

# NOTE DE CONCEPTION ET DE JEU, SCENARIOS - TANK LEADER FRONT EST

## Notes des concepteurs du jeu TANK LEADER FRONT EST.

« *Ce n'est pas tant le char que la radio qui a rendu possible la Blitzkrieg* » Generaloberst Oswald Lutz

« *La valeur d'une arme se mesure à l'aune du soldat qui l'emploie* » Generaloberst Heinz Guderian

Les chars fascinent de manière similaire les historiens militaires et les joueurs de wargames. Ils sont le système d'armes du XX<sup>ème</sup> siècle, combinant efficacement puissance de feu, vitesse, mobilité et protection. Ces éléments rassemblés forment une superbe pièce d'ingénierie mécanique. Son aura est à ce point importante que l'hélicoptère, bien qu'offrant les mêmes capacités que le char et pouvant de surcroît voler, n'a pas été à même de le détrôner dans l'imaginaire populaire.

Les chars sont à ce point impressionnants que les générations précédentes de jeux tactiques en ont souvent fait l'élément central du jeu. Et c'est là que réside le piège : car le char est avant tout un outil et, comme les autres outils, son efficacité va dépendre des hommes qui l'utilisent. De nos jours, les théoriciens militaires américains et soviétiques redécouvrent une vérité militaire ancestrale : en l'absence d'un déséquilibre patent en termes d'équipement, c'est l'unité combattante qui disposera de qualités intrinsèques supérieures (de commandement, de structure hiérarchique, de formation des troupes) qui l'emportera toujours sur une unité ayant uniquement le meilleur équipement.

Ce théorème ne s'est nulle part mieux confirmé que sur le meilleur terrain d'évaluation des blindés qui ait pu exister, celui du front de l'est lors de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale. Si l'on compare leur équipement, les Soviétiques disposaient de meilleurs blindés que les Allemands, et ils avaient presque toujours la supériorité numérique. Pour autant, les Allemands ont initialement remporté victoire sur victoire. Des jeux de la génération précédente ont résolu ce paradoxe en grossissant exagérément les capacités des unités allemandes. Ainsi, par exemple, un *Panzer IV* allait avoir une capacité de combat plusieurs fois supérieure à celle d'un T-34/85, afin que la simulation d'un combat entre 4 *Panzer IV* et 12 T-34/85 puisse apporter un résultat conforme à la réalité historique. *Mais pourtant le T-34/85 était un blindé intrinsèquement supérieur au Panzer IV.*

**Tank Leader** n'a pas pour ambition d'être la « référence ultime » en matière de *véhicules blindés* allemands et russes. Le jeu souhaite *a contrario* offrir une vision réaliste des *combats blindés* en Russie.

La clef de la réussite en matière de bataille entre chars n'est pas forcément en lien avec le nombre des canons, l'épaisseur du blindage, ou d'autres données techniques de cet ordre. Bien au contraire, l'élément décisif réside dans la qualité des équipages des blindés et dans la capacité des chars à manœuvrer ensemble en « groupe homogène de combat ». Des chars en infériorité numérique patente peuvent remporter la

partie s'ils sont meilleurs en commandement, contrôle et communications – C3 en jargon militaire. Disposer d'un système de transmissions supérieur et d'une capacité à coordonner les véhicules d'un peloton de chars s'avère plus déterminant que d'avoir le plus gros canon ou le meilleur blindage. *La supériorité tactique génère nécessairement les meilleurs équipages, pas les meilleurs chars.*

Il s'agit là du thème central de **Tank Leader** : des transmissions supérieures et l'expérience tactique prévalent non seulement sur l'avantage apporté par de meilleurs canons ou par un blindage plus épais, mais aussi parfois sur un nombre de blindés ennemis bien supérieur. Les caractéristiques techniques des chars font la différence au combat et décident de la vie ou de la mort d'un blindé...et le côté de la carte donnant la valeur en « commandement et contrôle » d'une unité est plus que déterminante pour justement faire cette différence au combat.

Des données variables « figées » telles que le pouvoir de pénétration d'un canon, l'épaisseur d'un blindage, le profil du char, l'angle d'abaissement d'un canon, la pression exercée au sol, le degré d'inclinaison du blindage, l'armement sous tourelle ou sous casemate, une caisse ouverte ou fermée, sont autant d'éléments qui sont bien entendu pris en considération pour déterminer les valeurs d'attaque ou de défense d'un blindé. Tous ces éléments sont importants et pertinents, mais ils ne sont pour autant pas décisifs.

