

# SHKLOV'S LABOR LOST – PEINE PERDUE A SHKLOV

## XFIRE-ASL-T4



SHKLOV, RUSSIA, 11 July 1941 : In the town of Shklov, the German advance was frustrated by the determined defense of a handful of young Soviets. Skillfully using every advantage, the young officer cadets, known as « Stalin Scholars », were able to beat back the advance of the regular German forces. In order to break the deadlock the Germans ordered the crack infantry Regiment « GrossDeutschland » to clear the town.

SHKLOV, RUSSIE, 11 Juillet 1941 : L'avance allemande dans la ville de Shklov fut enrayerée par la défense déterminée d'une poignée de jeunes Soviétiques. Utilisant avec adresse chaque avantage, les jeunes élèves-officiers, aussi appelés « les écoliers de Staline » repoussèrent les forces régulières de la Wehrmacht. Dans le but de faire sauter ce verrou, le régiment « GrossDeutschland » reçut l'ordre de nettoyer la ville.

**VICTORY CONDITIONS :** Germans wins by controlling all 'X' marked buildings at the end of the game. Control = last to pass in it and with non suppressed troops. All 'X' are russian at beginning.

**CONDITIONS DE VICTOIRE :** L'allemand gagne s'il contrôle les structures notées 'X'. Contrôler veut dire être le dernier à être passé dessus avec des troupes non 'suppressed'. Tous les 'X' sont russes au départ du scénario.

**URNS :** 9 with random clock passing one turn on every 11 or plus on dice. Number of dice to roll increase by 1 each initiative of the 1<sup>st</sup> player. Reset the number of dice to roll when turn passes. Begin each new turn with 1 die.  
**TOURS :** 9 en tout. On passe de tour sur un jet de dés de 11 ou plus. Le nombre de dés à lancer augmente de 1 à chaque initiative du même joueur. Commencer chaque nouveau tour avec 1 dé.

Russian Sets up first German Moves first / Russe se place en premier Allemand a l'initiative	1	2	3	4	5	6	7	8	9	END / FIN
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----------------

## SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES :

1. Touching buildings are considered buildings complexes / Les structures qui se touchent sont considérées comme des 'buildings complexes'.
2. The political commissar can rally (only) every russian stands with a + 3 bonus. If a natural 1 is rolled the rallied stands takes one more status : pinned becomes suppressed, suppressed becomes killed. In this last case, roll another die. On 4-5-6 the commissar is killed. Removed if not supported in a close-combat (like PCs). / Le Commissaire politique peut seulement rallier n'importe quel socle russe avec son bonus de +3. Si un 1 naturel est jeté, les socles à rallier prennent aussitôt un état supplémentaire : un 'pin' devient 'suppressed', un 'suppressed' devient 'killed'. Dans ce dernier cas, jeter un autre dé. Sur 4-5-6 le commissaire politique est 'killed'. S'il est contacté en close-combat sans être supporté, il est éliminé (comme les PCs).
3. The little square cabins have a 1 squad-capacity. Other building blocks have a capacity of 2 squads. / Les plus petites structures sont des cabanes de capacité 1 squad. Les autres structures sont toutes de capacité 2 squads.
4. Remainder : russian PCs cannot help to the rallying. They only help on close-combat. / Rappel : les PC russes n'aident pas au ralliement mais seulement au close-combat.

This scenario has been freely adapted from an ASL scenario (rights to MMP). Only the adaptation to CrossFire WW2-miniatures game is copyrighted to french\_wargamer@yahoo.fr. Any use of this material for commercial goals is not allowed without permission.

**AFTERMATH :** The young cadets had defended in depth and so were able to destroy several assault guns that had attempted to cut off their retreat. Unfortunately, this left their front line so weak that the Germans were able to capture the central buildings of the town. Desperate fighting occurred in and around the buildings but the superior German firepower prevailed. Final Soviet attempts to rescue their comrades and teachers trapped in the town square were beaten back by the well-aimed machine gun fire. The remnants of the Stalin Scholar unit pulled back into the woods closely pursued by the GrossDeutschland troops, leaving behind dozens of the finest young men of both nations.

**EPILOGUE :** Les jeunes cadets défendirent en profondeur et purent détruire plusieurs canons d'assaut qui tentaient de leur couper la retraite. Malheureusement ceci laissa leur ligne de front si faible que les allemands purent capturer les bâtiments centraux de la ville. Un combat furieux eut lieu dans et autour des bâtiments mais la puissance de feu supérieure des allemands emporta tout. De tardives tentatives russes pour débloquent leur camarades et professeurs coincés dans le square furent repoussées par un feu précis de mitrailleuses. Les survivants des « Ecoliers de Staline » se retirèrent dans les bois poursuivis par les troupes du « GrossDeutschland », laissant derrière eux des dizaines des meilleurs jeunes hommes des deux nations.

# RUSSIAN PLAYER ONLY / JOUEUR RUSSE UNIQUEMENT



« Ecoliers de Staline » cadets se placent à l'est de la ligne pointillée (sauf snipers). Placement caché.  
« Stalin Scholars » Officer Cadet Unit set up east of the dashed line (except snipers). Hidden placement.

All are regular / Tous réguliers

1 CC (+2)

1 political commissar – see special rule 2 / 1 commissaire politique – voir règle spéciale 2

1 HMG

1 ATR to assign to one squad / 1 ATR à assigner à un squad

2 platoons with each : 1 PC(+1) + 3 rifle squads

/ chacune :

3 Snipers (to place anywhere / à placer n'importe où)

1 square = 1 foot / 1 carré a un côté de 30 cm



SHKLOV'S LABOR LOST

copyright french\_wargamer@yahoo.fr

# GERMAN PLAYER ONLY / JOUEUR ALLEMAND UNIQUEMENT



Eléments du Régiment d'infanterie « GrossDeutschland » se placent à l'ouest de la ligne pointillée (sauf sniper)  
Elements of Infantry Regiment « GrossDeutschland » set up west of the dashed line (except sniper).

All are veteran / Tous vétérans

1 CC(+2)

2 HMG

1 platoon with 1 PC(+2) + 3 rifle squads

1 platoon with 1 PC(+1) + 2 rifle squads

1 platoon with 1 PC(+1) + 2 rifle squads

2 Stug IID

1 Sniper (to place anywhere / à placer n'importe où)

1 square = 1 foot / 1 carré a un côté de 30 cm



SHKLOV'S LABOR LOST

copyright french\_wargamer@yahoo.fr