

Roads to Leningrad

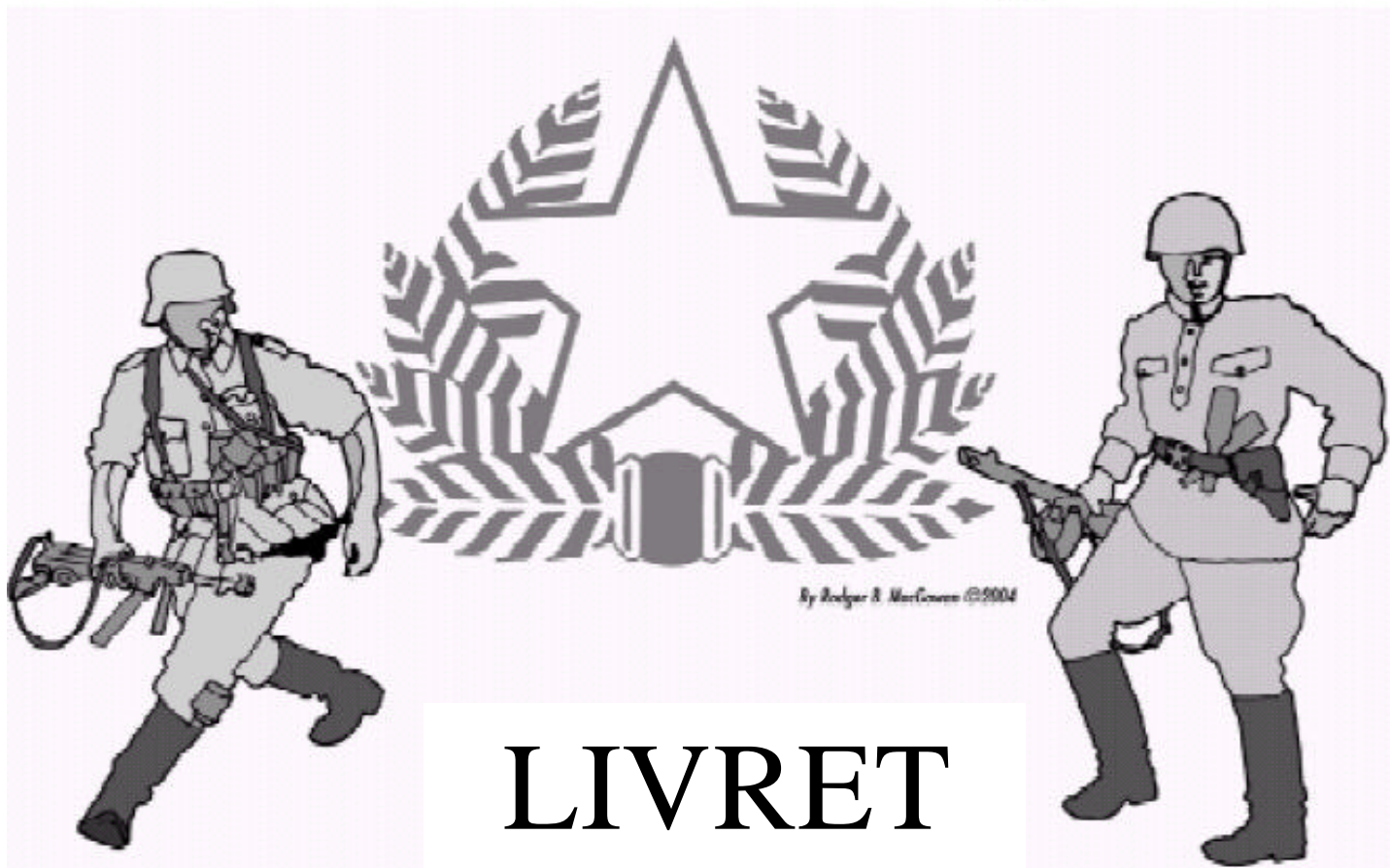


Table des Matières

- 1.0 Points de Victoire
- 2.0 Préparer un Scénario
- 3.0 Scénario 1 : La bataille de Soltsy
- 4.0 Scénario 2 : Contre-attaque à Soltsy
- 5.0 Scénario 3 : La bataille de Staraya Russa
- 6.0 Scénario 4 : Manstein attaque
- 7.0 Section du Concepteur
- 8.0 Notes du Développeur
- 9.0 Exemple de jeu détaillé

1.0 Points de Victoire

Seul le joueur Allemand gagne des PV. Il doit en accumuler suffisamment pour atteindre le Niveau de Victoire indiqué dans le Tableau de Victoire du scénario joué. Le joueur Soviétique gagne en empêchant le joueur Allemand d'atteindre son Niveau de Victoire minimum. Reportez-vous aux instructions du scénario ou aux fiches d'Aides de Jeu pour connaître les gains de PV et les niveaux de victoire du scénario joué.

1.1 La Piste de PV

Tenez le compte du total de PV en ajustant le marqueur de total de PV vers le haut ou le bas, selon le cas, sur la Piste de PV. Certaines valeurs de PV sont des nombres négatifs qui réduisent le total de PV Allemands. Il est possible que le total de PV Allemand soit un nombre négatif.

1.2 PV Géographiques

1.21 Les endroits rapportant des PV et leurs valeurs sont donnés dans le Tableau de Victoire de chaque scénario. La valeur en PV d'un endroit peut changer au cours de la partie.

1.22 Les PV géographiques Allemands sont gagnés au tour où la victoire est déterminée—généralement au dernier tour du scénario, bien qu'il puisse y avoir des conditions de "victoire instantanée" impliquant un calcul des PV gagnés pendant les tours précédents. Le nombre de fois qu'une localisation peut changer de mains au cours d'une partie n'a aucune importance; ce qui est important c'est que le joueur Allemand tienne l'hex ou ait été le dernier à le contrôler pendant le tour où la victoire est déterminée.

1.23 Les PV géographiques Soviétiques sont calculés différemment. D'abord, les PV géographiques Soviétiques sont gagnés au moment de leur capture. Ensuite, ces PV sont des points négatifs diminuant le total de PV Allemands. Troisièmement, les déductions du total de PV Allemands sont permanentes. Il n'y a aucune incidence si les Allemands recapturent les hexs ensuite. Les dégâts sont faits lorsque les Soviétiques capturent les hexs.

1.3 PV de Pertes de Pas ou d'Actions de Jeu

1.31 Les PV gagnés pour la perte de pas d'Unités de Combat sont ajoutés au total de PV au moment où la perte de pas est infligée. Tous les PV gagnés pour pertes de pas subies avant le début d'un scénario sont indiqués dans la section Conditions de Victoire du scénario.

1.32 Certaines actions de jeu faites au cours d'une partie peuvent entraîner un gain ou une perte de PV. Faites les ajustements immédiatement, dès que l'action se produit. Ces actions, les conditions qui leurs sont associées ainsi que les PV sont donnés dans le Tableau de Victoire de chaque scénario.

2.0 Préparer un Scénario

2.1 Généralités

Reportez-vous au scénario que vous voulez jouer et déterminez le matériel de jeu dont vous avez besoin. Dépliez la carte, prenez les fiches de placement du scénario et posez-les à côté, ainsi que toute autre aide de jeu devant se trouver à plat. Placez les marqueurs suivants sur les tableaux :

- Placez le marqueur de PV dans la case zéro de la piste de PV, ou dans la case indiquée par le scénario.
- Placez le marqueur de tour sur la Piste des Tours dans la case de début de tour du scénario joué.

2.2 Placez les Unités du Scénario

2.21 Placez toutes les unités terrestres et aériennes des deux camps sur les fiches de placement du scénario, sur les fac-simile de leurs unités respectives. Un triangle noir dans le coin supérieur droit de la case signifie que l'unité commence la partie sur son verso, parce qu'elle est déjà endommagée ou a déjà tiré.

2.22 Les unités sont placées de la façon suivante :

- Placez toutes les unités aériennes de départ (at start) des deux camps dans les cases indiquées sur la fiche aérienne.
- Placez toutes les unités terrestres de départ dans les hexs indiqués. Généralement, le joueur Soviétique se place en premier.
- Placez tous les marqueurs de Fortifications comme indiqué dans les instructions du scénario.
- Mettez des côté les marqueurs d'activation de départ pour les placer ultérieurement dans des tasses.
- Toutes les unités de renforts des deux camps restent sur leur fiche de placement respective.

2.3 Règles Spéciales du Scénario

Pour chaque scénario, il y a des règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à ce scénario, ou alors des exceptions aux règles standard. Prenez le temps de vous familiariser avec ces règles avant de commencer à jouer.

3.0 Scénario 1: La bataille de Soltsy

Situation Historique : Le 10 juillet, le Pz Gp 4 Allemand a repris son offensive vers Leningrad avec deux corps de Panzers, le XLI (Reinhardt) directement sur Leningrad via Luga et le LVI (von Manstein) à travers Soltsy et Shimsk pour isoler Leningrad du sud et de l'est. Pendant un moment l'offensive avança rapidement grâce aux éléments avancés du LVI^e corps à l'est de Soltsy le 13 au soir. En même temps, le commandement Soviétique remarqua que le LVI^e corps était étendu sur la route de Shimsk. Avec le corps de Reinhardt parti vers le nord la veille, le commandement Soviétique était convaincu que le moment d'une contre-offensive était venu. Ils détournèrent des renforts déjà en route et les réorganisèrent en pinces nord et sud afin d'encercler le corps de Manstein.

Le marteau Soviétique a frappé le 15. Pendant que la 3^e Division Motorisée Allemande était occupée par de puissantes attaques sur leurs positions à Gorodishche et que les échelons arrière combattaient les raids lancés à travers la rivière Shelon au sud, la 8^e Panzer se retrouva bientôt encerclée et attaquée par la 70^e Division de Fusiliers de l'Ordre de Lenine et des éléments de la 21^e Division de Chars. C'est la première fois qu'une Panzer Division devait céder. Elle s'est réorganisée pour se défendre et à terminée sa percée vers l'ouest dans la journée du 17 après de féroces combats.

Les forces Soviétiques, sous la direction du Théâtre et du Front ont organisé et exécuté une offensive réussie contre certaines des meilleurs troupes Allemandes. Trois précieuses semaines ont été gagnées pour les défenseurs de Leningrad.

3.1 Informations Générales

3.11 Durée du Scénario. Il y a dix tours, de 13 AM à 17 PM.

3.12 Zone de Jeu. Utilisez toute la carte de Soltsy.

3.13 Fiches de Placement. Utilisez les fiches de placement Allemandes et Soviétiques du scénario 1. Le joueur Soviétique place ses unités en premier.

3.2 Règles Spéciales du Scénario

3.21 Initiative et Météo. Le joueur Allemand a automatiquement l'Initiative pour les deux premiers tours. La météo est automatiquement Claire au tour 13AM.

3.22 Traitez l'unité Allemande "AA269/269" comme une unité d'Armée pour ce scénario.

3.23 Le marqueur d'Activation pour la 70^e Division de Fusiliers ne commence pas la partie en jeu, mais devient disponible au tour 14AM. Cela signifie que les unités de la 70^e Division de Fusiliers ne peuvent pas être activées avant le tour 14AM.

3.24 Aéroport. L'hex 2114, l'aéroport, est considéré comme une Source de Ravitaillement limitée pour les unités Allemandes (sauf l'artillerie) lors des tours de temps Sec ou Nuageux (uniquement), tant que cet hex est ami du joueur Allemand. Cet hex peut ravitailler les unités Allemandes non artillerie dans deux hexs quelconques pouvant tracer une Ligne de Ravitaillement de 5 hexs jusqu'à lui [6.21]. L'aéroport ne peut pas ravitailler les unités d'artillerie.

3.25 La Source de Ravitaillement Allemande dans l'hex 1533 est active au début du scénario, bien qu'elle soit initialement derrière les lignes Soviétiques. Les unités Allemandes peuvent l'utiliser comme Source de Ravitaillement dès qu'elles peuvent tracer vers elle une Ligne de Ravitaillement.

3.26 Le renfort optionnel Soviétique de 16AM à 17PM représente huit pas d'unités de type infanterie [reportez-vous à 'Comment Lire les Unités', p. 3-4 du livret de règles, pour les différents types d'unités] à prendre dans les unités ou les pas éliminés. Aucun autre type d'unité ne peut être reçu en renforts. Les huit pas sont reçus pendant la Phase de Renforts en :

- retournant une unité d'infanterie réduite se trouvant sur la carte sur sa face à pleine puissance (compte pour un pas).
- ramenant une unité éliminée sur la carte sur sa face réduite (compte pour un pas).
- ramenant une unité éliminée sur la carte sur sa face à pleine puissance (compte pour deux pas).

Les huit pas sont reçus pendant la Phase de Renforts. Les unités ramenées sur la carte sont placées avec leur QG de Formation (dans les limites d'empilement). Si le QG n'est pas en jeu, les unités ne peuvent pas entrer en renforts. Toutes les unités se trouvant sur la carte et ramenées à pleine puissance ainsi que les unités revenant sur la carte reçoivent un marqueur de Désorganisation pendant leur placement.

3.27 Désorganisation Soviétique. Les restrictions suivantes s'appliquent aux unités Soviétiques sur la carte pendant les tours 13AM et 13PM :

- 3^e Division de Chars—au tour 13AM, le QG et le bataillon motorisé 1/3 ne peuvent pas bouger, et l'unité d'artillerie 3 commence la partie sur sa face "Fired".
- 70^e Division de Fusiliers—le marqueur d'Activation de cette division n'est pas utilisé pendant les tours 13AM et 13PM (la division descendait du train et se dirigeait vers les positions qu'elle occupe sur la carte). Les unités de la 70^e Division de Fusiliers ne peuvent ni bouger ni attaquer pendant ces deux tours, mais elles peuvent se défendre et retraiter normalement.
- 202^e Division de Fusiliers—pendant les tours 13AM et 13PM, il ne peut pas y avoir plus de deux unités (QG compris) par hex. Aucune unité de la 202^e Division ne peut construire de Fortifications. Le 614^e régiment d'artillerie d'Armée est placé sur sa face "Fired" pendant ces deux tours de jeu.

NOTE DU CONCEPTEUR : Pendant que les Soviétiques déplaçaient des troupes fraîches en position, les autres unités Soviétiques essayaient de se réorganiser et de dégager la route.

3.28 Missions de SA Offensif

a. Au début de chaque tour de jeu placez le marqueur de Missions de SA Offensif Restantes Soviétique (OCMR) sur 1. Ce nombre peut être augmenté par les renforts Soviétiques, ou diminué si le groupe aérien optionnel Allemand est choisi (reportez-vous à la fiche de placement Allemande du scénario 1).

b. Au début de chaque tour de jeu, placez le marqueur OCMR Allemand sur 1. Si le groupe aérien optionnel Allemand est choisi, à partir du tour 16AM, placez le marqueur OCMR sur 3.

c. En plus, pendant la Phase de Préparation Aérienne du tour 16AM:

- Après avoir placé les unités aériennes Soviétiques dans la case Prête, retirez, en les tirant au sort, 50% de ces unités, et mettez les de côté jusqu'à la fin de la partie.
- Placez le marqueur OCMR Soviétique sur 2 à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

3.3 Conditions de Victoire

3.31 Placez le marqueur de PV à zéro sur la piste de PV.

3.32 Les PV pour les pas éliminés et les actions entreprises sont ajoutés définitivement sur la piste des PV, dès que la situation se produit. Reportez-vous au Tableau de Victoire du scénario.