« *Un blindé sans transmissions peut se comparer à un éléphant aveugle* » Gene Mc Coy, escadron C, 37<sup>ème</sup> régiment de chars de combat, 4<sup>ème</sup> division blindée US

L'importance des communications dans les combats entre blindés ne doit toutefois pas être surestimée. Commençons par le char lui-même. Le niveau sonore du moteur, le bruit des trains de roulement, de l'armement – sans parler du vacarme des combats qui font rage à l'extérieur – sont tout bonnement assourdissants. Pour mener une action rapide et coordonnée, un char doit disposer d'un système de transmissions interne, faute de quoi le chef de char est obligé de crier ses ordres aux autres membres d'équipage. Dans de nombreux chars russes, qui ne disposaient pas de cet équipement, il était fréquent de voir le chef de char taper du pied droit ou gauche sur l'épaule du conducteur pour lui indiquer la direction à prendre.

En matière de communications entre chars, l'absence de radio pouvait virtuellement ôter toute valeur à une unité combattante. Quel est en effet l'avantage pour un commandant d'unité de pouvoir identifier une excellente opportunité à saisir, s'il ne sera pas à même de transmettre cette information aux autres chefs de char ? Le blindé a pu être l'outil majeur lors de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale, mais sans moyens de communication adéquats, il lui est impossible - ou très difficile - d'emporter la décision au combat.

Le fondement des catégorisations de type C3 repose sur l'équipement en moyens de transmissions d'une unité, selon la cotation suivante :

**F** : absence de moyens de transmissions dans l'unité

**E** : présence d'une radio fonctionnant en mode «récepteur uniquement » dans l'unité,

**D** : présence d'un émetteur-récepteur tactique dans l'unité,

**C** : tous les éléments de l'unité disposent d'émetteurs-récepteurs,

**B** : moyens de transmissions d'unité de niveau « C », disposant de plus d'un réseau de commandement fonctionnel à l'échelon compagnie,

**A** : moyens de transmissions d'unité de niveau « B », disposant de plus d'un réseau de commandement opérationnel additionnel.

Les radios ne faisant pas tout, ces cotations ont également été de ce fait modifiées pour prendre en compte des facteurs « immatériels » ou « humains ». Des unités ont ainsi été réévaluées - parfois en hausse de deux niveaux - pour refléter l'excellence d'une troupe, de telle sorte que dans les faits, une unité cotée « A » ou « B » représente réellement un groupe de combat aux aptitudes élevées. A noter que les réseaux de commandement opérationnels et à l'échelon compagnie sont ici reflétés par des cartes de formation appelées « mère » ou « commande ».

Disposer d'un équipement de transmissions de qualité supérieure n'est toutefois qu'un élément de l'équation. Les éléments principaux sont l'entraînement et l'expérience. L'expérience amène à souvent à pouvoir perfectionner des détails. Ainsi, en guise d'exemple, quand les Soviétiques lancèrent leur superbe char T-34/85, chacun de ces blindés disposait dorénavant d'un émetteur-récepteur de bonne facture, ce qui était un progrès considérable. Pour autant, ce poste radio était positionné dans le compartiment du conducteur, et pas dans la tourelle à disposition du chef de char. Avant que la radio ne soit finalement installée en tourelle (fin 1944), ce char demeura véritablement dans l'incapacité d'exprimer tout son véritable potentiel au combat.

Ces éléments – les radios, l'entraînement, un agencement du matériel fruit de l'expérience – sont un raccourci incluant tous les éléments constitutifs du C3. Car ils sont le lien direct avec l'initiative tactique menée sur le terrain par les blindés ; et comme chacun sait, la performance d'une unité ne reflète finalement que *la résistance du maillon le plus faible de la chaîne*. De ce fait, la « cotation en transmissions » d'une unité devient véritablement sa cotation C3, considérant que l'effet du réseau de transmissions permet la simulation de cette insaisissable capacité de commandement – en termes de planification et de réaction – dans le chaos de la bataille.

