

Une campagne de Jacques "jdrommel" David

CAMPAGNE D'AUDIE MURPHY

Août 1943 - Février 1945



A handwritten signature in cursive ink, appearing to read "Audie Murphy".

La 3^{ème} Division d'Infanterie américaine (3rd US Infantry Division « Rock of the Marne ») fut l'une des premières divisions américaines engagées dans la 2^e Guerre mondiale. Elle s'est battue en Sicile, en Italie (débarquement à Salerne puis à Anzio) avant de débarquer en Provence pour remonter vers l'Alsace et finir la guerre en Allemagne près de la frontière tchèque. Impliquée dans les plus dures batailles du front italien et des Vosges, la division a subi des pertes élevées, relatives à ses multiples engagements en première ligne. Un des soldats de cette division fut Audie Murphy, future vedette de cinéma à Hollywood et auteur d'un livre autobiographique sur la guerre, « L'enfer des hommes ». La particularité d'Audie Murphy est qu'il fut le soldat américain le plus décoré de la Seconde Guerre mondiale. Affecté au 15th US Infantry Regiment comme simple soldat en 1943, il le quittera comme lieutenant en 1945 avec 38 médailles dont la Médaille d'Honneur.

Cette campagne ne reprend pas les batailles d'un front particulier et elle n'est pas non plus à la gloire d'un grand général. Elle est simplement dédiée à la mémoire de tous les GI's qui, comme Audie Murphy, ont modestement fait leur travail de soldat en essayant de survivre à « L'enfer des hommes ».

- Jdrommel

Extensions requises : Terrain Pack, Front Est

Extensions recommandées : Plateau Hiver, Carnets de Campagne, Guerre du Pacifique, Tigres des Neiges

NOTES DE CAMPAGNE

La campagne se joue dans l'ordre chronologique des 8 scénarios. Conformément à l'Histoire, c'est le joueur des Alliés qui a l'initiative dans la plupart des scénarios (sauf celui de la contre-attaque) et qui a des objectifs à atteindre.

Les 8 scénarios sont donc joués dans l'ordre suivant :

- 1- La ligne San Fratello (6555)
- 2- Le Volturno (6558)
- 3- Mignano Monte Lungo (6557)
- 4- Cisterna di Littoria (6564)
- 5- Alpha Yellow (6568)
- 6- La carrière de Cleurie (6590)
- 7- Contre-attaque à Holtzwihr (5797)
- 8- La prise de Biesheim (6592)

Jetons de réserve

Il n'y a pas de jetons de réserve dans cette campagne.

Jet de dés de victoire

Il n'y a pas de jet de dés de victoire dans cette campagne.

Conditions de victoire

Après le scénario final de la campagne, les points de victoire sont comptés comme suit :

- 1 point par médaille obtenue dans la campagne
- + 1 point par scénario remporté
- + 1 point supplémentaire par médaille-objectif obtenue

Par exemple, si le joueur des Alliés remporte 5 scénarios de 6 médailles chacun, dont 4 médailles-objectifs, et en perd 3 autres avec 0 médaille, son score final sera de 30 (médailles) + 5 (victoires) + 4 (objectifs) = 39 points.

Le joueur qui a le plus de points remporte la campagne.

Score de campagne

	ALLIÉS	AXE
Nombre total de médailles		
Nombre de victoires		
Médailles-objectifs		
TOTAL	pts.	pts.

RÈGLES AVANCÉES

Les joueurs expérimentés pourront jouer avec ces règles avancées, qui s'appliquent en fonction du vainqueur du scénario précédent : cela concerne donc tous les scénarios de la campagne sauf le premier. Il s'agit d'un bonus d'unités (ou de moyens) qui est donné au joueur vainqueur et qui est utilisé uniquement dans le scénario suivant.