3.33 Le joueur Allemand peut obtenir une victoire instantanée au tour 15AM si il a suffisamment de PV.

A. Les PV pour les localisations actuellement (ou dernièrement) contrôlées par les unités Allemandes sont calculés pendant la détermination de victoire instantanée à la fin du tour 15AM, puis (temporairement) ajoutés au total de PV sur la piste de PV. Si le total de PV est supérieur ou égal au niveau de PV pour la Victoire Instantanée, le scénario se termine, et le joueur Allemand est déclaré vainqueur. Si le total est inférieur au niveau de PV de la Victoire Instantanée, la partie continue.

B. Les niveaux de PV géographiques changent entre les tours 15AM et 15PM. Retirez tous les PV géographiques du total de la piste de PV avant de passer au tour 15PM.

C. Détermination de la Victoire Finale au tour 17PM. A la fin du tour 17PM, les PV géographiques du tour 17PM sont ajoutés au total de PV sur la piste de PV. Si le total est supérieur ou égal au

niveau de victoire du scénario, le joueur Allemand est déclaré vainqueur. Si le total est inférieur au niveau de victoire du scénario, le joueur Soviétique est déclaré vainqueur.

3.4 NOTES DE JEU

Le joueur Allemand commence avec un énorme avantage dans ce scénario—il sait exactement où se trouvent les Soviétiques. Historiquement, les Allemands se sont jetés dans un piège et ils durent combattre âprement pour s'en sortir. Comme la puissante 70^e Division de Fusiliers ne peut pas bouger pendant deux tours, le choix de l'endroit de l'attaque vous appartient. Soyez prévenu, se lancer pour obtenir une victoire instantanée est dangereux au possible. Regarder le Tableau de Victoire et le calendrier des renforts Soviétiques donne des observations intéressantes. D'abord, prendre et tenir Utorgosh et Medved sera probablement impossible si le joueur Soviétique fait entrer la 237^e Division de Fusiliers par le nord (comme il devrait le faire). La 237^e n'est pas aussi bonne que la 70^e, mais elle est plus que suffisante pour bloquer l'avance des éléments de la 3^e Division Motorisée Allemande au début du scénario. Pour gagner le nombre suffisant de Points de Victoire nécessaires à une victoire instantanée, le joueur Allemand devra contourner Soltsy avec ses éléments avancés, et se diriger directement vers Mshaga et Shimsk et les prendre par un coup de main avant que la 70^e Division ne puisse intervenir. Les éléments de la 8^e Panzer qui suivent devraient avoir à prendre Soltsy. La tâche principale de la 3^e Division Motorisée serait d'exterminer la 3^e Division de Chars Soviétique et d'infliger des pertes aux blindés de la 21^e Division de Chars Soviétique qui vient d'arriver. Ceci est la partie facile. La détermination de la victoire ne se produit pas avant le tour 15AM, ce qui donne une chance aux Soviétiques d'exterminer quelques troupes avec la puissante 70^e Division contre le faible fer de lance. N'oubliez pas, il y a des blindés, et chaque pas perdu coûte -2 PV. Si l'Allemand tient pendant le tour et garde Mshaga et Shimsk, il obtiendra probablement une victoire instantanée, car ces conditions reposent sur la supposition que si les Allemands prennent et tiennent ces endroits, la structure de commandement Soviétique serait dans un tel désarroi que leur attaque serait annulée. Pari dangereux.

Il vaut mieux jouer prudemment au début et garder intact la 8^e Panzer Division pour l'attaque brutale que les Soviétiques ne manqueront pas de lancer plus tard. Construisez des Fortifications dans et autour de Soltsy. Empilez vos unités blindées avec des unités non blindées pour absorber les pertes. Placez votre artillerie pour qu'elle puisse apporter son soutien partout tout en la gardant hors d'atteinte des unités Soviétiques qui seraient tentées de les éliminer, ou empêchez-les d'être capable d'apporter du soutien. Positionnez bien vos unités de façon à utiliser le Refus de Combat et le Mouvement de Réaction dès que vous en avez besoin—et ce sera fréquemment le cas. Créez des forces de réaction rapides pour garder vos routes de ravitaillement ouvertes vers le bord ouest. Garder cette route libre d'unités Soviétiques et de leurs ZDC sera très difficile contre un joueur Soviétique compétent. Concentrez la 3^e Division Motorisée pour battre la 236^e Division de Fusiliers. Si la 3^e Motorisée tient Gorodishche et détruit virtuellement la 237^e ou prend Utorgosh, vous gagnerez probablement le scénario.

Finalement, pour le joueur Allemand : Voulez-vous prendre le Groupe Aérien optionnel ? Il coûte 6 PV, mais si le joueur Soviétique a pris le groupe optionnel du tour 15AM, vous

perdrez si vous ne le prenez pas. Ces unités aériennes font la différence entre une défense réussie puis une contre-attaque ou alors simplement tenir.

Le joueur Soviétique a besoin d'aide dans ce scénario parce qu'il n'y a pas l'élément de surprise qui a existé historiquement. Par contre, l'aide est donnée. Il y a deux groupes de renforts optionnels, et vous pourriez avoir envie de prendre les deux.

Le groupe du tour 15AM est de loin le plus intéressant des deux. Prenez ce groupe. Historiquement, Voroshilov, le chef de front était ailleurs en train de superviser d'autres batailles, mais il aurait très bien pu se trouver à Soltsy. Si Voroshilov se montre, vous aurez plusieurs ressources qui vous rapprocheront de l'égalité avec l'Allemand, même si ce n'est que pour une courte période :

- Le pion Voroshilov vous donne un chef avec un point de commandement à dépenser.
- Voroshilov amène avec lui une meilleure coordination air-sol, ce qui vous donne une mission de SA offensif supplémentaire par tour.
- Le plus gros apport c'est l'addition de ressources de commandement sous la forme de l'Activation de n'importe quel marqueur de Formation ce qui permet à une Formation Soviétique d'être activée deux fois par tour, ce que font habituellement les formations Allemandes.

Le second groupe, qui représente huit points de remplacement de pas d'infanterie afin de remplacer les pertes supérieures aux pertes historiques, est juste un choix à faire. Remplacer l'infanterie c'est bien, mais si il y a bien une chose que possède le joueur Soviétique, c'est de l'infanterie. Les 3 PV font souvent la différence entre la victoire ou la défaite.

Ne soyez pas trop agressif. Les Soviétiques ont l'avantage en force de combat pure, mais les Allemands peuvent encercler à cause de leur mobilité et de la double activation des Formations. Le talon d'Achille des Allemands est la route de ravitaillement vers Soltsy. Couper cette route pour isoler les défenseurs de Soltsy et les éléments avancés de la 8^e Panzer est une priorité à placer avant l'attaque directe de Soltsy. Toutes vos formations au sud de la Rivière Shelon (les 180^e, 193^e et 202^e divisions) sont soit des formations affaiblies, soit des restes de formations. Elles ne peuvent pas subir trop de dommages, donc utilisez-les judicieusement pour couper la route de ravitaillement. Certaines unités de la 202^e auront besoin de rester en place au sud de Soltsy et de construire des fortifications pour empêcher les Allemands de faire une attaque à la fin du scénario vers Volot au sud-est. La 237^e division peut avoir la force d'attaquer et reprendre Gorodishche, mais au moins la moitié de la division, y compris l'artillerie sera mieux utilisée dans un rôle plus défensif en garnissant les fortifications pour empêcher la capture d'Utorgosh. La 21^e division de chars est un bonus de points de victoire mouvant pour le joueur Allemand. Ne le laissez pas s'aventurer au sud. La plupart de ses blindés sont suffisamment puissants pour attaquer les 237^e et 70^e divisions en attaque mobile ou pour annuler le bonus d'armes combinées en défense. Même la 70^e division sera mieux employée à encercler et isoler Soltsy de l'ouest avant de l'attaquer. Autant que possible, coupez le ravitaillement des Allemands pour réduire leurs VE et leurs capacités d'attaque. L'autre partie du plan est d'utiliser l'infanterie sans répit pour infliger des pertes aux unités blindées et d'artillerie Allemandes, et de prendre les objectifs de PV une fois les Allemands isolés ou encerclés.

4.0 Scénario 2 : Contre-Attaque à Soltsy

Situation Historique : Avant l'aube du 15 juillet les Soviétiques lancèrent leur attaque principale contre la 8^e Panzer Division à Soltsy. La 70^e Division de Fusiliers de l'Ordre de Lénine mena l'attaque, soutenue par des chars de la 21^e Divisions de chars et d'autres unités. La 70^e avait gagné ses lauriers en combattant les Finlandais pendant la guerre d'hiver 39/40, mais les tactiques d'alors ne valaient pas celles des standards Allemands. Par contre, à Soltsy la 70^e avait encerclé la 8^e Panzers.

Le premier mouvement fut celui du 68^e régiment de fusiliers à l'arrière de la 8^e panzer. Les panzertruppen ont contre-attaqué mais ils ont été repoussés et maintenant toute la division était encerclée. Pendant la journée du 16, elle fut graduellement repoussée vers la voie ferrée à l'ouest et elle dut abandonner le dernier district de Soltsy pendant la nuit. Le 17 le combat se déroula dans la région de Dubrovo et le 18, elle s'était complètement retirée du champ de bataille, ensuite remplacée sur le front par la Division SS Totenkopf.

La 3^e Division Motorisée avait également subi une puissante attaque, principalement par la 237^e Division de Fusiliers, avec dix-sept attaques en une journée. Elle fut effectivement clouée sur place, mais quelques détachements avaient été épargnés et ont aidé à couvrir le flanc droit Allemand sans surveillance le long de la rivière Shelon. Là, les Soviétiques réussirent à porter un coup critique à la colonne de ravitaillement Allemande.

Les Soviétiques se sont accordés la réussite de la déroute de la 8^e Panzer Division et d'avoir infligé beaucoup de pertes. Les pertes Allemandes, bien que graves, n'étaient pas désastreuses. Mais l'Allemagne pouvait difficilement se permettre de laisser une Panzer Division hors course pendant trop longtemps.

4.1 Informations Générales

4.11 Durée du Scénario. Il y a six tours, du 15AM au 17PM.

4.12 Zone de Jeu : Utilisez toute la carte de Soltsy.

4.13 Utilisez les fiches de Placement Allemandes et Soviétiques du Scénario 2. Le joueur Allemand place ses unités en premier.

4.2 Règles Spéciales du Scénario

4.21 Initiative et Météo. Le joueur Soviétique a automatiquement l'Initiative pour le tour 15AM. La météo du tour 15AM est automatiquement claire.

4.22 Toutes les unités Soviétiques occupant des fortifications au tour 15AM ne peuvent pas bouger, mais elles peuvent retraiter normalement si elles sont attaquées.

4.23 Procédure Spéciale. Au tour 15AM, la 70^e Division de Fusiliers est activée deux fois (pour simuler sa capacité supérieure à lancer une attaque préparée—une fois engagée dans le combat [à partir du tour 15PM] elle n'agit pas mieux que les autres formations). Après sa première activation, remettez le MA de la 70^e dans la tasse des MA Soviétiques

pour qu'elle puisse à nouveau être tirée au sort et activée une seconde fois.

4.24 Traitez l'unité Allemande « AA269/269 » comme une unité d'Armée dans ce scénario.

4.25 L'hex 2114, l'aéroport, sert de source de ravitaillement limité pour les unités Allemandes non artillerie pendant les tours de temps Clair ou Nuageux (uniquement) tant que l'hex est ami du joueur Allemand. Cet hex ne peut ravitailler des unités non artillerie Allemandes que dans deux hexs, si ils peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement de cinq hexs jusqu'à lui [6.21]. L'aéroport ne peut pas ravitailler les unités d'artillerie.

4.26 La source de ravitaillement Allemande dans l'hex 1533 est active au début du scénario, bien qu'initialement derrière les lignes Soviétiques. Les unités Allemandes peuvent l'utiliser comme source de ravitaillement dès qu'elles sont capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à elle.

4.27 Missions de SA Offensif

A. Au début de chaque tour, placez le marqueur de missions de SA Offensif restantes Soviétique (OCMR) sur 2.

B. Au début de chaque tour, placez le marqueur OCMR Allemand sur 1. Si le groupe de renforts aériens optionnel Allemand est choisi, à partir du tour 16AM, placez le marqueur OCMR sur 3.

C. En plus, pendant la phase de préparation aérienne du tour 16AM, appliquez ce qui suit :

- Après avoir placé toutes les unités aériennes Soviétiques dans la case Prête, tirez au sort 50% des unités et mettez les de côté jusqu'à la fin du scénario.
- Placez le marqueur OCMR Soviétique sur 2 à chaque tour jusqu'à la fin du scénario.

4.3 Conditions de Victoire

4.31 Placez le marqueur de PV à zéro sur la Piste des PV. Les Soviétiques ont causé une perte de -2 PV pour avoir éliminé un pas blindé Allemand, mais les Allemands ont gagné +2 PV pour avoir éliminé un pas blindé et un pas d'artillerie, ce qui donne un total net de PV de 0.

4.32 Appliquez la règle 3.33C ci-dessus.

4.4 Notes de Jeu

Pour le joueur Soviétique, ce scénario sera incroyablement frustrant. Vous avez plus de puissance de combat que les Allemands, mais elle est très lente et difficile à déployer. Les Allemands sont toujours bien plus flexibles, mais leur talon d'Achille est la perte de 2 PV par pas blindé ou d'artillerie perdu.

Votre tâche autour de Soltsy sera de faire retraiter les Allemands vers Soltsy aussi vite que possible de façon à avoir plusieurs tours pour les faire combattre et perdre des pas pour garder la ville. Dès le départ, il est préférable d'utiliser vos Formations avec une approche indirecte, en vous glissant derrière les Allemands pour les isoler et les forcer à retraiter au lieu de les attaquer tête baissée.

A l'ouest de Soltsy, sur la Shelon, il y a quelques opportunités. La seule route de ravitaillement Allemande pour la 8^e Panzer est vulnérable à l'extrême face aux unités de la 180^e et 183^e Divisions de Fusiliers. Les forces de couverture Allemandes sont inférieures en nombre, donc choisissez bien votre moment et votre endroit pour

vous placer à côté de la route et récupérer des PV, en sachant que les unités Allemandes, qui sont extrêmement mobiles, seront souvent capables de se déplacer pour protéger les hexs de route menacés ou de se rassembler pour combattre vos unités. Ne perdez pas trop de pas, sinon l'Allemand aura l'opportunité d'encercler et de détruire les unités d'artillerie et de QG importantes, ou de s'engouffrer dans une brèche vers les hexs à PV sur le bord est de la carte.

A première vue, il semble que la 237^e division de fusiliers et la 21^e division de chars devrait se déployer vers le sud pour isoler Soltsy à l'est. Bien que ceci soit tentant, ce serait un mouvement désastreux, cela amènerait ces bataillons de chars Soviétiques avec leurs faibles forces défensives en contact direct avec la masse centrale de la 8^e panzer division qui se redéploie à l'ouest. Ces unités blindées ne devraient pas se précipiter au sud pour couper la route de ravitaillement et rendre la vie plus difficile aux Allemands—certaines unités non blindées peuvent faire cela. Le gros de la 21^e division de chars devrait rester en arrière pour renforcer les 237 fusiliers contre les Allemands de la 3^e motorisée. Un mot pour le sage—un combat face à face entre la 3^e motorisée et la 237^e fusiliers seule entraînerait la destruction virtuelle de la 237^e et la perte de plusieurs hexs à PV importants au nord.

Le joueur Allemand se trouve dans une situation terrible. Les Soviétiques vont attaquer beaucoup d'unités vulnérables de la 8^e panzer. Votre seul secours est votre mobilité. La plupart de vos unités peuvent refuser le combat ou s'enfuir hors de danger, ou réagir vers des hexs critiques, même en ZDC Soviétique. Avec les VE élevées et la disponibilité des Points de Commandement des QG pour le Mouvement de Réaction, la plupart de ces actions réussiront.