***Le comte Hyacinthe von Strachwitz a été l'as des as allemand en matière de destruction de blindés ennemis. Il a commencé sa carrière au sein du 2<sup>ème</sup> Panzerregiment lors des campagnes de Pologne et de France, mais ce n'est que pendant son engagement sur le front russe que ses exploits sont devenus légendaires.***

***A proximité d'Ivka, son char de commandement déchenilla et se retrouva séparé du reste des unités placées sous son commandement. Il débarqua***

***alors du blindé et, armé d'une mitrailleuse légère MG34, parvint à repousser des assauts répétés d'infanterie russe, jusqu'à ce que son blindé soit réparé.***

***Lors de l'attaque à hauteur du pont traversant un fleuve à Pervomaïsk, il commandait un bataillon en position avancée qui détruisit plus de 300 véhicules russes légèrement blindés, de même que leur appui antichars. Il fut blessé à Stalingrad mais retourna sur le front immédiatement après la bataille de Kursk, pour prendre le commandement du Panzerregiment de la division Grossdeutschland. Ce sont alors que ses exploits dépassèrent l'entendement.***

***A la suite d'une bataille désespérée, son commandement s'était réduit à un groupe de 4 Panzer IV, mais cela n'avait contribué qu'à aviver son ardeur. Il dissimula intelligemment ses blindés dans une concentration dense de fourrés et attendit l'arrivée des chars soviétiques qui devaient passer par là. Comme il était loin derrière les lignes russes, sa patience allait être récompensée. Au loin sur la route apparut un nombre impressionnant de T-34, se dirigeant en file indienne vers le front. Ils n'étaient pas préparés à une attaque surprise. Les quatre chars de Strachwitz se sont alors mutuellement appuyés, détruisant peloton après peloton dans la longue colonne de blindés russes. Lorsque la fumée des tirs se dissipa finalement, aucun des Panzer IV n'avait été touché...mais pas moins de 105 chars T-34 achevaient de se consumer dans la steppe russe !***

Les batailles sont remportées par les hommes, non par les machines. Tout au long de la Seconde guerre mondiale, les troupes dotées d'un armement inférieur ont pour autant réussi à vaincre des adversaires mieux armés et mieux équipés. Pour ce qui a trait aux blindés, l'avantage qu'avaient des vétérans sur des novices était le plus souvent décisif et une formation d'élite expérimentée pouvait souvent obtenir des victoires frappant l'imagination.

Un char ou un canon automoteur est un système d'arme incroyablement complexe. Le simple fait d'être à même de piloter un char sans avoir d'ennui mécanique majeur est déjà en soi une gageure. Un tankiste doit être à la fois expert en artillerie, tireur d'élite, mécanicien, spécialiste des transmissions et, une fois toutes ces aptitudes maîtrisées, il doit encore devenir un tacticien sachant agir vite et de manière décisive !

La capacité d'action collective des vétérans des batailles menées par la *Panzertruppe* était l'un des atouts qui restait entre les mains des Allemands alors qu'ils faisaient face des formations blindées soviétiques sans cesse plus puissantes. A ce titre, ce ne fut pas une surprise de voir les Allemands exfiltrer par voie aérienne de la souricière de Stalingrad leurs commandants de blindés les plus expérimentés. Cette supériorité disparut peu à peu, lorsque les Russes furent à même de former leur propre élite d'équipages de blindés. Leur pionnier en la matière était le général Katoukov, qui avait détruit pas moins de 40 chars allemands aux abords de Toula en octobre 1941 et qui allait plus tard prendre le commandement de la 1<sup>ère</sup> Brigade de chars de la Garde.

**« Ils nous appellent la 6<sup>ème</sup> Armée de Panzer car il nous reste 6 chars ». Generalmajor Sepp Dietrich**

Les tableaux d'effectifs et de dotation (TED) du jeu sont construits en mettant l'accent sur le réalisme et la précision. Nombreuses sont ainsi les formations qui ne sont pas représentées en ordre de bataille « standard ». Le nombre des unités varie souvent de la norme et, dans certains cas, elles disposent même de moyens non-conformes. Ainsi en allait-il dans la vraie vie. L'axiome qui veut qu'aucun plan ne survive au premier contact avec l'ennemi s'applique également dans les tableaux d'organisation et la puissance des troupes. Les unités de combat ne sont la plupart du temps jamais conformes à leur dotation théorique. Cela résulte des pertes au combat, des contingences liées à la situation, des impératifs liés au maintien en condition opérationnelle, aux problèmes divers d'approvisionnement ou encore à un « prêt de main d'œuvre », par exemple lié à l'ordre de tondre la pelouse chez le général.

