault on the fortified Wn 57 point west of the town was repulsed by fire from two German flak ships that had taken refuge in the port. To the east, Wn 55 was attacked at nightfall by a handful of commandos led by Capt. Cousins. One after the other, they seized the blockhouses of the fortified point, but Capt. Cousins was killed in the fight. Nevertheless, his action was decisive in the outcome of the battle, and on the morning of June 8, after a night of fighting, the Germans surrendered. Port-en-Bessin was liberated. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

Après un débarquement difficile à Gold Beach où il subit ses premières pertes, le 47 Royal Marine Commando s'enfonça dans les terres en direction de son objectif : Port-en-Bessin. Le 7 juin vers 16h, les commandos passèrent à l'attaque. Un premier assaut sur le point fortifié Wn 57, à l'ouest de la cité, fut repoussé par les tirs de deux flak ships allemands réfugiés dans le port. A l'est, le Wn 55 fut attaqué à la tombée de la nuit par quelques commandos dirigés par le Capt. Cousins. Ils s'emparèrent des blockhaus du point fortifié les uns après les autres mais le Capt. Cousins fut tué dans ce combat. Néanmoins, son action décida du sort de la bataille et au matin du 8 juin, après une nuit de combat, les Allemands se rendirent. Port-en-Bessin était libéré. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Conditions of Victory

- **6 medals.**

The Vauban Tower ("Tour Vauban") hex is a temporary Medal Objective for the Allied player.

Special Rules:

- British Commonwealth Forces rules *(Nations 5)* are in effect for Allied units.
- All Allied Infantry units are Elite *(Troops 2 - Specialized Units)*. Badges are not required.
- Destroyers rules *(Troops 12)* are in effect for the German flak ship in the harbor. It can move only in the 2 hexes of the harbor.
- Heroic Leader rules *(Actions 8)* are in effect for the Allied unit with a battle star.
- Night Attacks rules *(Actions 19)* are in effect, with "Full Night" rules: game runs from daylight toward full night; when full night it reached, it runs back toward daylight.
- Board sides are switched: Allied units retreat toward the inland baseline and Axis units toward sea baseline.

Conditions de victoire

- **6 médailles.**

L'hexagone de la Tour Vauban rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Appliquez les règles des Forces Britanniques du Commonwealth *(Nations 5)* pour les unités alliées.
- Toutes les unités d'infanterie alliées sont des troupes d'élite *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*. Mettre des badges est inutile.
- Appliquez les règles de destroyer *(Troupes 12)* pour le flak ship allemand dans le port. Il ne peut se déplacer que dans les deux hexagones du port.
- Appliquez les règles de Commandant Héroïque *(Actions 8)* pour l'unité alliée avec une étoile de bataille.
- Appliquez les règles des Attaques Nocturnes *(Actions 19)*, avec la règle de nuit complète : la partie commence à l'étape jour complet et progresse vers la nuit complète ; une fois la nuit complète atteinte, elle progresse dans l'autre sens, vers le jour complet.
- Le plateau est inversé : les unités alliées effectuent leur retraite vers les terres et les unités de l'Axe vers la mer.

WESTERN FRONT

7 GO TO CARPIQUET AIRFIELD!

FRONT DE L'OUEST

OBJECTIF CARPIQUET !

JUNE 6-7 / 6-7 JUIN 1944

by / par jdrommel

• Briefing •





• Setup / Pose •

This scenario is part of the Juno Campaign, by jdrommel. / Ce scénario est extrait de la Campagne Juno, de jdrommel.

• Historical Background •

After the successful landing on Juno Beach on the morning of June 6, and despite heavy casualties, the 3rd Canadian Infantry Division began its advance inland toward the Carpiquet airfield. On the left, the 7th Infantry Brigade advanced towards Secqueville-en-Bessin. On the right, the 9th Infantry Brigade moved towards Villons-les-Buissons, while the 8th Infantry Brigade stayed behind to lick its wounds. Scattered elements of the German 716th Static Infantry Division slowed the Canadian advance and they stopped for the night before reaching its objective. On June 7, the Canadians continued their advance, avoiding the heavily fortified radar station of Douvres-la-Délivrande on their right flank. At this point, German armored reinforcements began arriving on the battlefield... The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

Après le débarquement réussi sur Juno Beach au matin du 6 juin, non sans pertes sérieuses, la 3e Division d'Infanterie canadienne commença sa progression à l'intérieur des terres, ayant pour objectif l'aérodrome de Carpiquet. La 7e brigade s'avançait vers Secqueville-en-Bessin, la 9e brigade allait vers Villons-les-Buissons, la 8e brigade passait en réserve pour panser ses plaies. La progression canadienne fut ralentie par des éléments épars de la 716.ID allemande et s'arrêta pour la nuit sans avoir atteint ses objectifs. Le 7 juin, les Canadiens reprirent leur progression en évitant le point fortifié de la station radar de Douvres-la-Délivrande, se trouvant sur leur flanc droit. C'est à ce moment que les renforts blindés allemands commencèrent à arriver dans la zone d'opérations... Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Conditions of Victory

- **15 medals.**

The radar station, Villons-les-Buissons, Rosel and Secqueville-en-Bessin hexes are each a temporary Medal Objective for the Allied player.

