

Jacques "Jdsomnel" David

LA BATAILLE DU VERCORS

Cette campagne vous fera découvrir les principaux combats livrés dans le Vercors et rend hommage aux maquisards et à l'héroïsme dont ils firent preuve face à l'ennemi lors des terribles combats de cette région. Les cinq scénarios proposés se déroulent sur des lieux emblématiques des combats du Vercors.

Le plateau du Vercors est une véritable forteresse naturelle à 1000 mètres d'altitude dans les Alpes du Dauphiné. L'occupation de la zone libre et la dissolution de l'armée d'armistice en 1942 fournirent les premiers effectifs au maquis du Vercors auxquels se joignirent peu à peu les jeunes Français réfractaires au Service du Travail Obligatoire (STO). L'encadrement des jeunes maquisards fut constitué par des officiers et sous-officiers de l'armée française dissoute et qui n'avaient pas renoncé à reprendre le combat contre l'envahisseur. Le projet "Montagnards", destiné à soutenir les forces alliées lors d'un débarquement prévu en Provence, fut approuvé par Jean Moulin et le général Delestraint, chef de l'armée secrète, puis soumis au haut commandement allié. La mobilisation générale des maquisards du Vercors et des environs eut lieu dès le 4 juin 1944 après la diffusion du message de la BBC "Le chamois des Alpes bondit". Pendant deux mois, le massif du Vercors devint une zone libre dans laquelle les institutions de la République Française furent, tant bien que mal, remises en place : on parla alors de "République du Vercors".

Les forces d'occupation allemandes mirent du temps à réagir, avant de frapper brutalement à la fin du mois de juillet 1944. La 157^e Division de Réserve allemande, commandée par le général Pflaum, encercla tout d'abord le plateau du Vercors avant de l'investir en force avec l'aide d'une opération aéroportée sur Vassieux-en-Vercors. Mieux équipés, mieux soutenus, plus nombreux, les Allemands ne pouvaient que remporter cette bataille. Aux combats héroïques des maquisards, succéda une répression impitoyable par l'ennemi qui ne parvint pas toutefois à annihiler l'esprit de Résistance forgé par le Vercors.

Campagne du Vercors

- Maquis de Malleval p.6
- Bataille de Saint-Nizier p.7
- Assaut sur Vassieux-en-Vercors p.8
- Sacrifice à Valchevrière p.9
- Defense des Pas p.10

MÉMOIRE 44

DAYS OF WONDER

Richard Borg

REPUBLICQUE FRANCAISE

Danger imminent!

SILHOUETTES DES PRINCIPAUX TYPES DE BOMBARDEMENT ALLEMANDS 1940

DORNIER DO 17

DORNIER DO 215

LIBERTÉ ÉGALITÉ FRATERNITÉ

VERCORS

Notes DE CAMPAGNE

JANVIER - JUILLET 1944

BRIEFING

La campagne se joue dans l'ordre des scénarios, sachant que les trois dernières batailles se passèrent pratiquement en même temps. Appliquez les règles de campagne présentées dans l'extension Carnets de Campagne.

Note : *N'appliquez pas les règles de Réserve. Les unités allemandes engagées dans la bataille du Vercors étaient elles-mêmes des unités de réserve. Les maquisards, quant à eux, ne pouvaient compter sur aucun renfort.*

Conformément à l'Histoire, le joueur de l'Axe est avantagé par le nombre et l'armement. C'est lui qui a l'initiative dans chaque scénario et qui a des objectifs à atteindre. Par contre, les conditions de victoire lui sont moins favorables afin d'équilibrer la campagne.

Le joueur des Alliés dispose d'effectifs réduits, mais mobiles. En revanche, il ne pourra jamais compter sur un quelconque soutien d'artillerie ou d'aviation, c'est pourquoi les cartes "Attaque Aérienne" et "Tir de barrage" lui sont interdites durant toute la campagne.