La liste qui suit compare les formations présentes dans le jeu, à ce qu'elles devraient être au regard de leur TED. Nous nous sommes efforcés de créer des unités mixtes représentatives de chaque période de la guerre et reflétant aussi chaque type de formation. Par exemple, les formations soviétiques supérieures à leur effectif normal se retrouvent concentrées dans les premières années du conflit sur le front est, quand les éléments (survivants) d'états-majors divisionnaires submergés avaient été rattachés d'office aux régiments géographiquement les plus proches (attendez de voir ce qui se passera en 1945 en présence d'unités américaines et allemandes disposant de leur pleine puissance, dans le futur jeu **Tank Leader Front Ouest**).

**Allemagne**

Formations disposant d'une dotation inférieure à la norme du TED :

A/2, B/33 (1944-45), B/1 (1943-45), B/2 (1941-43), A/1 et 1<sup>ère</sup>

Formations disposant d'une dotation complète conforme au TED :

B/33 (1941-43), A/33, C/33, B/1 (1941-42), B/2 (1944-45), A/3 (1942-44), B/91, 9<sup>ème</sup> (1941-42) et 3/203

Formations disposant d'une dotation supérieure à la norme du TED :

W/33, A/3 (1945), B/72, A/91 et 33<sup>ème</sup>

Formations disposant d'une dotation non-standard au regard du TED :

QG Von Unckwart – Sturm, QG Hintze et 9<sup>ème</sup> (1943-45)

**Union soviétique :**

Formations disposant d'une dotation inférieure à la norme du TED :

A/1/6 (1942-45), B/1/6 (1943-45), B/2/6 (1942-45), C/3/6 (1944-45), 1/73, 2/73, 3/73, 112<sup>ème</sup>, 52<sup>ème</sup>, QG62, 1/62, 2/62, 3/62 et 4/62

Formations disposant d'une dotation complète conforme au TED :

A/1/6 (1941), B/1/6 (1941-42), C/1/6 (1942-44), A/2/6 (1942-45), B/2/6 (1941), A/3/6 (1944-45), B/3/6 (1944-45), C/3/6 (1941-43), A/28, B/28, C/28, D/28, A/42, B/42, C/42, D/42, A/1/7, B/1/7, A :2/7, B/2/7 et 119<sup>ème</sup>

Formations disposant d'une dotation supérieure à la norme du TED : A/2/6 (1941), C/1/6 (1942-44), A/3/6 (1941-43), B/3/6 (1941-43) et QG73

Les valeurs liées au potentiel « moral » indiqué sur les cartes représentent la volonté des troupes de pouvoir demeurer combattives. Les unités ayant un moral élevé sont plus aptes à encaisser des pertes et tiendront mieux le « choc » sous le feu, que celles ayant un moral plus bas. Cela s'avère tout particulièrement important pour les petites unités combattantes, avec l'exemple d'un peloton qui cessera bien souvent de faire preuve de combativité bien avant que le nombre des soldats ou sa puissance de feu aient été sérieusement réduits.

L'expérience est en effet un indicateur de la valeur d'une troupe, combinant combativité et performances. La règle veut que des formations « bleues » n'ont pas - ou peu - connu d'action en première ligne et manqueront d'officiers ayant connu le feu. Les unités « aguerries » ont servi en première ligne depuis au moins 3 mois et ont pris part à des opérations militaires d'importance : elles disposent de ce fait d'un bon pourcentage d'officiers de valeur. Les unités « vétérans » ont derrière elles au moins une année entière de combats et comprennent un nombre important d'officiers de valeur.

Des combattants endurcis ont des capacités bien supérieures à celles des soldats inexpérimentés, et ils sont une ressource aussi rare qu'appréciée. De manière surprenante, la véritable expérience au combat est plutôt rare : on estime il n'y a en moyenne qu'un soldat sur 10 ayant servi sur le front occidental durant la Seconde guerre mondiale à avoir ouvert le feu en situation de combat (c'est-à-dire dans la direction de l'ennemi). Et parmi ces hommes qui ont acquis une véritable expérience au feu, nombre d'entre eux sont tombés au champ d'honneur ; d'autres n'ont agi avec détermination que s'ils étaient bien commandés, et ils ne sont que quelques-uns à avoir su combiner instinct et performance sous le feu ennemi. Ceux d'entre nous qui n'ont pas été engagés dans une vraie action de combat ne peuvent pas s'imaginer - il faut croire tous les écrits rédigés à ce sujet - à quel point c'est là une situation terrifiante. Le livre classique *Le visage de la bataille* de John Keegan, récemment republié en édition brochée, est vivement recommandé aux lecteurs qui souhaiteraient pouvoir disposer d'une vision du combat réaliste, telle que vécue par un soldat en première ligne.