Scénario	Bonus ALLIÉS <i>S'ils ont gagné le scénario précédent</i>	Bonus AXE <i>S'ils ont gagné le scénario précédent</i>
La ligne San Fratello	Aucun	Aucun
Le Volturno	Placez 1 unité de blindés de plus sur votre ligne de départ	Jouez n'importe quelle carte comme un <i>Tir de Barrage</i> *
Mignano Montelungo	Vous pouvez appeler des Raids aériens (<i>Actions</i> 3)	Placez 3 champs de mines (0,2,3) sur le champ de bataille
Cisterna di Littoria	2 de vos unités d'infanterie deviennent d'élite (<i>Troupes</i> 2)	Placez 1 Tigre (<i>Troupes</i> 16) sur votre ligne de départ**
Alpha Yellow	Placez 1 destroyer dans la section centrale du plateau de jeu	1 de vos unités d'infanterie devient une unité d'élite (<i>Troupes</i> 2)
La carrière de Cleurie	Votre unité d'artillerie devient de l'artillerie lourde (<i>Troupes</i> 4)	Placez 1 Tireur d'élite (<i>Troupes</i> 10) sur votre ligne de départ
Contre-attaque à Holtzwihr	Jouez n'importe quelle carte comme un <i>Tir de Barrage</i> *	3 de vos unités d'infanterie deviennent d'élite (<i>Troupes</i> 2)
La prise de Biesheim	1 de vos unités dispose d'un <i>Commandant héroïque</i> (<i>Actions</i> 8)	Placez 3 champs de mines (0,2,3) sur le champ de bataille

* une seule fois dans la partie.

** si vous n'en disposez pas, remplacez-le par une unité de blindés à 4 figurines



Historiquement, les Alliés ont gagné chacune de ces batailles, mais les pertes infligées à la 3rd US Infantry Division pendant la campagne relativisent ce résultat. Chaque scénario est équilibré pour donner une chance aux deux joueurs, les bonus n'apportant qu'un avantage ponctuel aux scénarios. Le vainqueur sera celui qui applique la meilleure stratégie...

NOTES HISTORIQUES

Le soldat Murphy rejoint la 3rd US Infantry Division au Maroc au début 1943 et ne participe pas à la campagne de Tunisie qui se termine avant son affectation en unité de combat. Il reçoit son baptême du feu lors du débarquement en Sicile et obtient son premier galon, caporal (Corporal), pendant l'avance vers Palerme.

La ligne San Fratello

Après la bataille de San Fratello, l'occupation de Messine par les Alliés met fin à la campagne de Sicile. La 5th US Army débarque à Salerne en septembre 1943. Le caporal Murphy, comme toute la 3rd US Infantry Division n'est engagé qu'à la fin de la bataille de Salerne et avance vers le fleuve Volturno où il gagne son galon de sergent (Sergeant).

Le Volturno

Le Volturno franchi, la 5th US Army avance vers Cassino et est retardée par la Ligne Barbara. Le sergent Murphy va se battre contre les vétérans de la 15. PanzerGrenadier Division. Sa valeur au combat lui fait obtenir ses premières décorations.

Mignano Monte Lungo

La 5th US Army est stoppée devant Cassino, pour débloquer la situation les Alliés débarquent à Anzio/Nettuno. Mais là aussi, ils vont être coincés dans la tête de pont. C'est la 3rd US Infantry Division qui est chargé d'effectuer la percée en s'emparant de Cisterna di Littoria. Le sergent Murphy est toujours en première ligne. C'est maintenant un vétéran et un soldat hors pair.

Cisterna di Littoria

En août 1944, ce sont les divisions du 6th US Army Corps qui débarquent en premier sur les côtes de Provence. La 3rd US Infantry Division constitue la Force Alpha. Le sergent-chef (Staff Sergeant) Murphy est devenu le sergent adjoint de sa section (Platoon Sergeant).

Alpha Yellow

Les armées alliées remontent la vallée du Rhône et abordent le massif des Vosges où l'ennemi essaie de reconstituer un front défensif. Le sergent-chef Murphy reçoit la Distinguished Service Cross pour son acte héroïque lors du débarquement de Provence.