N'appliquez pas les règles aériennes pour cette campagne. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées lors des batailles.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Historiquement vainqueur sur le terrain, l'Axe ne peut pas compter sur une victoire totale dans le Vercors. Les maquisards ont été battus et beaucoup ont été tués au combat ou fusillés mais l'esprit de Résistance a perduré après la bataille. La 157^e Division de Réserve allemande a subi des pertes importantes et a été immobilisée dans le Vercors alors qu'elle aurait été utile au commandement allemand pour renforcer la XIX^e armée qui affrontait le débarquement de Provence.

Le calcul des points de victoire de la campagne du Vercors se fait simplement selon les données suivantes :



- ◆ chaque médaille compte pour un point de victoire,
- ◆ chaque Médaille-objectif remportée rapporte un point de victoire supplémentaire (*ceci est reporté dans le compteur d'objectifs*),
- ◆ chaque scénario remporté rapporte un bonus d'un point de victoire supplémentaire (*reportez ce total dans la case « bonus » de votre feuille de route*).





MÉMOIRE 44

BATAILLE DU VERCORS

29 janvier - 23 juillet 1944



La France est occupée, notre armée a déposé les armes, et l'occupant impose sa loi sur le territoire. Mais notre fierté est intacte, et nous allons montrer à l'ennemi qu'il n'a pas vaincu la France libre. Le Vercors est animé de la flamme de la Résistance, et c'est à nous de la faire vivre pour défendre notre liberté et celle de tous les Français ! La bataille du Vercors ne fait que commencer.

1 MAQUIS DE MALLEVAL

p.6

★ VICTOIRE ALLIÉE ★

Lors du prochain scénario, placez 3 champs de mines (tirés au hasard) et 4 barbelés sur les hex libres de votre choix.



C'était une rude bataille, mais nous avons tenu. Les Allemands reviendront : contactez les chefs de la Résistance du Vercors et dites-leur de se préparer.

Jouez 'Bataille de Saint-Nizier'.

2 BATAILLE DE SAINT-NIZIER

p.7

Note : en cas de victoire, le bonus accordé est de 2 points de victoire au lieu de 1.

★ VICTOIRE ALLIÉE ★

Lors du prochain scénario, placez des sacs de sable dans chaque village avant la bataille.



Les mortiers nous ont fait du mal, nous avons perdu pas mal de monde. Il faut absolument renforcer nos positions.

Jouez 'Assaut sur Vassieux-en-Vercors'.

3 ASSAUT SUR VASSIEUX-EN-VERCORS

p.8

★ VICTOIRE ALLIÉE ★

Vous recevez une unité de Résistants en renfort pour votre prochain scénario. Placez-la dans la chapelle (hex d'église) avant la bataille.



On ne peut pas appeler ceci une victoire, mais les Allemands réfléchiront à deux fois avant de relancer une attaque. Des gars de Vassieux vont nous rejoindre, ils ne seront pas de trop.

Jouez 'Sacrifice à Valchevrière'.

4 SACRIFICE À VALCHEVRIÈRE

p.9

Note : en cas de victoire, le bonus accordé est de 2 points de victoire au lieu de 1.

★ VICTOIRE ALLIÉE ★

Vous recevez une unité de Résistants en renfort pour votre prochain scénario. Placez-la sur un hex libre de votre ligne de départ, avant la bataille.



La Résistance sort renforcée de ce combat, et de nouveaux combattants nous rejoignent !

Jouez 'Défense des Pas'.

5 DÉFENSE DES PAS

p.10

★ VICTOIRE ALLIÉE ★

En dépit de l'assaut brutal des Allemands, nous avons réussi à tenir ! Vive la France ! Vive de Gaulle!



FIN DE LA CAMPAGNE

Si vous remportez la campagne

Messieurs, ce fut un glorieux combat. Les Allemands n'oublieront pas de sitôt notre ténacité. La flamme de la Résistance continuera de briller dans le Vercors !

	MÉDAILLES	+	BONUS	=	POINTS DE VICTOIRE	

Bataille du Vercors

29 janvier - 23 juillet 1944



Il y a de l'agitation dans la région du Vercors. Nos rapports font état d'actions de guérilla menées par des petits groupes armés contre nos installations et nos troupes. Cela n'a que trop duré : envoyez un bataillon dans la région et faites cesser toute résistance avant que la situation ne nous échappe. Des renforts vous seront envoyés par la suite si vous en avez besoin.