Special Rules

- British Commonwealth Forces rules *(Nations 5)* are in effect for Allied units.
- Place a badge (or use the proper figures, if any) on the 3 Axis elite infantry units *(Troops 2)*, the 2 Allied mobile artilleries *(Troops 14)* and on the Axis heavy anti-tank gun *(Troops 23)*.
- Sniper rules *(Troops 10)* are in effect for the 3 Axis infantry units with a single figure.
- Special Weapon Asset late war rules *(SWAs 4)* are in effect for Axis units equipped with mortars *(SWAs 6)*. Place the proper figure or badge on these units.
- Air Strike & Blitz rules *(Actions 3)* are in effect for the Allied player.
- The Axis player lays out the Minefields *(Terrain 29)*.

Conditions de victoire

- **15 médailles.**

Les hexagones de station radar, Villons-les-Buissons, Rosel et Secqueville-en-Bessin rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Appliquez les règles des Forces Britanniques du Commonwealth *(Nations 5)* pour les unités alliées.
- Placez un badge (ou utilisez les figurines appropriées si elles existent) pour les 3 unités d'infanterie d'élite allemandes *(Troupes 2)*, les 2 artilleries mobiles alliées *(Troupes 14)* et l'unité de canon antichar lourd allemande *(Troupes 23)*.
- Appliquez les règles de tireurs d'élite *(Troupes 10)* aux 3 unités d'infanterie de l'Axe avec une seule figurine.
- Appliquez les règles de Matériel 1942> *(Matériel 4)* aux unités de l'Axe équipées de mortiers *(Matériel 6)*. Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.
- Appliquez les règles de Raids aériens & Blitz *(Actions 3)* au joueur des Alliés.
- Le joueur de l'Axe pose les champs de mines *(Terrains 29)*.

Mortar
Mortier

Elite infantry
Infanterie d'élite

Heavy AT-Gun
Canon antichar lourd

Mobile Artillery
Artillerie mobile

Sniper
Tireur d'élite

WESTERN FRONT

8 LONGUES-SUR-MER BATTERY

FRONT DE L'OUEST

LA BATTERIE DE LONGUES-SUR-MER

JUNE 6 / 6 JUIN 1944

by / par jdrommel



Big Guns

Artillerie lourde



• Briefing •

This scenario was a gift from the FFM44 to all participants of the 2024 French Open. / Scénario bonus offert par la FFM44 aux participants de l'Open de France 2024.

• Historical Background •

The Longues-sur-Mer battery was a German coastal artillery battery identified under code 4/1260. Equipped with four 150mm cannons in casemates and a cliff-side fire control command post emplacement, it was considered a real threat to the Allied landing fleet. On the morning of June 6, the battery opened fire on the British sector command ship HMS Bulolo. The British cruisers HMS Ajax and Argonaut opened fire on the battery, and so did the French cruiser Georges Leygues and the American cruiser USS Arkansas, both parts of the American fleet in front of Omaha Beach. After an artillery duel lasting part of the day, the battery had three guns out of action and ceased fire. The battery garrison surrendered to British troops arriving from Gold Beach the following morning.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Contexte historique •

La batterie de Longues-sur-Mer était une batterie de marine identifiée sous le code 4/1260. Equipée de quatre canons de150mm sous casemate et d'un poste de direction de tir en bord de falaise, elle était jugée dangereuse pour la flotte de débarquement alliée. Au matin du 6 juin, la batterie ouvrit le feu et encadra de ses tirs le HMS Bulolo, navire de commandement du secteur britannique. Les croiseurs britanniques HMS Ajax et Argonaut la prirent sous leurs feux ainsi que le croiseur français Georges Leygues et le croiseur américain USS Arkansas, dépendants de la flotte américaine devant Omaha Beach. Après un duel d'artillerie qui dura une partie de la journée, la batterie comptait trois canons hors de combat et cessa le tir. Le lendemain matin, la garnison de la batterie se rendra aux troupes britanniques arrivant de Gold Beach.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Conditions of Victory

- **6 medals.**

The Allied player wins 2 victory medals for each Axis artillery unit destroyed. Each hit on an Allied battleship is a permanent medal objective for the Axis player (therefore, a destroyed battleship is worth a total of 4 medals: 3 medals for the 3 hits and 1 for sinking the battleship).

Special Rules

- Big Guns rules *(Troops 3)* are in effect for the Axis artillery units.
- Destroyer rules *(Troops 12)* are in effect for the Allies battleships.
- Forward Spotting rules *(Actions 4)* are in effect for the Control Fire Command Post (PDT). When the PDT is destroyed (4 figures), the Axis artillery units cannot use their targeting markers and roll an additional die anymore. Destroying the PDT does not grant the Allied player any medal.

Conditions of Victory

- **6 médailles.**

Le joueur des Alliés gagne 2 médailles pour chaque unité d'artillerie de l'Axe détruite. Chaque impact sur un navire de guerre rapporte une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe (couler un navire rapporte donc au total quatre médailles : 3 pour chaque impact et 1 pour la destruction du navire).

Règles spéciales

- Appliquez les règles de d'artillerie lourde *(Troupes 3)* aux unités d'artillerie de l'Axe.
- Appliquez les règles de destroyer *(Troupes 12)* aux navires alliés.
- Appliquez les règles de repérage pour bombardement *(Actions 4)* au poste de direction de tir de la batterie (PDT). Si le PDT est détruit (4 figurines), les unités d'artillerie de l'Axe ne peuvent plus utiliser leurs jetons « cible » et bénéficier d'un dé supplémentaire sur leurs tirs. Détruire Le PDT ne rapporte pas de médaille au joueur des Alliés.