La carrière de Cleurie

Pendant les terribles combats dans les Vosges, le tout nouveau sous-lieutenant Murphy (1st Lieutenant) est blessé et finira l'année 1944 dans un hôpital du front avant de rejoindre son unité dans la plaine d'Alsace en janvier 1945.

Contre-attaque à Holtzwihr

La 1^{re} Armée française finit de réduire la poche de Colmar. Après son action héroïque à Holtzwihr, le sous-lieutenant Murphy toujours à la tête de sa compagnie est en route vers Biesheim, objectif : les ponts sur le Rhin.

La prise de Biesheim

La poche de Colmar est enfin réduite, la 3rd US Infantry Division avance vers la ligne Siegfried, le lieutenant Murphy (2nd lieutenant) va finir la guerre comme officier de liaison. Pour lui, « L'enfer des hommes » est terminé. En juin 1945, il reçoit la Médaille d'Honneur et la Légion du Mérite, les plus hautes décorations américaines. Il totalise à cette date 38 décorations dont 5 françaises et une belge, il n'a pas encore 21 ans.

LA LIGNE SAN FRATELLO

4 AOÛT 1943

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN OPERATION HUSKY LA TRAVERSÉE DU FURIANO



Ordre de pose	
1	x1
2	x16
3	x4
4	x5
5	x7
6	x9
7	x6
8	x2
9	x5
10	x4
11	x2
12	x8

Contexte historique

Après la prise de Palerme, la 7ème armée US du Général Patton remonte la côte septentrionale de la Sicile dans le but inavoué de prendre Messine avant la 8ème armée britannique du Général Montgomery. Les forces de l'Axe ralentissent cette avance par des destructions d'itinéraires systématiques et des lignes de résistance successives. La 29.PanzerGrenadier Division s'est installée solidement sur la ligne San Fratello, composée de points d'appui bétonnés et de champs de mines. Le 04 août 1943, le 15ème régiment d'infanterie de la 3rd Infantry Division attaque les positions ennemis en traversant le fleuve Furano, protégé par des nuages de fumigènes. C'est un échec, l'assaut est repoussé avec des pertes sévères pour le régiment. Finalement la ligne San Fratello sera abandonnée par l'ennemi après le débarquement de la Task Force Bernard à Sant' Agata di Militello sur les arrières immédiats de la ligne de défense. C'est pendant la campagne de Sicile que le soldat Audie Murphy est promu caporal.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]
Prenez 6 cartes de Commandement.
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

6 médailles.

Sant'Agata et San Fratello rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Distinguez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Le Furano est guéable (Terrains 41 - Gués et rivières guéables).

Le village de San Fratello est situé sur une colline.