Une expérience plus grande influe sur plusieurs aspects de la performance au combat. La séparation, qui simule une rupture de la chaîne de commandement entre une unité et son groupe de commandement, ne déstabilisera que rarement une troupe de « vétérans », lesquels ont probablement déjà vécu auparavant des situations similaires par le passé et qui sont commandés par des officiers sachant prendre les initiatives nécessaires. Des unités « bleues » auront tendance à gaspiller les munitions dans le feu de

l'action, à tirer à tort et à travers, de même qu'à repérer leurs cibles avec lenteur. Les « destructions éclair » sont la marque distinctive de canoniers vétérans. Une réaction plus rapide est l'apanage du vétéran, ceci expliquant pourquoi plus de formations expérimentées seront à même, à valeur égale, d'ouvrir le feu ou de se mouvoir en premier.

Le combat n'est pas décortiqué en détail comme cela se pratiquait dans les jeux tactiques blindés de précédente génération. Lors de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale et lors des conflits armés israélo-arabes, le blindé qui ouvrait le feu en premier était généralement le vainqueur. Le premier tir effectué résulte davantage, bien entendu, du C3, du potentiel moral et de l'expérience, que de l'équipement intrinsèque du char. Il est toutefois des circonstances – des situations incongrues, pour être précis- qui amènent bien évidemment l'équipement à être ultra-déterminant, comme par exemple quand des canons de 37 mm montés en tourelle sur les *Panzer* (t) 38 cherchent à s'en prendre à des KV1. Mais, la plupart du temps, l'élément-clé de la bataille revient davantage à se poser la question « quand » plutôt qu'« avec quoi ».

La situation rêvée pour un chef de char est de pouvoir effectuer un tir latéral dans le bas de caisse du char ennemi. Y parvenir et atteindre des objectifs similaires est globalement la résultante de l'expérience au combat. Un chef de char inexpérimenté est trop accaparé par les exigences de son engin mécanique complexe – son char - pour remarquer qu'il est repéré au sommet d'une colline ou exposé à un tir latéral.

Le chef de char vétéran sait quant à lui instinctivement trouver la bonne position pour que son blindé puisse effectuer un tir favorable ou prendre l'avantage en se dissimulant sous un couvert.

La distance et le couvert sont les variables essentielles d'un combat singulier entre véhicules blindés. Sur une distance de quelques centaines de mètres, la proportion des coups au but augmente exponentiellement. Des ouvertures du feu à 1.500m ou au-delà ne sont généralement qu'un gaspillage de munitions, cependant que des tirs à une distance inférieure ou égale à 150m permettent le plus souvent de détruire la cible, indépendamment de l'épaisseur de son blindage, de sa manœuvrabilité, de son moral ou de toute autre considération.

L'absence de marqueurs pour les chefs d'unité est volontaire. Le système de jeu simule les effets en lien avec le commandement à tous les niveaux de la hiérarchie, du chef de char dans son blindé au commandant de bataillon. Les effets du commandement sont continuellement quantifiés au travers du C3, du moral et des valeurs d'expérience.

Un bon argument en faveur de ce choix consisterait à inclure dans le jeu des chefs disposant d'aptitudes spectaculaires, tels que les von Strachwitz et autres Katoukov. Parmi les dizaines de millions d'hommes à avoir combattu sur le front de l'est, il y a certes eu quelques Hannibal et autres Jackson des temps modernes. Ces hommes étaient à même – et le démontraient- de prendre seuls le dessus dans des combats entre petites unités, ceci expliquant pourquoi leur présence sur la carte créerait un déséquilibre absolu dans n'importe quel scénario qui les verrait entrer en jeu. Les joueurs doivent faire preuve de sens tactique, et non pas fonder leurs espoirs sur des

marqueurs de combat disposant d'aptitudes hors-normes.

