

ASSAULT ON VIERVILLE...**VIERVILLE, FRANCE, JUNE, 1944**

フランスの一寒村である Vierville は Utha ビーチから St. Come du Mont への道路に跨っている -アメリカ軍とドイツ軍双方にとって鍵となる地勢を持っていた。ヤンキー達は 1944 年 6 月 6 日に Vierville を占領した。しかし、6 月 7 日に第 1 大隊の少数の見張りだけを村に残して、第 506 落下傘歩兵連隊第 2 大隊の殆どは町をあけてしまっていた。ドイツ軍が反撃に出ることを決心したのはその時であった。戦闘は野放図に行われた -最初は一方的で次第に他の増援が送られたため。そして、ドイツ軍は Vierville の殆どを取り戻したが、その日の終わりまでにアメリカ軍の落下傘兵達はそれらを追い出すことに成功した。 - Mark H.Walker

戦闘序列:

(アメリカ軍)

第 101 空挺師団、第 506 落下傘歩兵連隊、第 1 大隊の一部:最初に配置。15H6 から 3 ヘックス(含む)以内に設置。

- ・ 2×2-5-4、1×1-4-4、1×M1919A4、Cpl Medrow、1×Sniper(11.1 項に従い登場させる)

(ドイツ軍)

第 1058 擲弾兵連隊の一部:シナリオ特別ルール(SSR)に従い入る。

- ・ 3×1-6-4、1×1-5-4、1×MG42、2×MG34、Lt Plassmann、Lt Koch、1×Medic

勝利条件:

- ・ 勝利する為に、一方の側は 15H7 から 3 ヘックス以内の建物ヘックスを 4 つ支配しなければならない。
- ・ ヘックスの支配とは、一方の側がヘックスに統制状態の MMC かヒーローを置くか、最後にヘックスを通過したのがその側の MMC かヒーローでなければならない。
- ・ アメリカ軍はシナリオ開始時には全ての建物ヘックスを支配しているものとする。

シナリオの長さ:

6 ターン、ドイツ軍プレイヤーが最初のターンでイニシアチブを持つ。

シナリオ特別ルール:

- ・ 全ての建物はレベル 1。
- ・ どちらの側もヒーローは登場しない。
- ・ ドイツ軍第 1058 擲弾兵の登場地点は無作為に決定される。第 1 ターンのドイツ軍の最初のインパルスの前に 1d6 を振る。もし、目の数が 1-2 ならドイツ軍は東端から入る。3-4 なら北端から、そして 5-6 なら西端となる。ドイツ軍は決して南端から入ることはない。

イベントマーカー:

- ・ イベントマーカー A(占拠)を 15J5 に配置:ドイツ軍のみが活性化できる。活性化されたらイベントマーカー A と B を取り除きパラグラフ 1 を読む。
- ・ イベントマーカー B(占拠)を 15F5 に配置:ドイツ軍のみが活性化できる。活性化されたらイベントマーカー A と B を取り除きパラグラフ 1 を読む。

パラグラフ:

>ここから先は読まないこと。

>待て! シナリオで指示されるまで、これらのパラグラフは読まなこと。

(パラグラフ 1)

町の郊外に埃っぽいフィールドグレイの点々があるのを国防軍の偵察兵達が見つけた。

「増援だ!」

ドイツ軍プレイヤーは次の自軍インパルスの始めに、4×1-6-4、1×MG34、1×MG42、Sgt. Baumann(「Assaulter」技能カードを持つ)を南端を除く何れかの盤端に配置。

全てのユニットは同じ盤端から入る。そして、進入する間は通常の配置ルールに従うものとする。

さて、以上は良いニュースだ。

残念だが、次は悪いニュースだ。偵察兵はドイツ軍の踵に夢中になっているアメリカ軍縦隊が迫っているという報告をよこした。

最初のドイツ軍増援が盤上に入った「後」の自軍インパルスで、アメリカ軍は Major Tom、1×2-5-4、ヒーロー Walker (技能カードなし)、1×BAR をドイツ軍ユニットが入った盤端に隣接している何れかの盤端(南端も含む)に配置。

全てのユニットは同じ盤端から入る。そして、進入する間は通常の配置ルールに従うものとする。