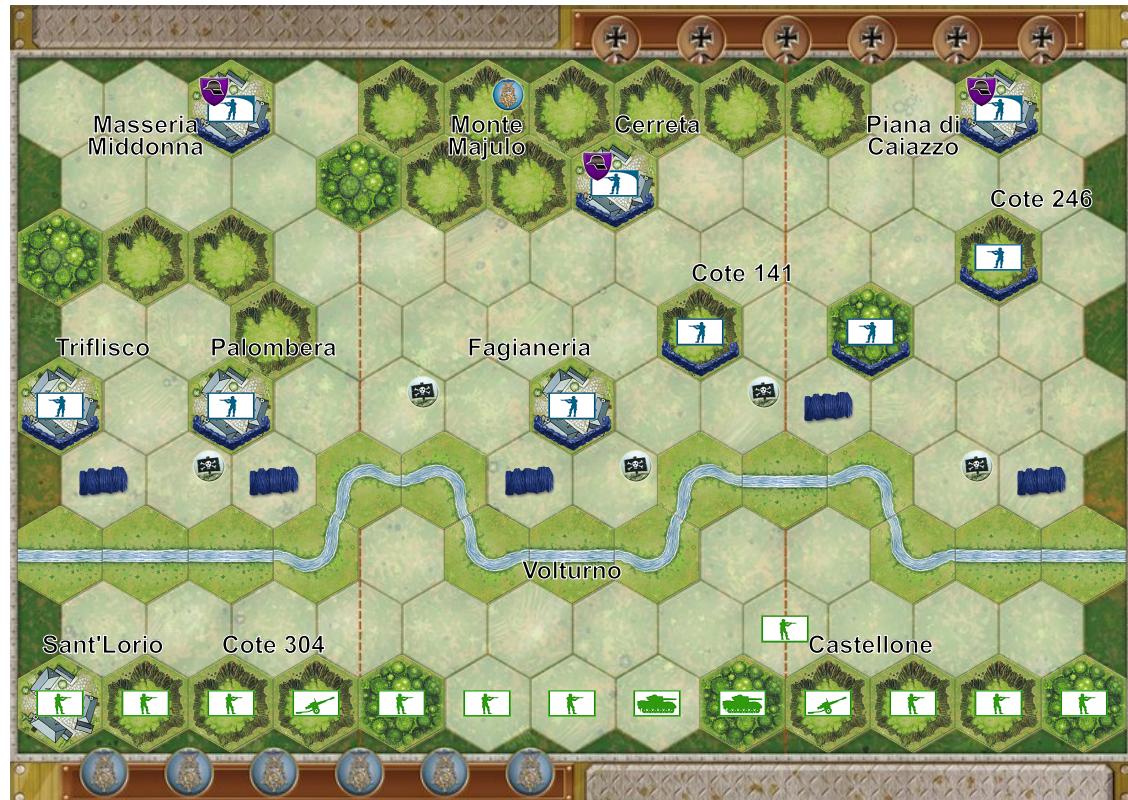
Le joueur de l'Axe place les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).

Si vous disposez de l'extension "Carnets de Campagne", toute unité d'artillerie alliée activée peut choisir de tirer un écran de fumée (Actions 21 - Écran de fumée) au lieu de faire un tir normal. Dans ce cas placez les trois jetons d'écran de fumée dans trois hex adjacents, à portée de tir de l'artillerie.

LE VOLTURNO

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

13 OCTOBRE 1943
PERCÉE DE LA 3E DI US



Ordre de pose	
1	x8
2	x7
3	x7
4	x19
5	x6
6	x9
7	x5
8	x1
9	x5

Contexte historique

Après avoir débouché de la tête de pont de Salerne, les premières unités de la 5th US Army arrivent sur la rive sud du fleuve Volturno, dès le 05 octobre 1943. Britanniques et Américains traversent le fleuve dans la nuit du 12 au 13 octobre. Si les Britanniques du 10th British Army Corps restent bloqués dans leur tête de pont au bord du fleuve, les Américains du 6th US Army Corps et notamment de la 3rd US Infantry Division, parviennent à traverser à l'est de Triflisco et à s'emparer de la plaine de Caiazzo et du Monte Majulo. Un pont de bateaux construit immédiatement sur le fleuve par le génie américain permet l'exploitation rapide par les chars. Les Britanniques utiliseront ce pont de bateaux US pour amener des renforts dans leur tête de pont et enfin déboucher. Le 1er bataillon du 15th Infantry Regiment dans lequel sert le sergent Audie Murphy a participé à la bataille du Volturno en franchissant le fleuve près de Triflisco.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]
Prenez 6 cartes de Commandement.
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

6 médailles.

Le Monte Majulo rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Le joueur des Alliés peut construire des ponts flottants (Terrains 33 - Pont flottant). Par ailleurs, toutes les unités d'infanterie alliées disposent de canots (Actions 5 - Canots démontables & bateaux).

Appliquez les règles de combat nocturne (Actions 19 - Attaques nocturnes).

Le joueur de l'Axe place les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).

Si vous disposez de l'extension "Carnets de Campagne", toute unité d'artillerie alliée activée peut choisir de tirer un écran de fumée (Actions 21 - Écran de fumée) au lieu de faire un tir normal. Dans ce cas placez les trois jetons d'écran de fumée dans trois hex adjacents, à portée de tir de l'artillerie.