Ne jouez pas pour perdre autour de Soltsy. Votre tâche principale sera de mettre vos unités blindées et d'artillerie de valeur hors de danger à l'est de Soltsy tout en fortifiant autour de Soltsy afin de tenir. Vous aurez des choix difficiles à faire : choisir une Séquence d'Assaut pour construire des fortifications tandis que les unités qui retraitent ne pourront dépenser que la moitié de leur CM. Choisir une Séquence Mobile pour vous déplacer au maximum avec vos unités, mais vous n'aurez pas les fortifications. Combattre pour Soltsy est dangereux. Il est presque certain que la ville ne pourra pas être tenue jusqu'à la fin du scénario. L'astuce est de tenir au moins deux tours après le tour 16AM et de faire les Actions qui rapportent des PV, mais sans perdre d'unités blindées et d'artillerie de valeur, et sans perdre de PV pour les unités éliminées en étant complètement encerclées par les unités Soviétiques. Si la chance de perdre des PV pour les pertes de pas et d'unités est élevée, il vaut mieux abandonner Soltsy plus tôt que de perdre le scénario en essayant de tenir la ville.

Ne jouez pas pour perdre sur la rivière Shelon. Si vous ne redéploiez pas une portion significative de la 8^e panzer et que vous utilisez tous les Totenkopf pour empêcher les Soviétiques de projeter des ZDC dans les hexs de route principale, vous ne sortirez jamais du trou de PV que vous venez de creuser. Au début, utiliser vos quelques unités avec la CM dans une case rouge pour retarder les Soviétiques en utilisant le Refus de Combat. Lorsque le bataillon Aufklarungs de la 3^e motorisée et les unités Totenkopf arrivent utilisez les comme écran sur les sections de route critiques pendant que vous réunissez une force de frappe avec la 8^e panzer pour

détruire les unités d'interdiction aussi rapidement que possible. Jouez pour gagner avec la 3^e motorisée—votre seule force valable au départ. Gorodishche est la clef. Attaquez et réduisez les unités de la 237^e division adjacentes à Gorodishche très tôt et isolez le reste de la 3^e chars occupant la fortification. Le joueur Soviétique devra faire face à un dilemme : tenir à Gorodishche (pas vraiment possible) et risquer de perdre quatre PV pour le QG et le pas blindé (très probable) ou s'enfuir avec la 3^e chars en espérant combattre un autre jour. Avec les hexs de marais au milieu, la bataille entre la 3^e motorisée et la 237^e fusiliers est séparée en deux sections, par contre, avec votre mobilité supérieure et deux activations par tour contre une seule pour la 237^e, vous serez capable de déplacer les forces, de les amasser, et d'écraser l'adversaire. Si vous jouez contre un adversaire avec une vision en tunnel et qui se concentre sur les événements au sud, vous serez certainement capable de frapper à Utorgosh, Medved et Shimsk avec peu d'opposition vers la fin du scénario.

Finalement, prenez le groupe aérien optionnel Allemand. Le coût en PV est élevé, mais les bénéfices de la réduction du Soutien Aérien Soviétique et les DRM favorables pour les défenseurs Allemands autour de Soltsy et des attaquants Allemands autour de Gorodishche équilibrent le coût et rendent la victoire Allemande possible.

5.0 Scénario 3 : La Bataille de Staraya Russa

Situation Historique : Pour diminuer la pression sur les armées en défense à Leningrad déjà poussées à l'extrême, début août, le Haut Commandement Soviétique (STAVKA) a préparé une contre-offensive surprise près de Staraya Russa, au sud du lac Ilmen. Pour cette offensive, la STAVKA a assigné la 34^e Armée (Lt. Gén. Kachanov) pour renforcer la 11^e Armée (Lt. Gén. Morozov) déjà en position. Le 12 août, l'attaque a commencé avec huit divisions au départ, puis dix, dénichant le flanc sud du X^e Corps Allemand du Gen. Hansen. Ses trois divisions, épuisées par l'attaque frontale sur Staraya Russa, étaient en infériorité numérique. En deux jours, les unités mécanisées Soviétiques avaient avancé de 55 km, sectionnant ainsi tout contact avec le II^e Corps Allemand au sud.

Bien que Berlin ait ordonné à la base la formation d'un front purement défensif au sud du Lac Ilmen, la crise qui se développait imposa de revoir les plans. Le 14 août, la crise concernait Berlin et le Quartier Général du Groupe d'Armée Nord du Feldmarshal von Leeb. Leeb ordonna à la Division SS Totenkopf en réserve de prendre une position plus avancée, pour contrer d'autres mouvements Soviétiques à l'ouest, mais ce n'était pas suffisant. Le lendemain, Hitler demanda le transfert d'un corps entier de panzers pour réagir à la menace Soviétique, et à la demande d'aide incessante de Hansen. Plus tard dans la journée du 15, Leeb pensa qu'il serait capable d'envoyer des renforts au lieu de faire la percée sur la Luga inférieure vers Leningrad, mais avant la fin de la journée, Leeb dut réviser son estimation : les Soviétiques avaient réussi une percée, et le X^e Corps avait des problèmes. Le X^e Corps devait recevoir un fort soutien de la Luftwaffe et le LVI^e Corps de Manstein devait être envoyé pour sauver la situation. Ce retrait de force Allemande de l'assaut sur Leningrad a probablement sauvé la ville de l'occupation Allemande.

5.1 Informations Générales

5.11 Durée du Scénario. Il y a vingt tours de jeu, de 13AM à 23PM.

5.12 Zone de Jeu. Utilisez toute la carte de Staraya Russa.

5.13 Utilisez les Fiches de Placement Allemandes et Soviétiques du Scénario 3. Le joueur Soviétique place ses unités en premier.

5.2 Règles Spéciales du Scénario.

5.21 Initiative et Météo. Le joueur Soviétique a automatiquement l'Initiative pendant les quatre premiers tours. La météo pour le tour 13AM est automatiquement Claire.

5.22 Les 180^e, 182^e et 183^e Divisions de Fusiliers Soviétiques étaient les éléments principaux de la 11^e Armée Soviétique. Les 163^e et 202^e Divisions de Fusiliers étaient les éléments principaux (à ce moment) du 1^{er} Corps Mécanisé Soviétique. Toutes les unités de la 11^e Armée Soviétique sont toujours activées ensemble, et opèrent comme une seule Formation combinée pour toutes les règles du jeu. Toutes les unités du 1^{er} Corps Mécanisé sont toujours activées ensemble, et opèrent comme une seule Formation combinée pour toutes les règles du jeu.

5.23 Missions de SA Offensif

a. Au début de chaque tour, placez le marqueur de Missions de SA Restantes Soviétiques (OCMR) sur 2. Si le groupe optionnel de renforts aériens est pris, à partir du tour 16AM, placez l'OCMR sur 4. Les renforts aériens Allemands peuvent réduire ce chiffre (voir le prochain paragraphe).

b. Au début de chaque tour, placez l'OCMR Allemand sur 0. Si le groupe optionnel d'unités aériennes de renfort est pris, pendant la Phase de Préparation Aérienne du tour 17AM, appliquez ceci :

- Placez l'OCMR Allemand sur 4 à chaque tour à partir du tour 17AM.
- Réduisez l'OCMR à la moitié de sa valeur actuelle jusqu'à la fin de la partie à partir du tour 17AM.
- Après avoir placé toutes les unités aériennes Soviétiques dans la case Prête, tirez au sort 50% des unités aériennes Soviétiques et mettez les de côté jusqu'à la fin de la partie.

c. Les Formations suivantes ne peuvent pas utiliser les Missions de SA Offensif en attaque : Brigade Lieb Allemande et 26^e Division de Cavalerie Soviétique.

5.3 Conditions de Victoire

5.31 Placez le marqueur de PV à zéro sur la Piste des PV.

5.32 Les PV pour les pas éliminés, les objectifs territoriaux Soviétiques, et les actions entreprises sont ajoutés définitivement à la Piste de PV, dès que l'événement se produit. Reportez-vous au Tableau de Victoire du scénario.

5.33 Détermination de la Victoire Final au Tour 23PM. A la fin du tour 23PM, les PV géographiques du 23PM sont ajoutés au total de PV sur la Piste des PV. Si le total final est supérieur ou égal au niveau de victoire du scénario, le joueur Allemand a gagné. Si le total est inférieur au niveau de victoire du scénario, le joueur Soviétique a gagné.

5.4 NOTES DE JEU

Armé de son recul, le joueur Soviétique ne voudra pas laisser sa 34^e Armée se battre jusqu'au bout comme c'est arrivé historiquement. La première chose pour le joueur Soviétique sera de traverser à peu près la moitié de la carte, de s'arrêter et de construire une double ligne de fortifications—suffisamment pour empêcher le joueur Allemand d'atteindre et traverser la rivière Lovat à temps. Le seul espoir du joueur Soviétique pour gagner est de capturer suffisamment d'objectifs géographiques pour causer un tel déficit de PV au joueur Allemand qu'il ne pourra jamais remonter. Malheureusement pour le joueur Soviétique, la majorité des hexs à PV sont soit Staraya Russa elle-même, soit au nord et à l'est de cet endroit, ce qui le force à envoyer des troupes dans des directions qu'il ne veut pas prendre à cause de des deux divisions motorisées Allemandes arrivant par l'ouest. Le mieux que le joueur Soviétique puisse probablement faire pour marcher sur cette corde raide est de déployer deux divisions à l'ouest ou juste une partie comme cela est arrivé historiquement, et de les enterrer dans de nombreuses fortifications. La meilleure arme offensive Allemande est le débordement, et la défense en profondeur avec les fortifications annulent cet avantage. Le reste des formations a besoin de se dépêcher vers Staraya Russa et à l'ouest, en acceptant de lourdes pertes si nécessaire, pour être en position d'entrée dans Staraya Russa ou pour menacer de couper la vitale route de ravitaillement au nord. La seule formation qui devrait être ménagée est la 11^e Armée. Les trois divisions qui la composent sont très faibles, et ne peuvent pas subir beaucoup de dégâts. Le mouvement de flanc initial par vos autres formations obligera le joueur Allemand à reculer vers Staraya Russa sans être attaqué à l'est par cette Armée. Economisez la pour les attaques critiques qui seront nécessaires quand vous arriverez à Staraya Russa. Le X^e Corps Allemand qui défend Staraya Russa sera une noix bien difficile à briser. Les unités sont relativement fortes, avec des valeurs d'efficacité élevées et supérieures à celles de vos troupes. Beaucoup d'attaques subiront un +3 ou +4 DRM, ce qui causera de lourdes pertes. Vous ne pouvez pas faire grand chose pour cette disparité de DRM. Ce que vous pouvez faire est de maximiser vos rapports de forces en activant vos formations avec la Séquence d'Assaut. Vous aurez un DRM favorable à la Coordination des Unités de Combat pour vous aider à annuler le DRM négatif multi-hex, et vous pourrez utiliser des unités d'autres formations adjacentes à l'Hex du Défenseur en plus des unités de la formation active. Voici une chose positive que vous pouvez faire pour réduire la disparité de DRM. Prenez le groupe aérien du tour 15AM. Pendant deux tours, vous aurez un avantage de six unités aériennes sur l'Allemand. Avec une chance moyenne, ceci se traduira par une ou deux attaques par tour qui bénéficieront d'un DRM net meilleur parce qu'il n'y aura pas d'opposition aux missions de SA Soviétiques.

Le joueur Allemand a besoin de tenir Staraya Russa à tout prix, et ce, malheureusement, se traduit par un combat d'attrition contre les Soviétiques qui leur sera très coûteux en terme de pertes de pas d'infanterie. Préparez-vous à accepter les pertes. Choisissez où vous devez combattre, construisez vos fortifications dans ces endroits et utilisez l'option Pas de Retraite très tôt et très souvent. Dans les régions non critiques, la meilleure politique est de retraire suffisamment à chaque tour pour que la seule façon de maintenir le contact et d'attaquer pour le joueur Soviétique soit d'utiliser la Séquence Mobile lors de son activation—une façon bien moins favorable d'attaquer de l'infanterie—pour la majorité de l'Armée Soviétique. L'artillerie Allemande du X^e Corps est incroyablement puissante. Positionnez la hors de danger derrière vos lignes, mais dans des endroits qui permettront à toutes vos unités en ligne de front de recevoir du soutien d'artillerie si nécessaire. N'oubliez pas l'unité de QG Arko qui peut être utilisée comme un second QG

pour une activation, ou en défense pour Coordonner l'artillerie là où c'est absolument nécessaire. Votre artillerie vous sauvera littéralement l'arrière-train si elle est utilisée correctement. Ne placez PAS votre artillerie dans des Hexs du Défenseur où elle pourra être détruite par les Soviétiques avec les PV négatifs qui s'ensuivent. Une unité d'artillerie qui rate le test de coordination occasionnel mais qui vit pour soutenir une autre journée à bien plus de valeur que si elle meurt héroïquement sur la ligne de front. Sans aucune hésitation, prenez le groupe aérien optionnel. Ce sera les 6 PV les plus intéressants à perdre. D'abord, vous aurez le SA nécessaire pour soutenir le Xè Corps jusqu'à ce que la contre-attaque commence. Vous aurez aussi besoin de ces unités aériennes pour augmenter le nombre d'attaques de vos divisions motorisées. Finalement, ces unités vous donneront la supériorité aérienne. Ces chasseurs Allemands « invisibles » vous permettront de retirer du jeu la moitié des unités aériennes Soviétiques jusqu'à la fin de la partie. En attaquant avec vos formations motorisées, faites attention à rester ravitaillé aussi longtemps que possible avant de vous ruer à l'est et vous retrouver peut être sans ravitaillement. Vous devrez faire un trou dans la ligne de fortifications Soviétiques avant de pouvoir vous diriger vers la rivière Lovat et au-delà, et, à moins que le joueur Soviétique ne soit incroyablement léger sur le terrain vers le bord sud de la carte, vous feriez mieux de percer un trou dans les sept hexs de la route de ravitaillement est-ouest menant à Staraya Russa. Lorsque vous aurez commencé votre percée, vous aurez besoin deux tours complets d'activation pour chaque formation motorisée ravitaillée, et un tour supplémentaire en Ravitaillement de Secours avec deux activations où vous ne subirez pas de pénalités pour le manque de ravitaillement.

6.0 Scénario 4 : Manstein Attaque

Situation Historique : En réponse à l'offensive Soviétique de la 34è et de la 11è Armée, le 19 août, Manstein lança son attaque initiale directement dans le front sud étendu de la 34è Armée, à travers champs (pour la 3è Division Motorisée et avec seulement une reconnaissance limitée. Son plan était de faire la jonction à sa gauche avec les éléments les plus à l'ouest des divisions fragmentées du Xè Corps d'Hansen, dirigés vers le sud pour frapper l'arrière Soviétique lors de son attaque principale.

La veille, le 18, Hansen avait réussi à tenir ses positions, mais seulement parce que la Luftwaffe avait donné tout son soutien à son corps assiégé. Pendant ce temps, la Division SS Totenkopf et la 30è Division d'Infanterie d'Hansen avaient refermé le dangereux trou à Gorki.