1 MAQUIS DE MALLEVAL p.6

+ VICTOIRE AXE +



Vous recevez une unité de blindés en renfort pour votre prochain scénario. Placez-la sur un hex libre de votre ligne de départ, avant la bataille.



L'ennemi s'est bien battu. La bataille s'annonce difficile. Appelez le QG, demandez-lui d'envoyer des renforts blindés.

Jouez 'Bataille de Saint-Nizier'.

2 BATAILLE DE SAINT-NIZIER p.7

+ VICTOIRE AXE +



Lors du prochain scénario, vous bénéficiez d'un parachutage supplémentaire (Actions 20 - Parachutage) que vous pouvez utiliser au deuxième tour de jeu.



Il est temps de frapper un grand coup. Nous allons envoyer nos planeurs sur Vassieux-en-Vercors pour atteindre le cœur de la résistance ennemie.

Jouez 'Assaut sur Vassieux-en-Vercors'.

3 ASSAUT SUR VASSIEUX-EN-VERCORS p.8

+ VICTOIRE AXE +



Vous recevez une unité du Génie (Troupes 4 - Troupes du Génie) en renfort pour votre prochain scénario. Placez-la sur un hex libre de votre ligne de départ, avant la bataille.



Les maquisards ne vont pas renoncer si facilement. Ils connaissent parfaitement le terrain et se cachent dans chaque recoin de la montagne. Le QG va nous envoyer des équipes du Génie.

Jouez 'Sacrifice à Valchevrière'.

4 SACRIFICE À VALCHEVRIÈRE p.9

+ VICTOIRE AXE +



Vous recevez une unité du Génie (Troupes 4 - Troupes du Génie) en renfort pour votre prochain scénario. Placez-la sur un hex libre de votre ligne de départ, avant la bataille.



Ce sont les derniers combats, la bataille du Vercors touche à sa fin. Les nouvelles équipes du Génie envoyées en renfort vont nous être utiles.

Jouez 'Défense des Pas'.

5 DÉFENSE DES PAS p.10

+ VICTOIRE AXE +



La bataille du Vercors est terminée, nous avons neutralisé les principaux nids de résistance. Ces maquisards nous ont donné bien du fil à retordre...



FIN DE LA CAMPAGNE

Si vous remportez la campagne

La bataille du Vercors nous a coûté du temps et des hommes, mais nous n'avons plus cette menace dans notre dos. La victoire est à nous !

Objectifs	aucun	1	2
Points	0	1	2

Compteur d'objectifs

MÉDAILLES	COMPTEUR D'OBJ.	BONUS	PTS. DE VICTOIRE
	+	+	=

**1**

FRONT DE L'OUEST

5683

CAMPAGNE DU VERCORS

MAQUIS DE MALLEVAL

29 JANVIER 1944

**Ordre de pose****1** x1**2** 19x **3** x15**4** 14x **5** x5

• Contexte historique •

Le maquis de Malleval était constitué d'une cinquantaine d'hommes sous le commandement du Lieutenant Eysseric (nom de code "Durand" dans la Résistance). Ce groupe était établi dans le village isolé de Malleval-en-Vercors, sur les contreforts ouest du plateau du Vercors. Le 29 janvier 1944, un bataillon allemand venu de Grenoble franchit les gorges du Nan et encercla le village. Alertés trop tard, les maquisards ne purent échapper à l'encerclement et la plupart d'entre eux furent tués au combat alors que le village était réduit en cendres. Cet épisode tragique constitua le prélude funeste de la bataille du Vercors, qui n'allait pas tarder à faire rage.

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

• Briefing •



Joueur de l'Axe [Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.



Joueur des Alliés [Résistance Française]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Règles spéciales

Appliquez les règles de la Résistance Française (*Nations 1 - Résistance Française*) à toutes les unités alliées. Mettre un badge est inutile.

Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité allemande équipée d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*).

N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes *Sortie aérienne* sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille. Retirez du jeu les cartes *Attaque aérienne* et *Tir de barrage*.



Mortier allemand

6

MÉMOIRE 44

VERCORS

2

FRONT DE L'OUEST

BATAILLE DE SAINT-NIZIER

5754

CAMPAGNE DU VERCORS

13-15 JUIN 1944



Ordre de pose

- | | | |
|-----|--|---|
| 1x | | 1 |
| x6 | | 2 |
| 15x | | 3 |
| x9 | | 4 |
| 3x | | 5 |
| x4 | | 6 |
| 5x | | 7 |
| x5 | | 8 |

• Contexte historique •

Le plateau du Vercors, avec ses pentes escarpées et ses accès difficiles, constituait une véritable forteresse naturelle facile à défendre. Les chefs de la Résistance Française comprirent rapidement l'intérêt de la région et décidèrent d'en faire un réduit défensif dans la France occupée. Quelques milliers de jeunes Français affluèrent alors pour entrer dans les rangs de la Résistance. Cependant, les troupes d'occupation allemandes, informées de cette mobilisation, entrèrent rapidement en action. Le 13 juin 1944, un bataillon allemand s'avança dans la trouée de Saint-Nizier et se heurta aux avant-postes du maquis avant d'être repoussé avec de lourdes pertes. Mais ce n'était que partie remise et les Allemands revinrent en force deux jours plus tard : cette fois, ils percèrent la ligne de résistance, forçant les maquisards à se replier sur une seconde ligne de défense. La voie était libre vers Saint-Nizier et les Allemands ne tardèrent pas à entrer dans le village, puis à le brûler en guise de représailles.

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

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés
[Résistance Française]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Règles spéciales

Appliquez les règles de la Résistance Française (*Nations 1 - Résistance Française*) à toutes les unités alliées. Mettre un badge est inutile.

Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité de l'Axe équipée d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*).

Toutes les collines du plateau sont escarpées (*Terrains 13 - Collines escarpées*), mais seulement depuis l'extérieur.

La zone entourée de collines représente le plateau du Vercors et se trouve à la hauteur des collines.

Dans ce scénario, les montagnes (*Terrains 30 - Montagnes*) sont infranchissables pour toutes les unités.

N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes *Sortie aérienne* sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille. Si le joueur des Alliés tire la carte *Attaque aérienne*, il la défausse et en tire une autre. Il en va de même pour la carte *Tir de barrage*.



Mortier allemand

**3**

FRONT DE L'OUEST

ASSAUT SUR VASSIEUX-EN-VERCORS

5933

CAMPAGNE DU VERCORS

21 JUILLET 1944



Ordre de pose

1 x2**2** 5x **3** x15**4** 10x **• Contexte historique •**

Le 20 juillet 1944, après plusieurs semaines d'attente, les Allemands lancèrent leur attaque contre le plateau de la "République du Vercors", véritable forteresse naturelle tenue par la Résistance française. Les unités de la 157^e Division de Réserve allemande, appuyées par des bataillons de l'Est (d'origine ukrainienne), verrouillèrent toutes les entrées du Vercors et avancèrent par la trouée de Saint-Nizier. Au matin du 21 juillet, les Résistants qui travaillaient à la construction d'une piste d'atterrissage pour les Alliés au bord de Vassieux-en-Vercors virent arriver une vingtaine de planeurs tirés par des avions. Malheureusement, ceux-ci n'amenèrent pas les renforts alliés espérés, mais des troupes SS qui investirent aussitôt les villages alentour en massacrant sans distinction les Résistants et la population civile. Les compagnies de Résistants se mobilisèrent pour encercler l'ennemi dans la zone de Vassieux, mais faute de matériel lourd, ils ne purent contre-attaquer, surtout face aux troupes chevronnées et bien équipées des SS. L'ennemi savait que le temps jouerait pour lui et resta sur la défensive en attendant des renforts, qui ne tardèrent pas à arriver.