MIGNANO MONTE LUNGO 5 NOVEMBRE - 13 NOVEMBRE 1943

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN



Contexte historique

Après la traversée du Volturno, la 3rd US Infantry Division avance vers Cassino et se heurte à la ligne "Barbara" à hauteur de Mignano. Les Allemands de la 15.PanzerGrenadier Division, retranchés sur le Monte Lungo et le Monte Rotondo, vont se battre férolement et tenir leurs positions pendant une semaine. La 3rd US Infantry Division va éprouver des pertes sérieuses sans parvenir à percer. L'unité du sergent Audie Murphy a été engagée sur la Cote 193 pendant toute la bataille.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]
Prenez 6 cartes de Commandement.
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

6 médailles.
Le Monte Lungo et le Monte Rotondo rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (Troupes 2 - Unités spécialisées).

CISTERNA DI LITTORIA 23 MAI - 25 MAI 1944

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN OPERATION BUFFALO ANZIO : LA PERCÉE



Contexte historique

À la mi-mai 1944, le Général Clark veut en finir : avec l'opération "Buffalo", il lance le 6th US Army Corps, enfermé dans la tête de pont d'Anzio, sur la petite ville de Cisterna di Littoria, clé de voûte de la défense allemande. Du 23 au 25 mai, les GI's de la 3rd US Infantry Division vont se battre férolement pour prendre la ville tenue par les grenadiers de la 362.ID allemande. La division américaine va subir des pertes très lourdes (1600 tués, blessés ou disparus) avant de s'emparer de la ville, le 25 mai 1944. L'unité du sergent Audie Murphy a participé à toute la bataille, notamment en franchissant la voie ferrée au sud de Cisterna.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]
6 cartes de Commandement
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

6 médailles.

La prise de l'église de Cisterna rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge les unités du Génie alliées (Troupes 4 - Troupes du Génie).

Le Canal Mussolini est guéable (Terrains 41 - Gués et rivières guéables).

Appliquez les règles "Raids aériens et Blitz" au joueur des Alliés (Actions 3 - Raids aériens et Blitz).

Le joueur de l'Axe place les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).

ALPHA YELLOW

15 AOÛT 1944

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN OPERATION DRAGOON DÉBARQUEMENT DANS L'ANSE DE PAMPELONNE



Contexte historique

Le 15 août 1944 est le jour J du débarquement de Provence. La 3rd US Infantry Division (Alpha Force) débarque sur les plages de Cavalaire (Red Beach) et de Pampelonne (Yellow Beach). Les troupes américaines ne rencontrent que peu d'opposition de la part d'un ennemi démoralisé et peu combattif mais les plages sont truffées de mines. Après quelques combats épars pour nettoyer la tête de pont, les troupes débarquées s'enfoncent à l'intérieur des terres pour rejoindre les parachutistes largués sur les arrières de l'ennemi. C'est à ce moment que le sergent-chef Audie Murphy va s'illustrer au combat en détruisant seul plusieurs nids de mitrailleuses ennemis.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
Prenez 4 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Etats-Unis]
Prenez 5 cartes de Commandement
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

5 médailles.

Pampelonne et le blockhaus de l'artillerie rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