La contre-attaque de Manstein commença le 19, avec la 3è Division Motorisée à droite de Manstein, et la Totenkopf à gauche. Le soutien était un mélange de Kampfgruppe de la taille d'une brigade commandé par le Général Lieb. Le Xè Corps d'Hansen formait l'enclume pour recevoir le coup de marteau. Les Soviétiques ont été complètement pris par surprise. Trois jours après, tout était terminé. Dans cet intervalle, les deux Corps Allemands avaient mis à mal les 11è et 34è Armées, faisant plus de 18000 prisonniers, capturant ou détruisant plus de 300 pièces d'artillerie et canons anti-char, 20 chars, 36 canons anti-aérien, et environ 700 autres véhicules à moteur.

L'offensive Soviétique n'a pas affecté la pince est de la percée Allemande vers Leningrad, qui atteint le Lac Ladoga et isole la ville comme prévu. Par contre, elle priva les Allemands des réserves dont ils avaient besoin pour la pince ouest afin d'avancer vers la Luga inférieure à travers les zones fortifiées devant Leningrad, puis dans la ville. Le Corps de Manstein était à 200 ou 300 km de là où il aurait dû être. Pire encore pour les chances de capturer Leningrad, lorsque Manstein atteignit la Lovat, son corps reçut l'ordre de rejoindre une autre bataille à l'est contre les 11è, 34è et aussi la 27è Armée. La bataille se déroula dans les collines Valday, une région de terrain très difficile, et encore plus loin de Leningrad.

6.1 Informations Générales

6.11 Durée du Scénario. Il y a sept tours, de 19AM à 22AM.

6.12 Zone de Jeu. Utilisez toute la carte de Staraya Russa.

6.13 Utilisez les fiches de placement Allemandes et Soviétiques du scénario 4. Le joueur Allemand place ses unités en premier.

6.2 Règles Spéciales du Scénario

6.21 Initiative et Météo. Le joueur Allemand a automatiquement l'Initiative pour les tours 19AM et 19PM. La météo est automatiquement nuageuse pour le tour 19AM.

6.22 Offensive Aveugle Soviétique. L'Armée Soviétique de 1941 était une bête maladroite. Il lui fallait du temps pour passer à l'offensive comme celle préparée à Staraya Russa, et une fois engagée, il fallait du temps pour altérer les objectifs et changer de direction. Les Allemands étaient assurés de s'infiltrer assez loin dans le processus de prise de décision Soviétique car le Panzer Corps de Manstein se rassemblait pour balayer le flanc gauche ouvert de la 34è Armée et percer à l'est pour créer une autre poche. Pour leur part, les Soviétiques continuèrent d'attaquer longtemps après que Manstein était loin derrière eux, et ne réagirent pas avant qu'il ne soit trop tard pour sauver la majorité de la 34è Armée. Pour simuler cette vulnérabilité initiale des Soviétiques, les restrictions suivantes s'appliquent au joueur Soviétique :

- Fortifications Soviétiques. Aucune fortification Soviétique ne commence la partie sur la carte. Le joueur Soviétique ne peut pas construire de fortifications au tour 19AM et ne peut construire que 3 fortifications au maximum au tour 19PM.
- Au tour 19AM, toutes les Formations Soviétiques doivent être activées en utilisant la Séquence d'Assaut. Toutes les Formations doivent se déplacer au maximum vers le nord et l'ouest et attaquer. Aucune unité ne peut aller vers l'est ou le sud.
- Au tour 19PM, les conditions précédentes de 19AM s'appliquent à toutes les formations sauf à la 254è Division de Fusiliers et à la 262è Division de Fusiliers. Ces deux divisions doivent être activées en utilisant la Séquence d'Assaut, mais ne sont plus obligées d'attaquer, et peuvent se déplacer jusqu'à deux hexs vers l'est et le sud si elles le désirent.

6.23 Les 180è, 182è et 183è Divisions de Fusiliers étaient les principaux éléments de la 11è Armée Soviétique. La 163è Division Motorisée et la 202è Division de Fusiliers Soviétique étaient (à ce moment) les principaux éléments du 1^{er} Corps Mécanisé Soviétique. Toutes les unités de la 11è Armée sont toujours activées ensemble et opèrent comme une seule Formation combinée pour toutes les règles du jeu. Toutes les unités du 1^{er} Corps Mécanisé Soviétique sont toujours activées ensemble, et opèrent comme une seule Formation combinée pour toutes les règles du jeu.

6.24 Missions de SA Offensif

a. Au début de chaque tour, placez le marqueur de Missions de SA Offensif restantes (OCMR) sur 2.

b. Au début de chaque tour, placez le marqueur d'OCMR Allemand sur 4.

c. Les Formations suivantes ne peuvent pas utiliser de Missions de SA Offensif en attaque : La brigade Allemande Lieb et la 25^e Division de Cavalerie Soviétique.

6.3 Conditions de Victoire

6.31 Placez le marqueur de PV à -13 sur la piste de PV.

- Les Allemands ont pris le groupe d'unités aériennes en renforts pour -6PV.
- Les Soviétiques ont pris leur Groupe Aérien du tour 16AM pour +2 PV.
- Les Allemands ont éliminé deux pas blindés Soviétiques pour +2 PV.
- Les Soviétiques ont capturé Ivanovskoye, Dedkovo et Tuleblya pour -11 PV.
- Le total net de PV est de -13.

6.32 Les PV pour les pas éliminés, les objectifs géographiques Soviétiques et les actions entreprises sont ajoutés définitivement à la piste de PV lorsque ces événements proviennent. Reportez-vous au Tableau de Victoire du scénario.

6.33 Détermination de la Victoire Finale au Tour 22AM. A la fin du tour 22AM, les PV géographiques de 22AM sont ajoutés au total de PV sur la Piste de PV. Si le total final est supérieur ou égal au niveau de victoire du scénario, le joueur Allemand gagne. Si le total est inférieur au niveau de victoire du scénario, le joueur Soviétique gagne.

6.4 NOTES DE JEU

Ce scénario semble avoir tout ce qu'il faut pour le joueur Allemand—deux puissantes divisions motorisées mobiles pour percer le faible flanc gauche d'une armée entière mal positionnée pour réagir à cette menace. Qu'est-ce qui empêche l'Allemand de partir à l'est vers la Lovat et au-delà pour encercler toute la force présente sur la carte ? La réponse est en trois parties : le temps, la météo, et le manque de route de ravitaillement. Le joueur Allemand n'a que sept tours pour finir l'encercllement et il doit traverser toute la longueur de la carte pour y parvenir. A moins que le joueur Allemand ne soit incroyablement chanceux, il y aura au moins un tour de pluie qui le forcera à ramper. Les Allemands sont allés d'eux même dans une région sans routes principales ni secondaires. Les unités motorisées seront rapidement non ravitaillées, ce qui les ralentira encore plus. Avant le tour 21AM, le joueur Allemand sera plus intéressé pour ouvrir la route nord-sud vers Staraya Russa pour remettre ses unités motorisées en ravitaillement que de continuer vers la Lovat. Le joueur Soviétique gagnera en interdisant cette route de ravitaillement critique pour les Allemands. La plupart des unités de la 34^e Armée sont perdues. Sauvez ce que vous pouvez, particulièrement les QG et l'artillerie pour essayer d'empêcher l'Allemand de traverser les rivières Polist et Porussya et d'occuper les SP sur la route de ravitaillement est-ouest vers Staraya Russa et les deux routes de ravitaillement nord-sud partant de Staraya Russa. Un autre espoir pour les Soviétiques est d'attaquer pour capturer Staraya Russa. Les Allemands commencent le scénario en

défense dans les hexs de ville, et chaque hex de ville occupé fait perdre -10 PV. Bien qu'un Allemand prudent aura certainement des fortifications dans tous ces hexs, n'obtenir Aucun Résultat dans tous les hexs est loin d'être gagné. De plus, l'Allemand est si faible autour de Staraya Russa que les unités en défense ne seront pas capables d'absorber des pertes supplémentaires en utilisant Pas de Retraite sans se vaporiser. En fait, c'est le scénario le plus disputé de ce jeu.

7.0 Section du Concepteur

7.1 Lectures Suggérées

Bien que la plupart des sources en langues étrangères aient été consultées, les livres donnés ici sont utiles pour une vue d'ensemble de cette période de la seconde guerre mondiale en Union Soviétique. Chaque livre fait au moins quelques mentions aux batailles décrites dans ce jeu.

1. Carell, Paul. *Hitler Moves East*, New York: Ballantine, 1963.
2. Erickson, John. *The Road to Stalingrad*, New York: Harper & Row, 1975.
3. Glantz, David M. *The Battle for Leningrad, 1941 - 1944*, Lawrence, KS: University Press of Kansas, 2002.
4. Haupt, Werner. *Army Group North*, Atglen, PA: Schiffer Publishing, 1997.
5. Manstein, Eric von. *Lost Victories*, Chicago: Regnery, 1958.

7.2 Notes du Concepteur

L'inspiration pour ce jeu est venu après avoir réalisé que la grande quantité de matériel accumulé pour la création d'une série de jeux de campagne pourrait aussi servir à une série de batailles. Les batailles choisies dans cette boîte s'imposent d'elles même parce que les deux camps ont une opportunité pour l'attaque et pour la défense. En bref, ce sont des situations de jeux idéales. Les autres batailles qui ont été considérées s'étaient déroulées à la même période et dans la même région, mais se sont avérées comme étant à la mauvaise échelle, ou n'étaient pas intéressantes.

Le besoin suivant était d'avoir un mécanisme de jeu pour présenter chaque bataille. La base est venue d'un autre jeu GMT : Kasserine, lui même un développement de plusieurs systèmes précédents. Ce jeu avait quelques imprécisions techniques, mais il avait la bonne échelle et la bonne approche de conception.

Le besoin de s'ajuster aux conditions de 1941 demanda une autre modélisation et fut synthétisé par le mécanisme d'activations de formations qu'on trouve dans d'autres jeux. Sans aucun doute, l'activation des formations présente le mécanisme de jeu le plus important ici. Il a occupé la majorité du temps de conception, particulièrement sur ce que cela signifiait, en termes historiques, par rapport aux mécanismes d'autres jeux. En résumé, les joueurs doivent considérer le Segment d'Opérations du tour de jeu comme représentant le cycle de décision de commandement. Généralement, le cycle d'un camp ne sera pas le même que l'autre ; quelle que soit la façon dont il a été exécuté. Les cycles inégaux créent une tension entre les joueurs, et sur cette base, nous pouvions créer un jeu de bluff et de besoins.

Les règles étudiées puis finalement rejetées furent celles du bombardement et des frappes aériennes. Bien qu'intéressantes pour le jeu, elles n'avaient pas de bases fermes dans les notes historiques de 1941. Le seul résultat était que cela ralentissait le jeu. Les règles facilement rejetées furent celles sur la démolition des ponts ; ceci n'est pas un jeu sur les ponts. Le mouvement ferroviaire a été omis

car, en général, les renforts descendaient de train au-delà des limites de la carte.

Pour finir, ce jeu et son sujet doivent beaucoup à la recherche des archives et à leur comparaisons avec des sources de langues étrangères. Beaucoup a été récupéré à partir d'éléments d'informations dispersés. Les chercheurs ont bien gagné leur paye avec ce jeu. Après tout, ce fut un plaisir de démontrer à certains auteurs qu'ils avaient fourni de mauvaises informations à répétition sans contestation.

—Vance von Borries

8.0 Notes du Développeur

Le premier jeu que j'ai développé pour Vance était Opération Mercury, c'est donc bien de revisiter ce vieux système—mis à jour, simplifié, et modifié avec l'ajout du tirage des Marqueurs d'Activation.

Oui, il y a eu des changements et beaucoup de révisions, mais mon intention n'est pas de vous ennuyer avec la liste des améliorations. A la place, je préfère vous expliquer ce que ce jeu fait si bien—il montre les capacités grandement différentes des systèmes militaires Allemand et Soviétique de 1941. La phrase : « la qualité l'emporte sur la quantité » résume assez bien Soltsy et Staraya Russa. Les Soviétiques ne peuvent pas livrer une bataille équitable et gagner. Ils ont besoin d'aide, soit en plaçant les Allemands dans une mauvaise position tactique (la 8^e Panzer dans le scénario 2) ou en étant en surnombre (début du scénario 3).

Roads to Leningrad va au delà des forces d'attaque et de défense pures où, dans ce domaine, les Soviétiques étaient réellement les plus forts. Voici quelques éléments clés :

Valeurs d'Efficacité (VE) : Il y a des exceptions, mais les formations Allemandes ont des VE moyennes plus élevées que leur contrepartie Soviétique. En gros, les différences entre les VE Soviétiques et Allemandes deviennent un modificateur au dé qui se traduit par des pertes plus élevées sur les Tables de Résultats des Combats pour les Soviétiques et moins de pertes pour les Allemands.

Points de Commandement : Les Allemands ont plus de QG que les Soviétiques et possèdent à peu près le double de Points de Commandement. Couplé avec les VE supérieures, cela signifie que le joueur Allemand sera généralement capable de coordonner ses attaques, et ses unités pourront exécuter les difficiles tâches d'avant combat comme le Refus de Combat, la Réaction ou ne Pas Retraiter. L'artillerie Allemande fournira un meilleur soutien, ainsi que la Luftwaffe.

Soutien Aérien : Il est clair que les Ju88 ne sont pas ce qu'il se fait de mieux, mais lorsque le joueur Allemand engage les Bf110 Zerstorers ou les Ju87 Stukas, vous verrez quel a été l'impact de la Luftwaffe sur le succès Allemand en 1941. Les unités aériennes Allemandes avec des VE élevées arriveront en général jusqu'à la cible. La seconde partie de l'équation aérienne est composée des Bf109 qui ne sont pas représentés et qui fournissaient la couverture aérienne, qui permettait aux unités d'élite Allemandes d'atteindre leurs cibles, et d'empêcher les unités Soviétiques de faire de même (la réduction de 50% des unités aériennes Soviétiques dans tous

les scénarios est causée par l'interdiction de cet important soutien aérien Allemand).

Chefs : Il n'y a qu'un seul scénario où les chefs Soviétiques et Allemands peuvent se rencontrer en tête à tête (scénario 1), et là encore le pion Allemand von Manstein est bien plus flexible et compétent. Dans tous les scénarios, le joueur Allemand verra que le pion chef est sa « carte dans sa manche » à utiliser soit avec un QG pour coordonner une seconde action lors d'une attaque importante, soit pour fournir des Points de Commandement après que les QG d'une Formation aient dépensé les leurs. C'est une capacité que le joueur Soviétique ne peut pas utiliser.

Motorisation : Les Formations motorisées Allemandes ont deux Marqueurs d'Activation tandis que toutes les autres Formations n'en ont qu'un seul. Rien n'est jamais acquis avec le mécanisme de tirage des pions, mais généralement, si le joueur Soviétique réussit à gagner un avantage tactique contre une Formation motorisée, le joueur Allemand aura bien plus de chances de tirer un MA pour cette Formation et réparer les dégâts avant qu'une seconde Formation Soviétique puisse être activée et l'exploiter. Si une Formation motorisée Allemande crée un tour dans la ligne d'une Formation Soviétique, il y a de bonnes chances que la même Formation motorisée soit activée une seconde fois pour exploiter ce trou et créer la panique à l'arrière des Soviétiques avant que le joueur Soviétique ne puisse activer une Formation pour l'en empêcher. En théorie, c'est ce qui se produit quand une seule division Soviétique s'attaque à une division motorisée Allemande. En un ou deux tours, la Formation Soviétique peut passer d'une puissante entité compétente à des éléments inefficaces et désorganisés.