**« Servir dans un canon d'assaut est ce qui, dans les combats terrestres contemporains, se rapproche le plus, dans l'esprit du soldat, d'un chevalier en armure ». Un lieutenant SS anonyme**

Les objectifs assignés à Tank Leader n'étaient pas dépourvus d'ambition :

- 1 – un jeu innovant et offrant une grande capacité de jouabilité,
- 2 – des scénarios de jeu de base jouables, en moyenne, en 2 heures de temps, et des scénarios pour règles avancées pouvant l'être en 4 heures,
- 3 – une simulation représentative des combats du front de l'est, quelque soit la période ou le lieu et...
- 4 – un système offrant la possibilité de jouer des parties en solitaire.

Le jeu de stratégie le plus simple à créer offrira une complexité modérée. Le degré suivant dans la difficulté consistera à créer un jeu complexe (mais pas trop tout de même), sachant que le degré ultime du défi consistera à créer un jeu simple.

Quelle que soit la situation, il semble qu'il y ait toujours trop de facteurs qui mériteraient d'être pris en compte pour une simulation. La valeur de la simulation offerte par un jeu simple se mesurera ainsi à sa capacité à n'identifier qu'un facteur véritablement crucial (ou deux au grand maximum), tout le reste devra n'être esquissé qu'à grands traits indifférenciés.

L'identification du caractère crucial du facteur de commandement n'a pas été un problème. Par contre, penser la création des cartes d'activation en a été un. Toutefois, une fois que ce système a été fonctionnel, le reste des éléments du jeu s'est naturellement mis en place.

Parler de « temps de jeu moyen » est l'équivalent dans les jeux de stratégie d'un « grand mensonge », si bien que nous vous laisserons vérifier par vous-même, au travers de vos parties, la véracité de nos assertions. Nous pouvons vous dire que de nombreuses versions d'essai de ce jeu ont été testées puis mises au rebut. Et nous souhaiterions mettre en lumière le groupe de Jim Burnett et de Ron Whaley pour leur travail remarquable et leurs critiques constructives tout au long du processus de développement du jeu.

Certains amateurs de jeux de stratégie affirment que le temps passé à jouer ne compte pas, et que seuls les détails ont de l'importance. Oui mais en fait de compte, on se rend compte que les jeux qui sont joués le plus souvent sont ceux qui dureront le moins longtemps. La plupart des gens ne souhaiteront pas se lancer dans une partie qui durera dix fois plus longtemps que ne durerait le véritable combat mené sur le terrain.

C'est assez évident, 320 marqueurs de combat de niveau peloton ne peuvent tout simplement pas représenter l'intégralité des unités mises sur pied avec les dizaines de millions d'hommes qui ont combattu, et des hexes de 150m sur une carte de 86x55cms ne sauraient reproduire tous les détails d'une cartographie couvrant plusieurs millions de kilomètres carrés. En prenant en compte ces limitations physiques, cette boîte de jeu vous offrira pour autant une simulation aussi complète que possible, conforme à vos

espérances. Vous y verrez les armées allemande et soviétique évoluer au fil de 5 années de guerre, au cours des 4 saisons, sur tous les types de terrain. Si vous voulez véritablement tout avoir, ou si vous émettez le souhait de pouvoir disposer aussi de bataillons disciplinaires combattant aux limites du cercle polaire arctique, nous pensons qu'il...vous faudra attendre les kits d'extension de ce jeu !

Un mémorandum sur la création de ce jeu daté du 11 septembre 1984 spécifiait ce qui suit :

*Nous sommes tous partis du principe qu'il ne devrait pas y avoir d'ajouts aux règles du jeu autres que celles résultant de l'expérience de la première partie jouée... Pour atteindre cet objectif, nous devions nous prémunir contre l'ajout de considérations certes importantes mais « étrangères au concept initial du jeu », partant du principe qu'elles pourraient « toujours faire l'objet d'ajouts ultérieurs ».*

Vous disposez dans cette boîte d'un système de jeu complet et soigneusement élaboré. De l'idée à la réalisation, la fabrication du jeu a nécessité pas moins de 28 mois, dans le but de nous assurer du fait que la mécanique de fonctionnement ne changerait pas du tout au tout dans des déclinaisons ultérieures de **Tank Leader**. Le système avait été conçu pour résister à l'épreuve du temps.