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

• Briefing •**Joueur de l'Axe**

[Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

**Joueur des Alliés**

[Résistance Française]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Règles spéciales

Appliquez les règles de la Résistance Française (*Nations 1 - Résistance Française*) à toutes les unités alliées. Mettre un badge est inutile.

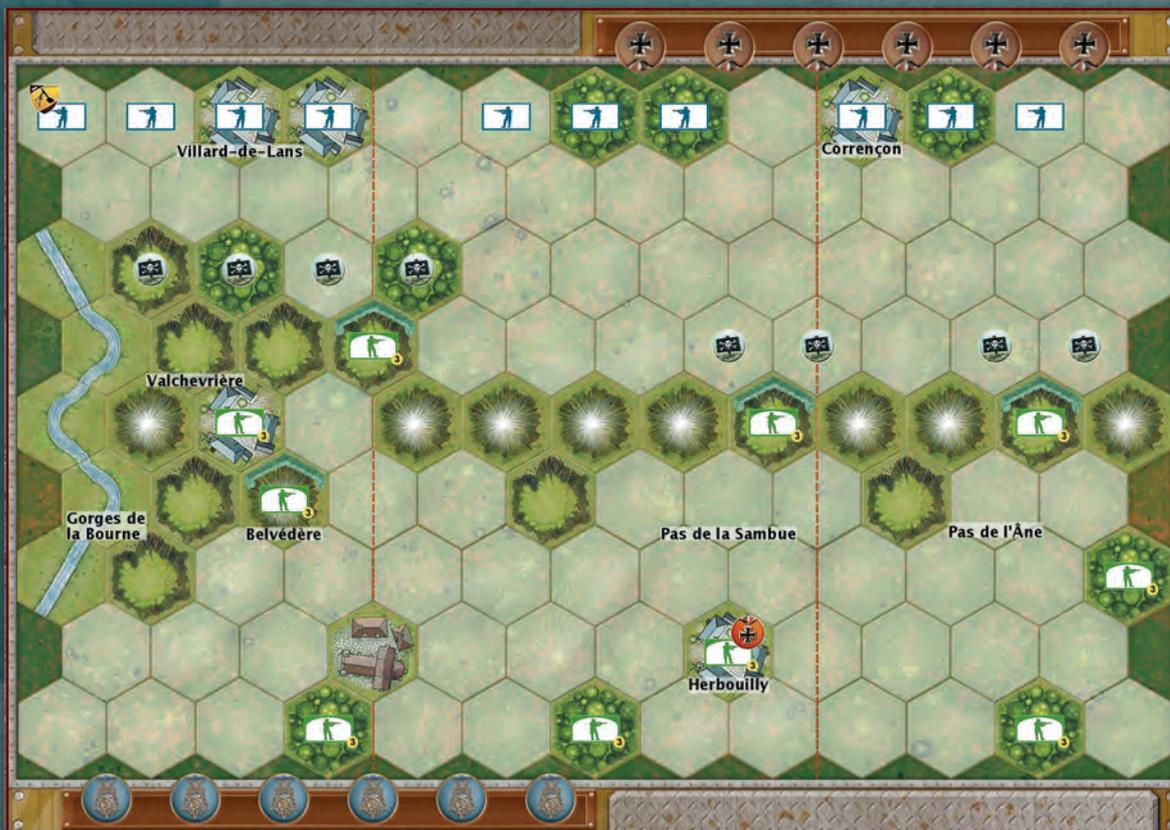
Retirez la carte *Tir de Barrage* de la pioche avant la partie.

N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes *Sortie aérienne* sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille. Si le joueur des Alliés tire la carte *Attaque aérienne*, il la défausse et en tire une autre. Si vous ne possédez pas l'Air Pack ou le Terrain Pack, vous pouvez tout de même jouer le scénario, la piste d'atterrissage n'ayant aucun effet sur celui-ci.