Tout cela veut-il dire que l'Allemand va gagner sans se forcer ? Absolument pas. Les Allemands ont besoin de tous ces avantages pour rester en jeu. Les Soviétiques sont puissants et peuvent absorber de lourdes pertes et continuer à se battre. Je ressort de l'expérience de ce jeu avec une admiration renouvelée pour les Soviétiques. Ils étaient tellement surclassés en 1941 qu'ils auraient dû abandonner, comme beaucoup d'armées avant eux avaient fait. Mais ils ne l'ont pas fait. Ils ont persévéré. La puissance du dispositif Soviétique dans *Roads to Leningrad* vous donne un avant goût de l'armée qui a gagné à Stalingrad puis qui a marché sur Berlin.

—Tony Curtis

9.0 Exemple de Jeu Détaillé

« La Disparition de la 245^e Division de Fusiliers »

Cet exemple couvre le premier tour du scénario 4. La zone de jeu englobe la portion ouest de la carte de Staraya Russa et jette la 3^e Division Motorisée Allemande et la Division SS Totenkopf contre la 245^e Division de Fusiliers Soviétique.

Au matin du 19 août, la 34^e Armée Soviétique continue d'attaquer au nord pour prendre Staraya Russa et détruire le X^e Corps Allemand. A l'insu des Soviétiques, von Manstein et deux de ses divisions motorisées avaient atteint le champ de bataille et devaient écraser le flanc gauche Soviétique puis envelopper la 34^e Armée. Mais sur leur route se dressait la 245^e Division de Fusiliers qui n'était pas préparée.

Reportez-vous au placement initial. Les unités des deux camps ont été retirées des fiches de placement et positionnées sur la carte.

Séquence du Tour : Segment Stratégique

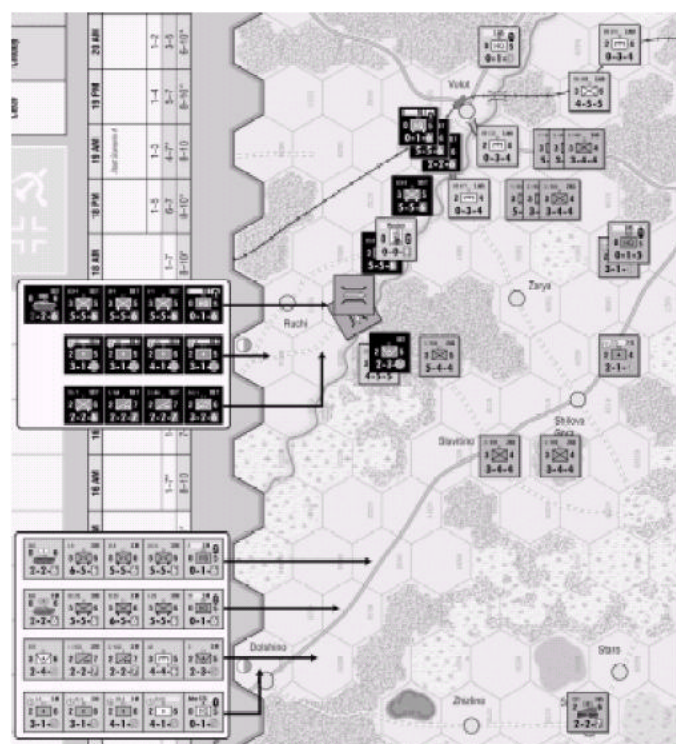
1. Météo—normalement le joueur Allemand devrait lancer un dé pour déterminer la météo, mais pour ce premier tour du scénario, la météo est automatiquement Nuageuse, donc le marqueur est placé dans la case « cloudy » sur la carte. Tous les jets de dé de coordination aérienne auront un DRM +2 à cause de la météo.

2. Phase de Renforts—aucune fiche de placement n'indique de renforts, donc cette phase est omise.

3. Phase de Détermination du Ravitaillement—Toutes les unités sont automatiquement ravitaillées pendant le premier tour d'un scénario, donc cette phase est également omise. Note : Dans le vrai scénario, trois des unités Soviétiques sont sous un marqueur Non Ravitaillé, mais pour cet exemple, elles sont toutes considérées comme étant ravitaillées.

4. Phase de Préparation Aérienne—toutes les unités aériennes commencent dans la case Prête au premier tour, donc il n'y a pas d'unités à déplacer de la case Mission Accomplie et à retourner avec la silhouette visible. Le joueur Allemand commence avec neuf unités aériennes, toutes pouvant être potentiellement utilisées dans la zone de jeu de cet exemple. Le Soviétique commence avec quatre unités aériennes dans la zone Prête, mais à cause des limitations du scénario, aucune n'est disponible pour la zone de jeu pendant ce tour.

Unités aériennes Allemandes dans la Case Prête = 1xJu88 1-4, 2xJu88 1-5, 3xBf110 1-7, 1xBf110 1-8, 2xJu87 2-7.



Cette illustration montre les positions de départ

5. Initiative—normalement, les deux joueurs font un jet d'initiative, et le joueur avec le résultat modifié le plus élevé obtient l'initiative. Par contre, au premier tour, le joueur Allemand gagne automatiquement l'initiative.

Segment d'Opérations

Tirage des Marqueurs d'Activation—Le joueur Allemand devrait normalement tirer un MA, mais comme il a l'initiative pour le premier tour, il est autorisé à choisir son premier MA avant de placer les autres MA dans sa tasse. Il choisit les deux MA de la 3è Division Motorisée. Les sept MA Allemands qui restent sont placés dans la tasse Allemande. Le joueur qui n'a pas l'initiative (Soviétique) peut placer le même nombre de MA que le joueur qui a l'initiative plus un. Dans ce cas, le joueur Soviétique peut placer neuf MA dans sa tasse, mais comme il n'en possède que sept, ils y sont tous mis.



Sélection de la Séquence d'Opérations

Le joueur Allemand annonce qu'il choisit la Séquence Mobile, ce qui n'est pas une surprise, car la Séquence Mobile permet à l'Allemand d'exploiter l'avantage de mobilité pour faire une percée dans la 245è Division.

Avantages :

- Capacité de Mouvement complète pour toutes les unités activées.
- Possibilité d'utiliser le débordement.
- Choix de la TRC Mobile ou d'Assaut (en supposant que l'attaquant puisse utiliser la TRC Mobile)

Désavantages :

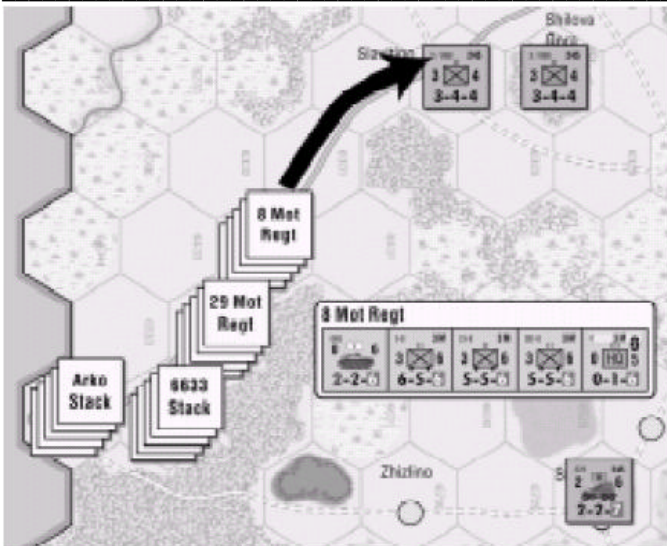
- Seules les unités activées avec la 3è Motorisée peuvent participer aux combats.
- La coordination est plus difficile (le DRM +1 représente la difficulté supplémentaire pour la coordination lors d'un mouvement au lieu d'une attaque préparée).

Activation de la 3è Motorisée

Le joueur Allemand commence la Phase de Mouvement de la Séquence Mobile.

La 3è Motorisée est activée, donc toutes les unités de la 3è Motorisée et les unités d'Armée dans le Rayon de Commandement de chaque QG de la 3è Motorisée sont automatiquement activées. Quatre unités d'Armée (ARKO 125, artillerie II-61, Génie Motorisé 48 et Stug 665) sont activées automatiquement.

Si le joueur Allemand désire activer des unités d'Armée en dehors de son rayon de commandement, il doit le faire maintenant en faisant un test de VE avec ces unités. Il n'y en a pas, donc le jeu passe au mouvement des unités terrestres et aux débordements.



La pile en 6432 bouge vers l'hex 6231 en dépensant deux points de mouvement (PM)—1/2 PM par hex de route secondaire traversé, et 1 PM pour entrer dans une ZDC ennemie (projetée par l'unité 2/898 dans l'hex 6230). Comme toutes les unités de la pile ont leur CM dans une case rouge, elle peut continuer à se déplacer autour de la 2/898, en payant le coût du terrain +1 PM pour chaque ZDC ennemie où elle entre, mais le joueur Allemand a d'autres idées. Il déclare un Débordement contre la 2/898, en dépensant 1 PM pour le coût du Débordement plus 1/2 PM supplémentaire pour l'entrée dans l'hex 6230 par la route secondaire. La pile a jusqu'à maintenant dépensé 3,5 PM.

Débordement contre 2/898

Il n'y a pas d'actions avant le combat lors des Débordements, donc la 2/898 doit subir ce qui va arriver.

- Aucun soutien d'artillerie n'est autorisé.
- Le joueur Allemand peut engager une unité aérienne pour le SA, mais ne le fait pas, il sent que toutes ses unités aériennes seront bien plus utiles ailleurs.
- La coordination n'est pas nécessaire.
- Le rapport est 18 contre 4, ce qui donne 4 contre 1.

Le joueur Allemand désigne le Bataillon III-8 comme unité de tête car toutes les unités qui Débordent ont une VE de 6. La Stug 665 aurait tout aussi bien pu être choisie, mais cette unité est précieuse pour l'Allemand. Pour pouvoir Déborder, une pile ne doit pas seulement avoir que des unités avec la CM dans une case rouge ou des unités de cavalerie, mais aussi au moins une unité blindée, de cavalerie, ou avec une silhouette de véhicule. La 3^e Motorisé n'a que deux de ces unités pour toute la division – les deux unités stug. Elles sont aussi les deux seules unités qui pourront rendre possible l'utilisation du Bonus d'Armes Combiné. En ce qui concerne l'Allemand, ce devraient être les deux dernières unités à désigner comme unités de tête, et il ne devrait jamais les laisser seules dans un hex.

Le joueur Allemand applique les DRM suivants :

- -1 pour le Bonus d'Armes Combinées car une unité blindée (la stug) est présente, et il y a également de l'infanterie motorisée.
- -2 pour le différentiel de VE entre III-8 (VE 6) et 2/898 (VE 4).
- Il n'y a pas le DRM +1 pour le village parce que c'est un Débordement et non un combat.
- Le DRM total est -3.

Le dé donne un 5, modifié en 2 à cause du DRM -3. En regardant la TRC Mobile dans la colonne 4 contre 1, un résultat 2 donne « D2R ». La 2/898 doit perdre deux pas. Ces deux pas sont tout ce que possède la 2/898, donc elle est retirée du jeu. Le bataillon s'est évaporé à cause du choc et de la surprise du débordement. Les survivants fuient à travers les positions de 3/898 et de la 773 artillerie sur la route, ce qui crée le désordre et la confusion, mais en tant que force combattante, ce bataillon est terminé.



Conclusion du Débordement

La pile de la 3^e Motorisée *doit* avancer dans l'hex vidé du défenseur. Ce faisant, la ZDC de 3/898 est ignorée. La pile a encore 2 1/2 PM à dépenser. Elle ne peut pas déborder 3/898 (3 PM), et ne peut pas entrer dans un hex adjacent à l'artillerie 773 (3 PM), donc la pile dépense 1 1/2 PM pour entrer dans l'hex 6129 (1/2 PM pour la route secondaire, plus 1 PM pour passer de la ZDC de 3/898 à une autre). Elle cesse son mouvement.

29^e Régiment Motorisé.

Le joueur Allemand déplace ensuite la pile en 6532 (le 29^e Régiment Motorisé au complet plus la 660 stug). Toutes les unités ont leur CM dans une case rouge avec une CM de 6. La pile bouge vers l'hex 6128 (adjacent à l'unité d'artillerie Soviétique 773) et dépense ses 6 PM :

- 6432, 6331 et 6231 : 1 1/2 PM (1/2 PM par hex).
- 6230 : 1 1/2 PM (1/2 PM par hex pour la route secondaire + 1 PM pour entrer dans la ZDC de 3/898).
- 6129, 6128 : 3 PM (1/2 PM par hex pour la route secondaire + 1 PM pour passer d'une ZDC à une autre).
- Note : l'artillerie 773 ne figure pas dans l'équation. Elle porte une bande jaune Pas de ZDC, et ne projette donc pas de ZDC.

Le joueur Allemand déplace le bataillon 3 AT de l'hex 6633 à l'hex 6730 pour bloquer le bataillon de reconnaissance svy 332 et l'empêcher d'accéder à la route de ravitaillement qui entre sur la carte dans l'hex 6634. Trois PM sont dépensés :

- 6634 : 1/2 PM pour la route secondaire.
- 6733 et 6732 : 1 PM (1/2 PM par hex—chemin dans un terrain clair ; le chemin annule le +1 PM pour le bois).
- 6731 : 1 PM—chemin à travers un autre terrain (colline).
- 6730 : 1/2 PM pour le chemin en terrain clair.

Ensuite, le bataillon 559 AT bouge de 6633 à 6130 adjacent à 1/898, en dépensant 4 PM :

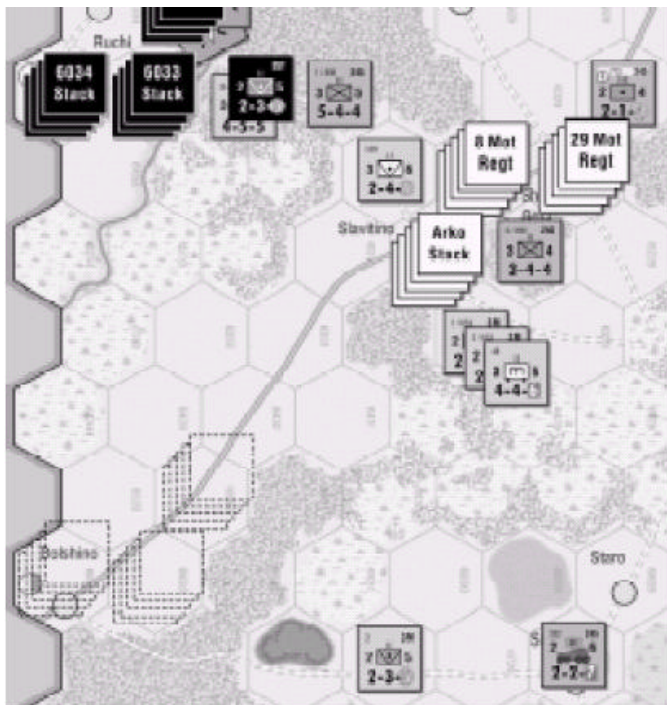
- 6532 à 6231 : 2 PM (1/2 PM par hex—route secondaire).
- 6130 : 2 PM (1 PM terrain clair +1 PM pour entrer dans une ZDC ennemie).

Le reste de la pile en 6633 (Génie Motorisé 48 + 1&2/K53) dépense 5 PM pour aller dans l'hex 6329 et encercler le bataillon 3/898 :

- 6532 à 6231 : 2 PM (1/2 PM par hex—route secondaire).
- 6230 : 1 ½ PM (1/2 PM pour l'hex de route secondaire + 1 PM pour entrer dans la ZDC de 3/898).
- 6329 : 1 ½ PM (1/2 PM pour l'hex de route secondaire + 1 PM pour passer d'une ZDC à une autre).

La dernière pile de la 3^e Motorisé, le QG HARKO 125 et les quatre unités d'artillerie se déplacent vers 6230, en dépensant 4 PM pour cela. Toutes les unités doivent s'arrêter dans l'hex 6230 parce que leur CM est dans un cercle orange et qu'elles viennent juste d'entrer dans une ZDC ennemie.