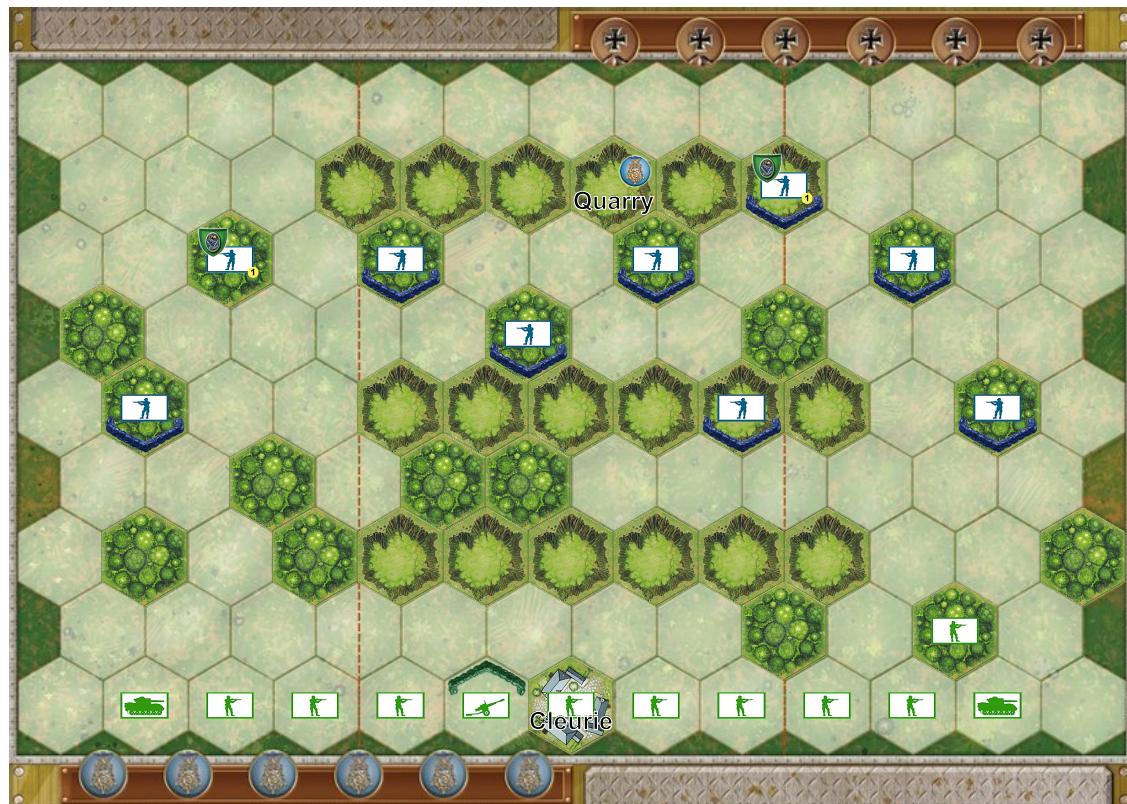
Règles spéciales

Différenciez avec un badge les unités du Génie alliées (Troupes 4 - Troupes du Génie).

Le joueur de l'Axe place les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).

LA CARRIERE DE CLEURIE 1 OCTOBRE - 10 OCTOBRE 1944

FRONT DE L'OUEST COMBATS DANS LES VOSGES



Contexte historique

Au début octobre 1944, après avoir libéré la ville de Besançon, la 3rd US Infantry Division s'engage dans le massif des Vosges. Près du village de Cleurie, la division américaine est arrêtée par des troupes allemandes retranchées sur les hauteurs et dans une carrière. Il faut l'appui des chars et de l'artillerie pour briser la résistance ennemie, malgré cela les pertes sont élevées. C'est pendant les combats dans les Vosges que le sergent-chef Audie Murphy est promu sous-lieutenant. Peu de temps après, il est blessé et mis sur la touche pour deux mois.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]
Prenez 5 cartes de Commandement
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

Joueur des Alliés : 5 médailles.
La carrière rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés. Il doit apparemment s'emparer de cette médaille pour remporter le scénario.

Joueur de l'Axe : 5 médailles.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge les deux tireurs d'élite allemands (Troupes 10 - Tireur d'élite).