8

MÉMOIRE 44





Ordre de pose

- | | | |
|-----|--|----|
| 1x | | 1 |
| x3 | | 2 |
| 5x | | 3 |
| x9 | | 4 |
| 10x | | 5 |
| x9 | | 6 |
| 2x | | 7 |
| x1 | | 8 |
| 8x | | 9 |
| x4 | | 10 |

• Contexte historique •

Le 22 juillet 1944, un nouvel assaut fut lancé par les Allemands sur le secteur de Valchevrière, défendu par le groupement Goderville. La mission de ce groupement était d'interdire les débouchés ouest et sud de Correçon-en-Vercors. L'attaque allemande fut d'abord repoussée par les maquisards du lieutenant Chabal qui avait établi son point d'appui principal au lieu-dit "Le Belvédère". Le lendemain, la zone fut pilonnée par des tirs de mortiers, et l'ennemi s'infiltra dans les bois en dépit des mines et des tirs des Résistants. Le village de Valchevrière fut pris puis brûlé par les assaillants, qui attaquèrent ensuite simultanément le Belvédère et le Pas de la Sambue. Le combat fit rage toute la matinée, mais les positions des Résistants finirent par tomber sous le nombre des assaillants. Devant une situation devenue sans issue, le capitaine Goderville décida d'organiser un combat retardateur avec les survivants de son groupement. La bataille du Vercors était en passe de se terminer.

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

• Briefing •



Joueur de l'Axe

[Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.



Joueur des Alliés

[Résistance Française]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ Joueur de l'Axe : 7 médailles. La ferme d'Herbouilly rapporte une Médaille-objectif définitive pour le joueur de l'Axe. Le joueur de l'Axe doit absolument s'emparer de cette médaille pour remporter la partie.
- ◆ Joueur des Alliés : 6 médailles.

Règles spéciales

Appliquez les règles de la Résistance Française (*Nations 1 - Résistance Française*) à toutes les unités alliées. Mettre un badge est inutile.

Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité allemande équipée d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*).

Le village de Valchevrière est situé sur une colline (*Terrains 49 - Villages sur collines*).

Le joueur des Alliés place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).

N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes *Sortie aérienne* sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille. Si le joueur des Alliés tire la carte *Attaque aérienne*, il la défausse et en tire une autre. Il en va de même pour la carte *Tir de barrage*.



Mortier allemand



FRONT DE L'OUEST

5

6088

CAMPAGNE DU VERCORS

DÉFENSE DES PAS

21-23 JUILLET 1944



Ordre de pose

1 x15

2 1x

3 x14

4 17x

5 x2

6 1x

7 x4

8 9x



• Contexte historique •

Alors que la fin du mois de juillet 1944 approchait, le plateau du Vercors était pratiquement encerclé par la 157^e Division de Réserve allemande. Il ne lui restait qu'à franchir les cols de la barre rocheuse protégeant le côté est du plateau. Au sud du massif du Grand Veymont, quatre cols permettent l'accès au Vercors : le Pas des Chattons, le Pas du Fouillet, le Pas de la Selle et un peu plus loin le Pas de l'Aiguille. Chacun de ces cols était défendu par une section de maquisards de la Compagnie Adrian qui avait établi son PC à la Grande Cabane. Les Allemands attaquèrent avec de nombreux effectifs soutenus par des mortiers, ne laissant aucun doute sur l'issue de la bataille. Cependant, les Résistants tinrent pendant deux jours complets avant de succomber héroïquement. La prise des Pas permit aux Allemands d'investir le plateau du Vercors, mettant un terme à la bataille. Les combats venaient de se terminer, laissant la place à une terrible répression.

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

• Briefing •



Joueur de l'Axe

[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.



Joueur des Alliés

[Résistance Française]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

La Grande Cabane rapporte une Médaille-objectif définitive pour le joueur de l'Axe. Le joueur de l'Axe doit absolument s'emparer de cette médaille pour remporter la partie.

Règles spéciales

Appliquez les règles de la Résistance Française (*Nations 1 - Résistance Française*) à toutes les unités alliées. Mettre un badge est inutile.

Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité allemande équipée d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*).

Le joueur des Alliés place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).