Si vous le souhaitez, placez les marqueurs de Première Activation sur toutes les unités d'Armée qui se sont déplacées avec la 3^e Division Motorisée.



Positions après le mouvement de la 3^e Division Motorisée.

Maintenant, le joueur Allemand se prépare à déclarer les combats.

La Phase de Combat de la 3^e Division Motorisée

Le joueur Allemand se prépare à déclarer ses combats. La première attaque est déclarée contre le 3/898 dans l'hex 6229. Les unités qui attaquent comprennent les piles dans les hex 6129 et 6329. La présence du stug, une unité blindée, permet de résoudre le combat sur la TRC Mobile. Les avantages de la TRC Mobile pour le joueur Allemand sont que les pertes de l'attaquant sont généralement inférieures, et les unités avec leur CM dans une case rouge pourront avancer de deux hexs en ignorant les ZDC ennemis. Les marqueurs d'attaque déclarée du côté mobile sont placés sur les deux hexs de l'attaquant avec les flèches pointant vers l'hex 6229.

La seconde attaque est déclarée contre l'unité d'artillerie 773 dans l'hex 6028. Les attaquants occupent l'hex 6128 (29 Mot) et reçoivent aussi un marqueur d'attaque déclarée sur sa face mobile avec la flèche pointant vers l'hex 6028.

Il n'y a pas d'actions avant le combat :

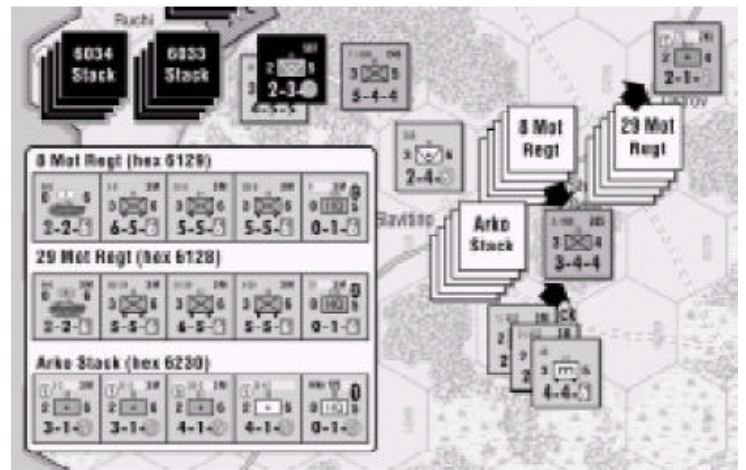
- Aucune des unités Soviétiques en défense n'est une unité de cavalerie ou avec la CM dans une case rouge, donc le Refus de Combat n'est pas une option.
- Il n'y a pas d'unités avec la CM dans une case rouge, ce qui veut dire que le Mouvement de Réaction n'est pas possible.
- Il n'y a pas de fortifications dans les hexs du défenseur, donc l'option Pas de Retraite n'est pas autorisée.

Les attaques sont résolues dans l'ordre choisi par l'attaquant, donc l'attaque contre l'hex 6229 est résolue en premier pour que la pile Allemande en 6128 qui attaque aussi puisse aider à encercler le malheureux 3/898.

Aucune unité aérienne n'est engagée.

Le joueur Allemand engage une unité d'artillerie, la I-3 avec une VE de 6.

Le joueur Soviétique peut économiser son artillerie pour l'utiliser lorsque la 254^e sera activée, mais il réalise qu'avec la 3^e Motorisée à l'arrière, son QG et la 770^e artillerie pourraient très bien être détruits avant de pouvoir être activés. Il engage la 770^e artillerie avec une VE de 4 depuis l'hex 5828. La portée de la 770^e est de quatre hexs. Sans compter l'hex de l'artillerie, mais en comptant l'hex du défenseur, celui-ci est exactement à quatre hexs de distance—juste à portée.



La phase de combat de la 3^e Division Motorisée

La 773 artillerie ne peut pas fournir de soutien, parce que des unités Allemandes sont adjacentes.

Tests de VE pour la Coordination de l'Artillerie

Le joueur Allemand a plusieurs QG à portée de commandement qui peuvent dépenser des Points de Commandement pour apporter un DRM favorable, mais il choisi de n'en utiliser aucun. Le joueur Soviétique utilise le QG 254 empilé avec la 770 pour apporter son Point de Commandement en DRM favorable. Le QG 254 est retourné sur sa face « spent ».

Le joueur Allemand fait son jet en premier et obtient un 5. Il y a deux modificateurs négatifs :

- DRM +2 pour le bois dans l'hex du défenseur (il est plus difficile de placer le défenseur sous le feu si les observateurs avancés ne peuvent pas voir beaucoup de cibles à cause de la dissimulation offerte par les bois).
- DRM +1 car la Séquence Mobile est utilisée (les unités se déplacent plus loin et plus vite, et les batailles sont

généralement des engagements de rencontre où l'artillerie doit faire des tirs d'opportunité sans avoir le temps de se régler).

Le dé modifié donne 8, ce qui dépasse la VE de I-3 qui est de 6, mais ce qui est toujours inférieur à 10. Les 3 points de soutien sont réduits de moitié (arrondis à l'inférieur) ce qui donne 1. Le I-3 est retourné sur sa face « Fired ».

Le joueur Soviétique obtient un 9. Pas terrible. Bien qu'il y ait un DRM positif, il y a également deux DRM négatifs :

- DRM -1 pour le Point de Commandement.
- DRM +2 pour les bois dans l'hex du défenseur (il est plus difficile de placer l'attaquant sous le feu lorsque les éléments approchent au contact sous le couver des bois).
- DRM +1 car la Séquence Mobile est utilisée (les attaquants trop bougent vite pour que les défenseurs puissent ajuster leur tir d'artillerie).

Le dé modifié donne 11, ce qui dépasse la VE de 4 de la 770è, et ce qui est supérieur à 10. Aucun des trois points de soutien ne peut être engagé. La 770 à tiré tardivement et n'a rien touché. La 770è est retournée sur sa face « Fired ».

Calcul du Rapport

Il y a 26 points d'attaque dans les deux hexs de l'attaquant, plus un point de force d'artillerie, pour une force d'attaque totale de 27. Il y a 4 points de force de défense et aucun point de soutien d'artillerie, donc la force du défenseur est de 4. Le rapport de 27 contre 4 n'est pas tout à fait 7 contre 1, donc le rapport est 6 contre 1.

Coordination du Combat

L'attaque provient de deux hexs, donc la coordination est obligatoire. Le joueur Allemand décide de dépenser les Points de Commandement du 8è QG Motorisé. Il retourne le QG sur sa face « Spent ». L'unité de Tête est la compagnie de motos 1/K53 avec une VE de 7.

Le dé donne 1, qui est modifié en 0 avec les DRM suivants :

- -2 pour les deux Points de Commandement.
- +1 car la Séquence Mobile est utilisée.

Le résultat modifié est inférieur à la VE de l'unité de tête, donc l'attaque est coordonnée.

Modificateurs au Combat

- -1 pour le Bonus d'Armes Combinées grâce à la présence du stug et de l'infanterie motorisée, du génie et des motards.
- -3 pour le différentiel de VE entre la VE de 7 de l'unité de tête de l'attaquant et la VE de 4 de la seule unité en défense.

Le dé donne un 9, qui est modifié en 5. En se reportant à la colonne 6 contre 1 de la TRC Mobile, le résultat est D1R. Le 3/898 en défense doit perdre un pas, donc il est retourné. Le 3/898 maintenant réduit est obligé de retraiter, mais dans le processus, il doit retraiter dans un hex vide se trouvant dans la ZDC projetée par une unité avec sa CM dans une case rouge. Lorsque la retraite est terminée, il y a un pas de perte obligatoire pour unité non motorisée retraitant à travers une telle ZDC, au lieu d'avoir la possibilité de perdre un pas après avoir fait un test de VE. Le 3/898 perd son dernier pas et est

éliminé. En ayant un peu plus de temps pour préparer le massacre contre le malheureux 2/898, le 3/898 subit néanmoins de lourdes pertes à cause de l'attaque puis se désintègre entièrement à cause de la poursuite motorisée de tous les côtés pendant la retraite. Les deux tiers du régiment 898 ont été mis rapidement hors de combat.

Avance Après Combat

Les marqueurs d'attaque déclarée sont retirés des hexs de l'attaquant. La pile de l'attaquant dans l'hex 6129 peut avancer, mais reste sur place. La pile de l'attaquant en 6329 doit avancer de deux hexs (d'abord dans l'hex du défenseur [le premier hex obligatoire pour une avance de deux hexs] puis dans l'hex 6328).

29è Motorisé contre 773 Artillerie

Maintenant c'est le tour de la 773è artillerie. Prise à découvert par le mouvement des formations motorisées, il n'y a pas le temps de déplacer les canons avant que la tempête ne s'abatte.

Aucun soutien aérien n'est utilisé.

Le rapport de base est 18 contre 1. La 773è a de gros ennuis. Comme l'attaquant n'occupe qu'un seul hex, aucun jet de coordination n'est nécessaire. La III-29 (VE 6) est désignée comme unité de tête.

L'attaquant reçoit un DRM -3 pour le Bonus d'Armes Combinées et le différentiel de VE de 2 entre la III-29 et la 773è.

Le rapport final est réduit à 8 contre 1, le maximum possible sur la TRC Mobile. Le dé donne 6, modifié en 3 avec le DRM. Le résultat est D3R. Mais avec un seul pas à perdre, la 773è est éliminée et retirée de la carte. Les canons sont détruits ou capturés et les artilleurs deviennent des pertes en l'espace de quelques minutes.

Le joueur Allemand reçoit un PV pour l'élimination de l'unité d'artillerie Soviétique et ajuste le marqueur de PV en conséquence.

Le marqueur d'attaque déclarée est retiré, et la pile de l'attaquant avance de deux hexs à travers l'hex du défenseur 6028 vers l'hex 5927, adjacent à la 770è artillerie et le QG 254/

La première activation Allemande est terminée.

Tirage du Marqueur d'Activation

Maintenant, le joueur Soviétique tire au sort un Marqueur d'Activation, celui du 1^{er} Corps Mécanisé. Le jeu passe à la zone centrale de la carte. Pour la défense contre les attaques Soviétiques, un Bf110 (VE 7) et un Ju88 (VE 4) sont pris de la case Prête, utilisés, et remis dans la case Mission Accomplie sur leur face « Flown ».

Les tirages des MA se font dans cet ordre :

- 126è Division Allemande.
- 262è Division de Fusiliers Soviétique.
- 290è Division Allemande.
- 254è Division de Fusiliers Soviétique (un autre Bf110 [VE 7] et un Ju88 [VE 5] sont utilisés pour la défense et remis dans la case Mission Accomplie).

Activation de la SS Totenkopf

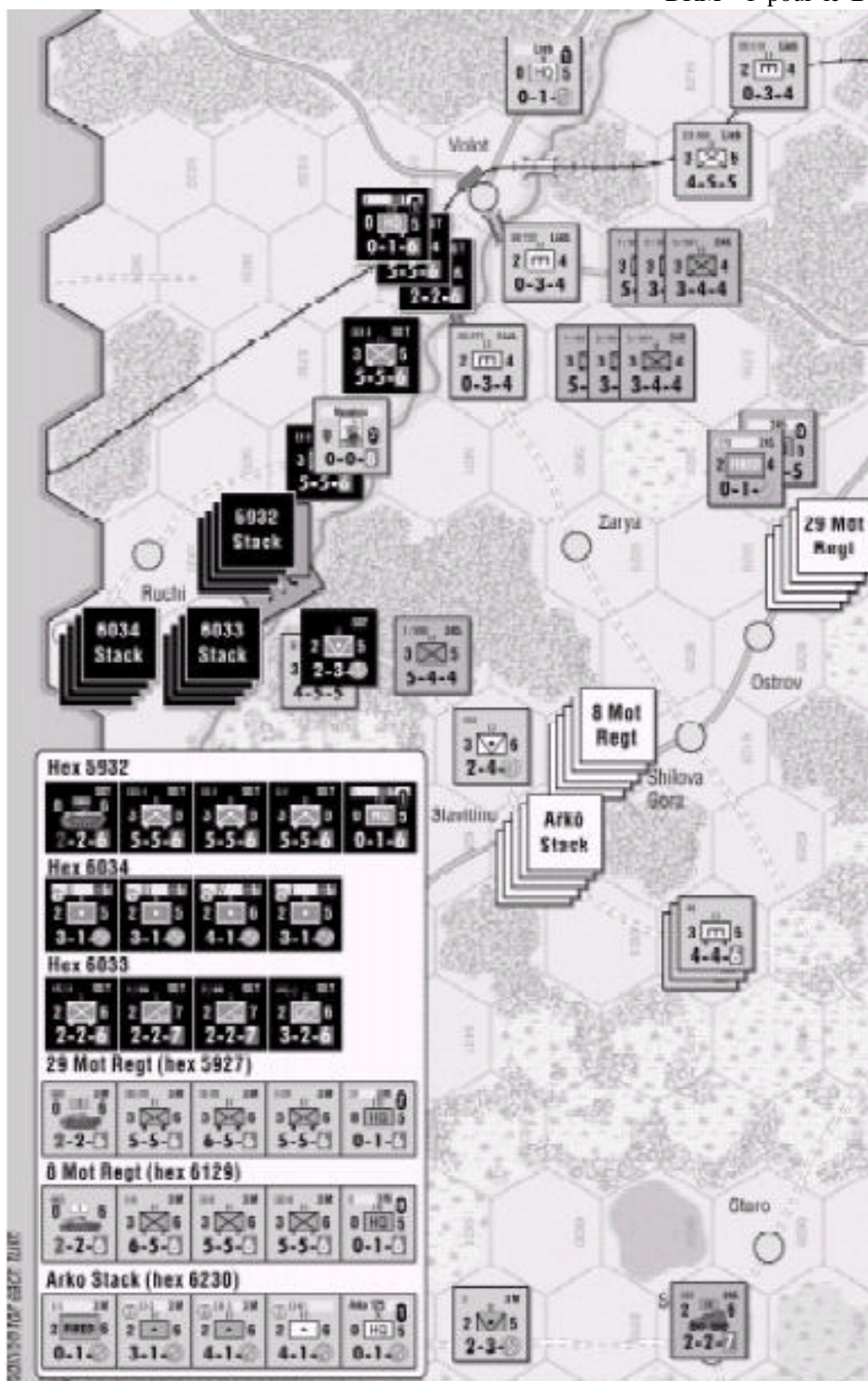
Le joueur Allemand a besoin d'amener la Totenkopf à l'arrière de la 254è Division, donc la Séquence Mobile est à nouveau le choix logique.

D'abord il déplace la pile de 5932 vers l'hex 5931, en utilisant un marqueur de pont avec la flèche pointant vers 5931 pour annuler le coût de +1 PM de la traversée du ruisseau. Il faut 3 PM pour faire le mouvement (1 PM pour le terrain clair sans route ni chemin, +1 PM pour les bois et les unités motorisée, et +1 PM pour entrer dans la ZDC de 1/898 dans l'hex 6031).

Le joueur Allemand choisit de ne pas utiliser d'unités aériennes pour le Soutien Aérien.

Le rapport de base est 17 contre 4, ce qui donne 4 contre 1.

La présence du stug et des unités motorisées ensemble donnent un DRM -1 pour le Bonus d'Armes Combinées, mais les bois dans l'hex rendent le débordement plus difficile et apportent un DRM +1.



