



Stille Nacht

un Scénario pour 1-2 Joueurs.
Par Silverpaint68

Hiver 1943. Les Russes ont repéré une avant-garde Allemande qui bivouaque dans un bâtiment tout proche. Manquant cruellement de Vodka, ils ont pour mission de récupérer le précieux breuvage, si possible sans alerter l'ennemi et en subissant le moins de pertes possibles.

Terrain :



Armées et Déploiement :



- ★ Les unités Allemandes sont déployées dans leur Zone de Déploiement, hors des cases contenant un marqueur « **Vodka** ».
- ★ Les unités Russes sont déployées dans leur zone de déploiement.

Option : Mode Solo :

Jouer les unités Allemandes comme des Créatures Autonomes / Mode Agressif (cf **COMPENDIUM** p.74).



Chaque camp tire 2 Cartes.

Les conditions climatiques **Nuit Noire** s'appliquent pour toute la partie.

Durée de la partie : la partie dure 6 Tours.

Règles Spéciales :

- ★ **Schlaffen sie gut ?**

En début de partie, toutes les unités Allemandes, sauf la MG 34, sont « **Endormies** ». La MG 34 a été chargée de monter la garde. Elle n'a pas de marqueur « **Endormi** » mais un marqueur « **Suppressed** » en début de partie.



★ **Vodka !**

Une unité qui se trouve sur une case contenant un marqueur « **Vodka** », à tout moment de son déplacement, peut le ramasser gratuitement. S'il lui reste des points de déplacement, elle peut continuer celui-ci. Une unité qui gagne un combat peut dérober un marqueur « **Vodka** » à l'unité adverse au lieu de lui infliger un Pas de Perte. Si une unité portant un marqueur « **Vodka** » est éliminée, les marqueurs portés sont placés sur la case qu'occupait l'unité.

Une unité portant un marqueur « **Vodka** » peut le transmettre gratuitement à une unité amie adjacente. Une unité peut porter n'importe quel nombre de marqueurs « **Vodka** ».

★ **Marqueurs « Vodka »:**

Vous pouvez utiliser les pions qui se trouvent dans le **Battleground Set 2**. Si vous ne les avez pas, vous pouvez copier, imprimer et découper les marqueurs ci-dessous :



Marqueurs « **Vodka** »

ou utiliser les marqueurs Objectifs jaunes de la boîte **Heroes of Stalingrad**.

Rappel de Règle : Unité Endormie (cf **COMPENDIUM** p.27 ou **SCÉNARIO PACK SAINTE MÈRE ÉGLISE** pour la version complète) :

- ★ Une unité endormie reçoit un marqueur « **Endormi** ». Elle est placée face inactive (si elle en a une), ne peut recevoir de pions Ordre, de marqueur « **Activate** », ni faire d'action de mouvement durant la phase de Réserve. Elle ne peut pas bénéficier de l'effet de cartes Action et n'a pas de Zone de Contrôle (ZdC).
- ★ Elle ne peut pas être la cible d'un tir, à moins que l'unité ennemie se trouve à 2 cases ou moins. Si elle est dans un bâtiment, elle ne peut pas être la cible d'un tir à moins qu'elle ne se trouve dans la ZdC d'une unité adverse. Lors d'un tir, les Pas de Perte sont attribués normalement. Elle est automatiquement détruite si elle est attaquée lors d'un assaut.
- ★ Une unité endormie en extérieur se réveille dès qu'un tir ou une explosion retentit n'importe où sur le plateau de jeu. Une unité endormie dans un bâtiment se réveille si :
 - ➔ un tir est effectué depuis une case du même bâtiment ou d'une case adjacente au bâtiment.
 - ➔ Un assaut à lieu dans le même bâtiment.
- ★ Une unité avec un Ordre peut réveiller une unité endormie, si elle se trouve adjacente à elle, à n'importe quel moment de son déplacement.
- ★ Une fois réveillée, l'unité perd son marqueur « **Endormi** », mais reçoit immédiatement un marqueur « **Suppressed** ».
- ★ **Marqueurs « Endormi » :**

Vous pouvez utiliser les pions qui se trouvent dans le **Scénario Pack Sainte Mère Eglise**. Si vous ne les avez pas, vous pouvez copier, imprimer et découper les marqueurs ci-dessous :



ou utiliser des marqueurs de votre choix de la boîte **Heroes of Stalingrad**.

Victoire :

- ★ Le joueur Russe doit récupérer au moins deux marqueurs « **Vodka** » et les sortir de la maison avant la fin du tour 6 pour gagner.
- ★ Tout autre résultat entraîne la victoire du joueur Allemand.

Note Historique :

Ce scénario est basé sur une anecdote que m'avait raconté mon grand-père alors que j'étais bien plus jeune. En tant qu'Alsacien, il avait été incorporé de force dans l'armée allemande et envoyé combattre en Russie. Je lui dédie ce scénario. In memoriam.



« Un matin, en se réveillant, mes compagnons d'infortune et moi, on s'est rendu compte que les Russes s'étaient introduits nuitamment et silencieusement dans notre campement. Ils nous avaient pris toutes nos provisions... puis étaient repartis tout aussi discrètement, sans nous réveiller ni nous faire le moindre mal, alors qu'on était à leur merci. »

GERLING Roger 1924-1993