CONTRE-ATTAQUE À HOLTZWIHR 26 JANVIER 1945

FRONT DE L'OUEST LA MÉDAILLE D'HONNEUR DU LIEUTENANT MURPHY (OPEN DE FRANCE 2010)



Contexte historique

Pendant la bataille de la poche de Colmar, la 3e Division d'Infanterie US, rattachée pour l'occasion à la 1re Armée française, avançait dans la plaine d'Alsace enneigée, subissant un froid glacial. Le 15e Régiment d'Infanterie US venait de s'emparer du village de Riedwihr et du bois de Holtzwihr quand les Allemands déclenchèrent une contre-attaque. Deux bataillons du 136e Régiment de Gebirgsjäger (chasseurs de montagne) soutenus par une demi-douzaine de "Jagdpanthers" du 654e Panzerjäger Abteilung (bataillon lourd de chasseurs de chars) attaquèrent à partir des villages de Holtzwihr et de Wickerswihr. C'est pendant ce combat que le Lieutenant Audie Murphy, future vedette d'Hollywood, fit preuve d'un courage exemplaire : resté seul sur le terrain, il dirigeait par téléphone de campagne le feu de l'artillerie américaine sur les vagues d'assaut allemandes, tout en tirant avec la mitrailleuse de tourelle d'un chasseur de chars en flammes sur l'infanterie ennemie qui s'approchait de sa position. Son action héroïque permit de contenir la contre-attaque allemande et de rétablir la situation alliée dans la zone. Son courage lui valut la plus prestigieuse décoration américaine, la Médaille d'Honneur du Congrès.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
5 cartes de Commandement.
Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [États-Unis]
5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

6 médailles.

La prise de Riedwihr ou de l'hex principal du bois de Holtzwihr rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

Toutes les unités de blindés allemandes sont des unités d'élite (Troupes 2 - Unités spécialisées). Mettre un badge est inutile.

Les unités alliées marquées d'une étoile de bataille sont camouflées (Actions 16 - Camouflage).

Malgré son apparence, l'Ill n'est pas suffisamment gelée pour risquer une traversée. Elle est donc infranchissable.

LA PRISE DE BIESHEIM 3 FÉVRIER - 4 FÉVRIER 1945

FRONT DE L'OUEST DERNIERS COMBATS EN ALSACE



Contexte historique

C'est la fin des combats en Alsace, la poche allemande de Colmar est en passe d'être réduite par la 1ère Armée Française et quelques divisions américaines de la 7th US Army. Les troupes allemandes de la XIX. Armee, décimées et démoralisées, se dirigent vers le pont de Chalampé sur le Rhin pour se replier en Allemagne derrière la ligne Siegfried. Des unités d'arrière-garde de la 2. Gebirgsjäger Division sont retranchées à Biesheim et protègent le repli allemand. La 3rd US Infantry Division monte à l'assaut de ce village. Les combats sont rudes et la compagnie du sous-lieutenant Audie Murphy y participe une fois de plus, avançant jusqu'au cimetière de Biesheim. Pour Audie Murphy, Biesheim est sa dernière bataille en tant que fantassin, après ce combat il est désigné pour être officier de liaison dans sa division et il ne reste plus en première ligne.

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

Description

Joueur de l'Axe [Allemagne]
Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]
Prenez 6 cartes de Commandement.
Vous jouez en premier.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge l'unité de blindés d'élite allemands (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Le joueur de l'Axe doit jouer la carte "Attaque aérienne" comme un "Tir de Barrage".

Conditions de victoire

6 médailles.

La prise de l'église de Biesheim rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

- *L'enfer des hommes (To Hell and Back)*, A. Murphy.
- *La 2e Guerre mondiale au jour le jour - 13 octobre 1943*.
- *La Sicile, débarquement surprise* - M. Blumenson - Ed. Marabout.
- Militaria Magazine hors-série n°14 - Débarquement en Provence.
- Militaria Magazine hors-série n°15 - De la Provence aux Vosges.
- Militaria Magazine hors-série n°19 - Été 1943, objectif Messine.
- Militaria Magazine hors-série n°43 - Premiers pas en Italie.
- Militaria Magazine hors-série n°56 - 1944, la prise de Rome.
- Magazine 2^eGuerre Mondiale - Article "De Salerne à Cassino".
- Album Mémorial Bataille d'Alsace 1944-1945 - Ed. Heimdal.