Situation au début de l'activation de la Totenkopf.

Débordement contre la 1/898

Comme il reste trois PM à la pile, le joueur Allemand déclare un Débordement contre l'unité 1/898 car l'unité stug dans la pile est motorisée ce qui rend la pile éligible pour le débordement. Le débordement coûte les trois PM restant (1 PM pour le débordement et 2 PM pour des unités motorisées entrant dans un hex de terrain clair avec des bois et sans route).

Le joueur Allemand peut céder à la tentation d'utiliser le stug avec sa VE de 6 comme unité de tête et recevoir un autre DRM -1 grâce au différentiel de VE avec la VE de 5 de l'unité 1/898, mais il résiste et choisit le bataillon I-1 SST avec une VE de 5. Avec un rapport de 4 contre 1, il y a de fortes probabilités de pertes Allemandes, et si le stug est l'unité de tête, lorsqu'il serait éliminé, la Totenkopf perdrait sa capacité à Déborder ou utiliser le Bonus d'Armes Combinées.

Le dé donne 6, sans DRM, donc le résultat sur la TRC Mobile est DR (défenseur retraite). Les Soviétiques de la 1/898 ont mieux combattu que leurs camarades des second et troisième bataillon (et les attaquants ne sont pas aussi puissants), mais ils sont quand même forcés de reculer, et la pression des poursuivants motorisés met le bataillon dans la confusion la plus totale (toute unité forcée de reculer à cause d'un Débordement reçoit un marqueur Désorganisé).

Retraite du 1/898

Le joueur qui déborde, et non le propriétaire des unités en défense détermine le chemin de retraite. Le joueur Allemand retraite le 1/898 dans l'hex 5929 où il reçoit un marqueur Désorganisé, et il est retourné sur sa face réduite (le 1/898 doit perdre un pas parce que c'est une unité non motorisée qui retraite à travers un hex vide dans la ZDC d'une unité avec sa CM dans une case rouge). La pile en Débordement doit entrer dans l'hex du défenseur 6031, et cesser son mouvement parce que toutes les unités ont dépensé tous leurs PM.

Note : Vous avez peut être remarqué qu'un autre chemin de retraite était possible pour le 1/898 (et terminer en 6232). Là, le 1/898 aurait du faire un test avec sa VE réduite à 3 (le marqueur Désorganisé diminue la VE de

2). En fait, ce pauvre bataillon est forcé de fuir entre les unités motorisées de la Totenkopf en 5931 et les unités de la 3è Motorisée en 6129. Non seulement ceci est légal en termes de règles, mais c'est aussi justifiable historiquement. En 1941 l'antidote aux rapides percées motorisées n'existait pas. Une fois forcées de reculer, les unités en défense étaient à la merci de leurs poursuivants qui avaient la capacité de bloquer les lignes de retraite et de forcer le défenseur à entrer dans les zones mortelles. Ce ne sont pas les pertes causées par le Débordement qui le

rendent si puissant—c'est le chaos causés par la retraite dans les rangs du défenseur.

Le reste des unités de la Totenkopf sont déplacées de cette façon :

- La pile motorisée en 6033 bouge en 5932, entre dans l'hex 6032 en traversant le pont dont la flèche point vers l'hex 6032, reste sur le chemin et entre dans l'hex 6031 (le coût des bois pour les hexs 6032 et 6031 [tous deux de terrain clair] est annulé par l'entrée à travers les côtés d'hexs de chemin) et termine son mouvement en 5930 adjacent à 1/898. La dépense est de 4 ½ PM.
- Le bataillon AT Totenkopf bouge de 6032 à 5730 (5 PM).
- Le QG 3T et I-3T bougent de 5631 à 5830 (4 ½ PM—traversée d'un côté d'hex de ruisseau +1, et entrée dans la ZDC de 1/898 +1).
- La compagnie 15/3 bouge de 5631 à 5529 (2 ½ PM—la pont de la voie ferrée annule le coût du côté d'hex de ruisseau et l'entrée dans l'hex à travers un côté d'hex de voie ferrée annule le coût du bois).
- III-3T bouge de 5731 à 5830 (4 PM).
- Le pion chef von Manstein et II-3T bougent de 5832 à 5830 (4 PM).
- Les quatre unités d'artillerie Totenkopf bougent de 6034 à 5831 (3 ½ à 4 PM selon la route empruntée).

La Phase de Combat

Le joueur Allemand ne déclare qu'un seul combat contre le malheureux 1/898 dans l'hex 5929. La séquence mobile offre le choix entre l'utilisation de la TRC Mobile ou d'Assaut, mais dans ce cas, il n'y a pas le choix. Il n'y a pas d'unités blindées dans les piles adjacentes au 1/898, donc le combat doit être résolu avec la TRC d'Assaut.

Les piles dans les hexs 5830 et 5930 sont désignées comme attaquant, et les deux piles reçoivent un marqueur d'Attaque Déclarée-Assaut avec la flèche pointée vers l'hex du défenseur en 5929. Le joueur Allemand aurait pu choisir la pile en 5830 pour attaquer les trois bataillons d'infanterie en 5729, mais il décide qu'il aura besoin de plus que ces trois bataillons pour cela. Avec le luxe d'avoir une seconde activation plus tard au cours du tour, il sait qu'il pourra assembler une puissante attaque ultérieurement contre ces bataillons.

Le joueur Soviétique n'a pas d'aviation ni d'artillerie à engager. Le joueur Allemand n'en engage pas non plus. Il n'en a pas besoin. Le rapport de base est 24 contre 2 (12 contre 1). Le rapport final est réduit à 7 contre 1, le maximum sur la TRC d'Assaut.



L'attaque à 7-1 contre le 1/898

L'unité de tête est la compagnie 1/AAT avec une VE de 7.

Deux hexs attaquent, donc un test de Coordination est nécessaire. Le joueur Allemand retourne le QG 3T sur sa face « spent », ce qui génère un DRM -1 avec la dépense du Point de Commandement du QG. Le dé donne 4, modifié en 3 par le Point de Commandement dépensé, et comme le dé modifié est inférieure à la VE de 7 de l'unité de tête, les deux hexs de l'attaquant sont coordonnés, et ne subiront pas la pénalité de +2 pour ne pas être coordonné.

Il y a des DRM au dé de combat. D'abord il y a un DRM +1 parce que le 1/898 occupe un village. Il y a un DRM -5 à cause du différentiel de VE entre l'unité de tête Allemande (VE 7) et celle du 1/898 (VE de 4 réduite à 2 à cause du marqueur Désorganisé). Le DRM net est -4.

Le dé donne 5, réduit à 1 par le DRM, ce qui donne DE. L'énorme force de l'attaquant exterminie les survivants du 1/898. L'unité est éliminée et retirée de la carte. Les marqueurs d'Attaque Déclarée sont retirés des deux piles en attaque. Un seul hex d'avance est autorisé après les combats utilisant la TRC d'Assaut (même pour les unités avec la CM dans une case rouge), et la pile en 5930 avance dans l'hex du défenseur vidé en 5929.

Les activités du génie ne sont pas autorisées pendant une Séquence Mobile. L'activation de la Totenkopf est terminée.

Un rapide coup d'œil sur la situation de la 245^e Division de Fusiliers révèle que sa situation est plus que terrible. Son régiment le plus fort et la moitié de son artillerie a été exterminé. Le QG et l'artillerie qui reste font face à une annihilation virtuelle si ils ne bougent pas rapidement. Les deux régiments qui restent, qui se trouvent à deux hexs de la route de ravitaillement Allemande deviendront bientôt complètement inutiles pour la bataille si ils sont encerclés et gardés immobiles—que ces six bataillons soient attaqués ou non, ils n'auront aucun effet sur la tentative de course à l'est par les Allemands, et leur éventuel destin de reddition/désintégration sera virtuellement assuré.

Tirage de Marqueur d'Action

La séquence d'activation continue. Le joueur Soviétique tire le MA de la 11^e Armée Soviétique. Le joueur Allemand engage un autre Bf110 (VE 7) et un Ju88 (VE 5) pour la défense de Staraya Russa. Les deux unités aériennes sont placées dans la case Mission Accomplie sur leur face « Flown ».

Le joueur Allemand tire ensuite le MA de la 30^e Division. Cette action se déroule en dehors de la zone couverte par notre exemple.

Ensuite le joueur Soviétique tire le MA de la 245^e Division de Fusiliers.

Activation de la 245^e Division

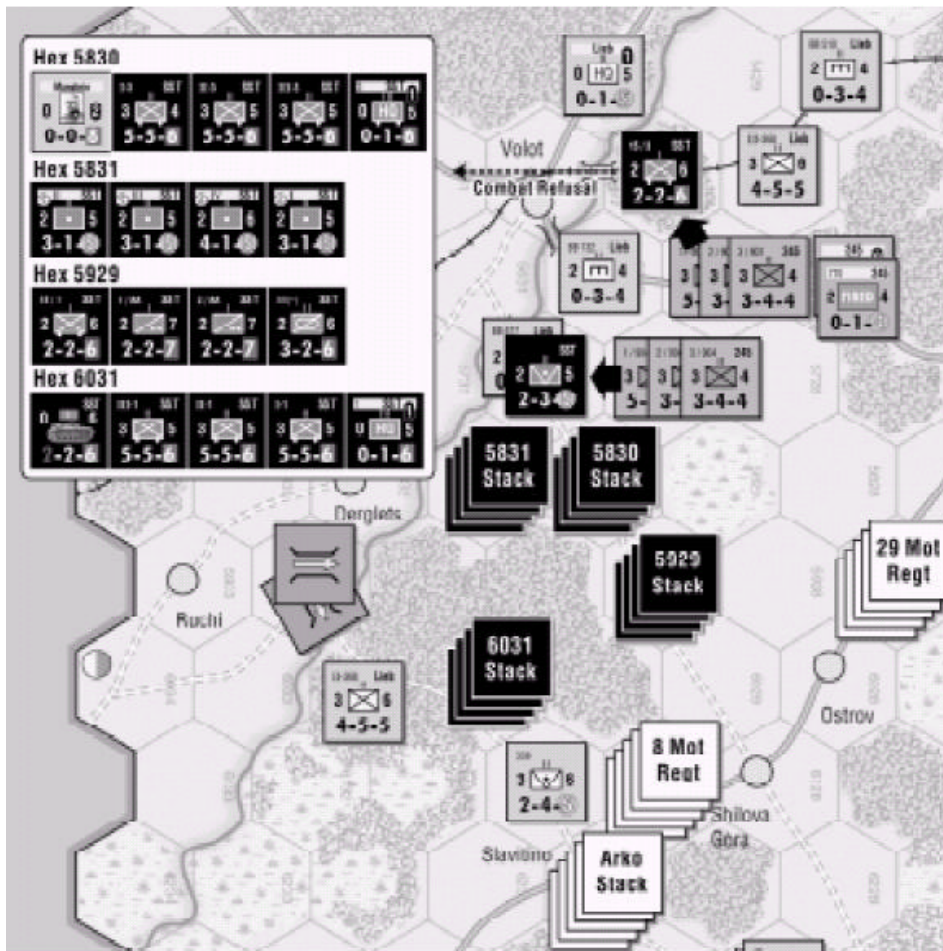
Ce que peut faire le joueur Soviétique c'est de déplacer ce qui reste de la 245^e Division librement. Les règles spéciales du scénario imposent des limitations. La 34^e Armée Soviétique était entièrement préoccupée par l'attaque au nord et à l'ouest, sans penser à la contre-attaque Allemande. Les deux régiments encore en vie sont totalement engagés dans l'attaque frontale, et ne peuvent en aucun cas tourner les talons pour sortir du piège que les Allemands préparent. Toutes les unités de la 34^e Armée Soviétique, la 245^e Division incluse, sont autorisées à faire ce qui suit :

- Bouger vers le nord et/ou l'ouest.
- Attaquer au nord et/ou à l'ouest.

- Etre activées seulement avec la Séquence d'Assaut (la Séquence Mobile sera aussi autorisée dans cet exemple).

car finalement leurs obus ont percé quelque chose ! Le pas perdu élimine le 322è, et il est retiré de la carte.

- Les deux régiments Soviétiques encore en vie, le 901è et le 904è ne bougent pas, ils sont positionnés pour attaquer les unités Allemandes adjacentes.



Positions après la Phase de Mouvement de la 245è Division Soviétique avec les deux attaques déclarées et le Refus de Combat indiqués.

Avec ses options limitées, le joueur Soviétique fait les mouvements suivants :

- Il déclare qu'il utilise la Séquence Mobile. Le QG et la 770è artillerie en ont besoin pour s'éloigner, très loin de la 3è motorisée. Les deux attaques planifiées n'auront qu'un seul hex d'attaquants chacune, ce qui annule les DRM négatifs pour les Soviétique, mais avec un impact possible sur la coordination de l'artillerie ou du SA défensif de l'Allemand. De plus, le joueur Soviétique a besoin de faire un Débordement.
- Le QG et les 245è et 770è unités d'artillerie bougent au nord ouest de 5828 à 5628.
- Le 322è bataillon de reconnaissance (voitures blindées) bouge de 6728 à 6729 et déclare un Débordement contre le bataillon 3 AT. Les voitures blindées peuvent se qualifier pour un débordement avec une pile motorisée, ou peuvent déborder seules. Le rapport ne sera pas très bon, mais si le 3 AT peut être forcé de retraiter, le 322è recon pourra continuer à bouger pour bloquer la route de ravitaillement Allemande. Le rapport de base est 2 contre 3, qui est arrondi à 1 contre 2. Le soutien aérien n'est pas autorisé pour les unités Soviétiques en débordement, donc le seul DRM est le -1 pour différentiel de VE entre le 322è et le 3 AT. Donc, les braves hommes en boîtes à conserves attaquent des hommes aussi brave utilisant d'inefficaces canons AT de 37mm. Le dé donne 9, modifié en 8 par le DRM. Le résultat est A1R. Un cri provient des canonnières

Phase de Combat Soviétique

Le joueur Soviétique déclare deux attaques, toutes deux avec la TRC d'Assaut. Les trois bataillons du 901è régiment dans l'hex 5629 reçoivent un marqueur d'attaque déclarée d'Assaut avec la flèche pointant vers l'hex du défenseur 5529, et les trois bataillons du 904è régiment reçoivent un marqueur d'attaque déclarée d'Assaut avec la flèche pointant vers l'hex du défenseur 5730.

Le joueur Soviétique décide de résoudre d'abord l'attaque contre l'hex 5529. La seule unité en défense, la compagnie 15/3 est une unité motorisée avec une case rouge et n'est pas désorganisée, donc elle peut faire un Refus de Combat—une option que le joueur Allemand accepte volontiers puisque le rapport est à 5 contre 1. Le joueur Allemand fait un test avec la VE de 6 de l'unité 15/3 (aucun DRM n'est autorisé). Le dé donne un 6, ce qui est une réussite limite. L'unité 15/3 retraite de deux hexs vers 5531. Les trois unités du 901è avancent dans l'hex du défenseur libéré et sont maintenant adjacentes à Volot, un hex à PV Soviétique.

La seconde attaque est dirigée contre le bataillon Bau 677 et le bataillon AT Totenkopf.