N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes *Sortie aérienne* sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille. Si le joueur des Alliés tire la carte *Attaque aérienne*, il la défausse et en tire une autre. Il en va de même pour la carte *Tir de barrage*.

10

MÉMOIRE 44

VERCORS

ENGAGEZ-VOUS !

REPUBLIQUE FRANÇAISE

ORDRE DE MOBILISATION GÉNÉRALE

Par décret du Président de la République, la mobilisation des services de terre, de mer et de l'air est ordonnée, ainsi que la réquisition des armements, véhicules, moyens d'attelage, matériels, véhicules automobiles, avions, embarcations, engins de manutention et de tous les moyens nécessaires pour suppléer à l'insuffisance des moyens ordinaires d'approvisionnement de ces services.

LE PREMIER JOUR DE LA MOBILISATION GÉNÉRALE EST LE

Tout Français soumise aux obligations militaires est, sans peine d'être puni avec toute la rigueur des lois, astreint aux prescriptions de son FASCICULE DE MOBILISATION.

Sont visés par le présent ordre : TOUS LES HOMMES non présents dans les Dispenses et appartenant aux ARMÉES DE TERRE, DE MER ET DE L'AIR, y compris les INSCRITS MARITIMES, les hommes appartenant aux TROUPES COLONIALES et les hommes du SERVICE AUXILIAIRE.

Suivez l'actualité de la Fédération Française de Mémoire 44 sur www ffm44.com

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE MÉMOIRE 44 A BESOIN DE VOUS !

La Fédération Française de Mémoire 44 est une association loi 1901.

- ◆ Engagez vos troupes dans les nombreux tournois officiels
- ◆ Gagnez médailles et grades et évoluez dans le classement national
- ◆ Rencontrez de nouveaux partenaires de jeu
- ◆ Partagez votre passion en participant aux événements majeurs autour de Mémoire 44 (Open de France, tournois locaux...)
- ◆ Et bien plus encore...

Pour adhérer, photocopiez cette page et remplissez le bulletin d'adhésion. Ensuite, envoyez-le à l'adresse ci-dessous, accompagné d'un chèque au montant de la cotisation prévue et libellé à l'ordre de FFM44.

FFM44
c/o Hervé Marrant
41 rue Lacépède
75005 PARIS

Bulletin d'adhésion à la Fédération Française de Mémoire 44

(si vous souhaitez être membre bienfaiteur de la Fédération et la soutenir financièrement, cochez la case spéciale prévue à cet effet.)

Je souhaite être adhérent à la Fédération Française de Mémoire 44 en payant ma cotisation annuelle de 7 euros.

Je souhaite être membre bienfaiteur de la Fédération Française de Mémoire 44 en faisant un don de euros.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Téléphone :

Adresse e-mail :

Pseudo sur le site de DoW :

MÉMOIRE 44 LA BATAILLE DU VERCORS

Campagne

Révisitez les combats héroïques de la Résistance dans la *Bataille du Vercors*, une campagne de cinq scénarios pour *Mémoire 44*. Rassemblez vos maquisards et profitez de votre connaissance du terrain pour frapper là où l'ennemi ne vous attend pas, mais n'exposez pas vos hommes inutilement car vos effectifs sont limités. Résistez à l'occupant et défendez les cols du Vercors pour échapper à l'encerclement. Un combat de longue haleine vous attend dans cette campagne !



----- NOTE IMPORTANTE -----

Ce livre est une extension au jeu Mémoire 44.

Cette campagne est une extension pour le jeu *Mémoire 44* et ne peut être utilisée sans celui-ci. Les extensions *Terrain Pack* et *Carnets de Campagne* sont également nécessaires pour jouer la campagne. L'extension *Air Pack* est recommandée (notamment pour certaines règles de jeu), mais il est possible de jouer sans.

Extension promotionnelle, ne pouvant être vendue.

730213

**DAYS OF
WONDER**



WWW.MEMOIRE44.COM



Days of Wonder Europe
60 rue Saint Lazare
75009 Paris FRANCE

Days of Wonder
334 State Street, Suite 203
Los Altos, CA 94022 USA