Le Refus de Combat n'est pas possible parce que les deux unités auraient besoin d'avoir la case rouge de motorisation, et ce n'est le cas pour aucune des deux. Il y a, par contre, trois bataillons du 3è Régiment Totenkopf dans un hex adjacent (5830), et ils sont qualifiés pour le Mouvement de Réaction. Ce sont toutes des unités avec la CM dans une case rouge appartenant à la même Formation que l'unité AT Totenkopf dans l'hex du défenseur. Contrairement aux unités Soviétiques, ces unités Allemandes peuvent réagir même si elles sont dans une ZDC Soviétique. Si elles réagissent, elles peuvent bouger d'un hex et entrer dans l'hex du défenseur, en ignorant les ZDC ennemies qui y sont projetées. Le joueur Allemand peut dépenser des Points de Commandement pour augmenter les chances de réussir la réaction, mais, en attendant la seconde activation de la Totenkopf, il choisit de ne pas les dépenser. Chaque bataillon doit faire sa propre tentative de réaction, et les trois tentatives échouent avec des jets de dés de 10, 9 et 6 respectivement (deux bataillons ont une VE de 5 et l'autre 4). Ce n'est définitivement pas la division d'élite que nous avons vu à Kursk en 1943.

Le joueur Allemand engage un de ses deux Ju87, et fait le jet de coordination. Il y a deux DRM à appliquer :

- +2 pour la météo Nuageuse.
- +1 pour la Séquence Mobile.

La VE du Ju87 est 7. Le dé donne 3, modifié en 6. Les Stukas apportent leurs deux points de SA pour un DRM +2 au dé de combat.

Ensuite, le joueur Allemand engage une unité d'artillerie, le bataillon d'artillerie II-Totenkopf (VE 5). Le dé de coordination donne 8, modifié en 9 par le DRM +1 de la Séquence Mobile. La force de soutien d'artillerie de trois est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur) ce qui donne 1. Ceci est ajouté à la force de défense de 6, pour une force de défense totale de 7. L'unité de tête est l'unité AT Totenkopf (VE 5).

Il n'y a qu'un seul hex pour l'attaquant, donc aucun jet de coordination n'est fait. L'unité de tête de l'attaquant est le I/904 (VE 5).

La force d'attaque des trois bataillons Soviétiques est 11. Le rapport est 11 contre 7 ce qui fait 3 contre 2. Le dé est lancé et le résultat est 1, modifié en 3 à cause du DRM +2 du SA. Le résultat sur la TRC d'Assaut est DR.

Le défenseur ne prend pas de pertes mais il doit retraire. D'abord l'unité aérienne Ju87 est retournée sur sa face « Flown » et placée dans la case Mission Accomplie. Le défenseur à le choix de retraire d'un ou deux hexs. Le Bataillon Bau 677 retraite d'un hex vers 5631. L'unité AT Totenkopf retraite de deux hexs vers 5930.

Les trois bataillons en attaque avancent dans l'hex 5730, l'hex du défenseur.

Maintenant, la 245^e Division Soviétique a terminé son activation, le joueur Allemand tire un autre MA—la brigade Lieb, et choisit la Séquence Mobile.

Activation de la Brigade Lieb

Pendant la Phase de Mouvement :

- Les bataillons Bau 132, 677 et le QG Lieb bougent tous vers l'hex 5530 (Volot).
- II-368, une unité non motorisée bouge de 6032 à 5731 et doit s'arrêter dans cet hex parce qu'elle entre dans une ZDC ennemie, même si il lui reste des PM.
- Le bataillon Bau 510 bouge vers l'hex 5528, comme le bataillon Bau 87, qui entre dans la zone de l'exemple par le nord est.

Phase de Combat

Le joueur Allemand déclare un combat d'Assaut contre le QG 245 et l'artillerie 770. Le III-368 (VE 6) en 5528 est la seule unité à attaquer.

Le joueur Allemand n'engage pas d'unités aériennes ni d'artillerie.

Le seul DRM est le -2 pour le différentiel de VE.

Il n'y a pas de coordination de combat pour cette attaque d'un seul hex. Le rapport est 4-2 soit 2-1. Le dé donne 8, modifié en 6 par le DRM. Le résultat est A1 D1. Pas terrible pour l'Allemand. Le III-368 perd un pas et est retourné. La 770 doit perdre le pas du défenseur puisque c'est l'unité de tête, et elle est retirée de la carte. La seule consolation pour l'Allemand est le gain d'un PV pour l'élimination de l'unité d'artillerie, et maintenant, le QG 245 qui est seul est très vulnérable.

Ceci termine l'activation Allemande. Le joueur Soviétique tire le MA de la 257^e Division de Fusiliers et fait son activation.

Le MA Allemand suivant est le second MA de la 3^e Division Motorisée, et à nouveau, c'est la Séquence Mobile qui est choisie.

Activation de la 3^e Division Motorisée

Le joueur Allemand est très conscient du temps limité pour atteindre le bord est de la carte et gagner le scénario. Rester et détruire complètement la 245^e Division annulerait les chances de victoire Allemande. La 3^e Division Motorisée se met en position pour se ruer vers l'est.

Phase de Mouvement

Au sud, les unités 3rd AT, 1^{er}2/K53 et le 48^e Génie Mot se déplacent vers l'est, en prenant soin de rester dans les cinq hexs de la route de ravitaillement pour avoir la garantie d'être ravitaillé au début du tour 19 PM même si il pleut. Notez que le 48^e bataillon du génie motorisé est une unité d'Armée activée automatiquement parce qu'elle est dans les quatre hexs d'un QG actif de la 3^e Motorisée. Si vous utilisez les marqueurs d'Activation d'unité d'Armée, retournez le sur sa face Activation Finale.

L'unité ARKO et l'artillerie dans l'hex 6230 bougent hors de la zone de l'exemple vers l'est. A nouveau, l'unité ARKO et la II-61 sont activées automatiquement. Si vous utilisez les marqueurs d'Activation d'unité d'Armée, retournez le sur sa face Activation Finale. Elles se positionnent non seulement pour être dans les 5 hexs de la route de ravitaillement, mais aussi dans les 5 hexs des unités Soviétiques dans l'hex 5826 appartenant à la 262^e Division de Fusiliers de façon à ce que l'artillerie puisse apporter son soutien lorsque l'hex 5826 deviendra l'hex du défenseur. La pile du 29^e Régiment Motorisé et la pile du 8^e Motorisé en 6129 sortent de la zone de l'exemple pour faire une attaque contre 5826. le pion chef von Manstein bouge pour rejoindre la pile du 8^e Régiment Motorisé.

Les détails de l'attaque ne sont pas importants pour cet exemple, sauf que le QG ARKO dépense ses Points de Commandement pour aider la coordination de l'artillerie, et le QG restant de la 3^e Motorisée dépense ses Points de Commandement pour la coordination des unités de combat—le seul cas où deux QG peuvent dépenser des Points de Commandement pour le même combat.

Notez que l'unité d'Armée 559 AT n'a pas été activée une seconde fois avec la 3^e Motorisée, mais reste sur place pour être activée avec la Totenkopf pour sa seconde activation.

A la fin de l'activation de la 3^e Motorisé, le joueur Soviétique tire son dernier MA—la 259^e Division de Fusiliers, et l'active.

Lorsqu'il a fini, le joueur Allemand tire son dernier MA. C'est le second MA de la Totenkopf. La mission de la Totenkopf est d'éliminer le QG 245 pour les PV, et réduire le nombre d'unités de combat ennemies survivantes à un point tel que la Brigade Lieb pourra les contenir.

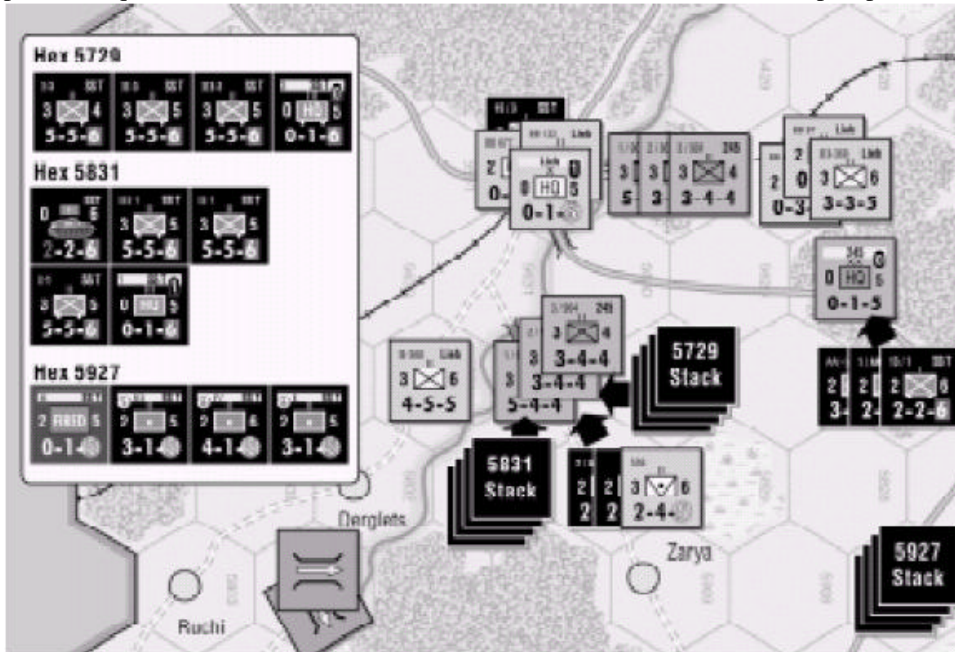
Activation de la Totenkopf

Le joueur Allemand utilise encore la Séquence Mobile. Mais il aurait préféré utiliser la Séquence d'Assaut. Dans la prochaine attaque contre le 904^e Régiment, le DRM de coordination de la Séquence d'Assaut aurait rendu la coordination bien plus probable. Malheureusement, amener toute la force de la Totenkopf à proximité pour éliminer le QG 245 nécessite que les unités les plus

importantes dépensent plus de la moitié de la CM autorisée pour la Séquence d'Assaut.

3 PV et ajuste le marqueur de PV en conséquence. L'attaquant n'avance pas, préférant rester le plus à l'est possible pour le tour 19 PM.

La deuxième attaque est l'effort majeur Allemand.



Position après la Phase de Mouvement de la Totenkopf avec les Attaques Déclarées.

Phase de Mouvement

- La pile du 3^e Régiment Totenkopf bouge vers 5729.
- AA(-), 1/AA et 15/3 de la Totenkopf bougent vers 5727.
- 2/AA et le bataillon AT de la Totenkopf bougent vers 5830.
- L'unité d'Armée 559 AT est activée automatiquement et bouge aussi vers 5830. Si vous utilisez les marqueurs d'activation des unités d'armée, retournez-le sur sa face Activation Finale.
- La pile des quatre unités d'artillerie Totenkopf bouge vers 5927.
- La pile du 1^{er} Régiment Totenkopf bouge vers 5831.
- La compagnie 15/3 revient vers l'hex 5530 (Volot).

Phase de Combat

Le joueur Allemand déclare deux attaques et les résout dans l'ordre déclaré.

La première attaque est déclarée contre le QG 245 dans l'hex du défenseur 5628. C'est une attaque depuis un seul hex, et un marqueur d'Attaque Déclarée d'Assaut est placé dans l'hex 5727. L'attaque doit être résolue sur la TRC d'assaut parce qu'il n'y a pas d'unités blindées dans la force en attaque.

Le joueur Allemand n'engage pas d'unités aériennes ni d'artillerie.

La 2/AA (VE 7) est désignée comme unité de tête, et le QG 245 (VE 5) qui est seul est l'unité de tête par défaut.

Il n'y a pas de coordination de combat pour l'attaquant puisqu'il n'y a qu'un seul hex qui attaque.

Le rapport est 7 contre 1, et le seul DRM est le -2 pour le différentiel de VE.

Le dé donne 2, réduit à 0 par le DRM. Le résultat est DE. Le QG 245 est éliminé et retiré du jeu. Le joueur Allemand gagne

coordination pendant une Séquence Mobile.

Le dé de coordination aérienne donne 4, modifié en 6 par les DRM, ce qui est inférieur à la VE de 8 de l'unité de tête. Les unités aériennes sont capables d'apporter leurs valeurs de SA combinées soit un DRM -3 au dé de combat.

Les trois unités d'artillerie Totenkopf qui n'ont pas tiré sont engagées, avec l'unité d'artillerie IV-T (VE 6) comme unité de tête. Le DRM +1 de Séquence Mobile s'applique. Le dé de coordination donne 9, modifié en 10. Il n'y a pas de soutien d'artillerie, et les trois unités d'artillerie sont retournées sur leur face « Fired ».

Il y a 38 points de force d'attaque dans les trois hexs de l'attaquant, et l'unité 2/AA (VE 7) est l'unité de tête. La force de défense dans l'hex du défenseur est 12, et l'unité I/904 (VE 5) est l'unité de tête.

Il reste à faire un jet de dé pour la coordination des unités de combat de l'attaquant. Le joueur Allemand retourne le pion chef von Manstein (maintenant en dehors de la zone de l'exemple, mais toujours à portée de commandement), donc les 2 Points de Commandement se transforment en un DRM -2 pour la coordination, annulant le DRM +1 pour la Séquence d'Assaut et le DRM +1 pour une attaque à partir de trois hexs ou plus. Le dé donne 4 sans DRM, ce qui est inférieur à la VE de 7 de l'unité de tête. L'attaque est coordonnée.

Le rapport final est 3 contre 1, et le DRM total est -6 :

- -1 pour les Armes Combinées.
- -3 pour le SA.
- -2 pour le différentiel de VE des unités de tête.

Le DRM est réduit à -5, le maximum autorisé.

Le dé donne 2, réduit à 0 ou moins par le DRM -5. Le résultat est D2R.

Les deux unités aériennes Allemandes sont retournées sur leur face « Flown » et placées dans la case Mission Accomplie. L'unité de tête Soviétique est éliminée et retirée du jeu, ce qui remplit l'obligation des deux pas de pertes. Les deux bataillons qui ont

survécu doivent retraiter, mais ne le peuvent pas parce que les deux hexs de chaque route de retraite possible sont en ZDC Allemande. Les deux bataillons sont donc aussi éliminés. La majorité du 904^e Régiment est capturé en essayant de retraiter face au massacre de l'attaque Totenkopf.

Les trois marqueurs d'Attaques Déclarées sont retirés. La pile du 1^{er} Régiment Totenkopf avance dans l'hex du défenseur, mais pas plus loin, bien qu'une avance de deux hexs soit autorisée.

Comme tous les MA ont été tirés, le tour passe à la Phase de Réorganisation.

1) dans la zone de l'exemple, il n'y a pas de marqueur de Désorganisation à retirer, mais il y en a sans aucun doute sur d'autres portions de la carte.

2) Tous les chefs et les QG sont retournés sur leur face avec leur PC prêt à dépenser.

3) Toutes les unités d'artillerie sont retournées sur leur face avec la force de soutien disponible.

4) Les marqueurs de Première activation et activation Finale (si ils sont utilisés) sont retirés des unités d'Armée.

5) Il n'y a pas de détermination de la victoire, donc le marqueur de tour passe dans la case 19 PM.

Le joueur Allemand a accompli sa tâche principale. En un tour il a ouvert la porte pour se ruer à l'est de la carte en détruisant la 245^e Division de Fusiliers qui aurait pu bloquer son avance ou menacer son flanc et son arrière.

Pour finir, le joueur Allemand n'essaiera pas de détruire le reste de la 245^e pour deux raisons. D'abord, la Brigade Lieb n'est pas assez forte pour le faire toute seule, et la 30^e Division Allemande adjacente sera pleinement occupée à détruire et neutraliser la 262^e Division de Fusiliers Soviétique. Deuxièmement, en termes d'avantage d'activation, il est plus avantageux pour l'Allemand que le MA de la 245^e Division soit tiré à chaque tour—afin d'encombrer le joueur Soviétique avec une activation largement inutile, et peut être retarder le tirage d'un autre MA Soviétique important. Amusez-vous bien !

—Tony Curtis