Comme le laisse entendre le titre nommé « **Front est** », nous avons d'ores et déjà mis en chantier **Tank Leader Front ouest**. Ce jeu verra l'engagement des unités américaines et britanniques, lors des campagnes militaires de France et d'Allemagne, en 1944-45. En dépit des préconisations draconiennes énoncées dans les paragraphes qui précèdent, de nouvelles règles seront ajoutées, dans le but de recréer les conditions spécifiques aux combats menés à l'ouest (bocage, fortifications, etc...). *Vous ne verrez toutefois pas de modification significative des systèmes de fonctionnement de base du jeu.*

Les personnes qui ont créé **Tank Leader** sont certains que ce jeu est, à tout le moins, un bon wargame. Il vous appartient maintenant, conjointement avec le reste de la communauté des joueurs de jeux de stratégie, de décider s'il peut être considéré comme un très bon wargame. Profitez-en !

John Hill et Eric Goldberg  
8 août 1986

### Notes à l'intention des joueurs.

L'un des aspects certainement les plus difficiles à maîtriser avec **Tank Leader** sera d'apprendre à utiliser à bon escient le système de « commande et de contrôle ». Vous devrez en effet avoir une bonne maîtrise de ce système de cartes C3 pour tirer le meilleur parti possible du large éventail tactique qu'elles offrent. Fuyez les idées préconçues et oubliez vos manières de jouer habituelles à d'autres jeux tactiques quand vous vous lancez dans une partie de **Tank Leader**. Dans le cas contraire, vous perdrez à coup sûr. Car **Tank Leader** est un jeu vraiment différent.

### **Conseils pour le joueur soviétique.**

On pourrait *a priori* penser que le joueur soviétique a un grand désavantage dans le jeu **Tank Leader**. En effet, dans la plupart des cas, ses formations ont un C3 plus faible que l'adversaire et les troupes dont il dispose sont généralement moins expérimentées que celles des Allemands. Toutefois, son équipement est qualitativement supérieur et surpasse largement en quantité celui de l'ennemi (ou à tout le moins les Allemands le percevront ainsi sur le terrain, ce qui donne un avantage psychologique évident aux Soviétiques).

Le joueur soviétique doit utiliser les cartes qu'il a en main pour mener de puissantes attaques contre les formations allemandes, en ciblant prioritairement celles démunies de soutien. Dans cette optique, ses cartes d'activation mères et de commande sont autant d'armes mortelles à sa disposition. L'activation d'une formation via l'emploi d'une carte-mère au moment opportun lors d'un tour peut véritablement surprendre puissamment les Allemands et mettre sérieusement à mal leur plan d'action. Cela s'applique aussi à la récupération impromptue – lors de la phase des opérations – d'une formation que les Allemands imaginaient rester inactive lors d'un tour donné. Le fait de se retrouver soudainement confronté à une formation activable peut alors se transformer en un problème majeur pour le joueur allemand, tout particulièrement si cette formation se trouve sur le flanc de ses unités ou si elle occupe une position stratégique sur le terrain, dont le joueur allemand pensait ne devoir s'occuper qu'ultérieurement. Les cartes-mère et de commande sont ainsi certainement l'atout majeur des Soviétiques.

Pour le joueur soviétique, il est important de toujours garder à l'esprit les trois points qui suivent :

- 1) pensez à toujours regrouper vos formations, de telle sorte qu'elles puissent s'appuyer mutuellement, pour faire jouer l'effet majeur résultant de leur équipement supérieur. Dans une certaine mesure, cet effet vous sera garanti par la doctrine tactique que vous êtes tenu de respecter, mais ce ne sera toutefois pas toujours le cas,
- 2) choisissez un objectif ou un plan précis pour la partie en cours, et tenez-vous y ! Même si vous devrez faire preuve de flexibilité et vous adapter à une situation toujours évolutive, ne vous laissez pas distraire de votre objectif initial,
- 3) jouez vos cartes intelligemment et cherchez à faire un emploi optimisé de vos cartes d'activation mères et de commande, pour constamment surprendre le joueur allemand. Même contre un joueur allemand expérimenté, l'emploi judicieux au bon moment d'une carte-mère pourra produire des effets dévastateurs.

### **Conseils pour le joueur allemand.**

Les formations du joueur allemand peuvent être engagées sur une zone d'opérations bien plus vaste sur la carte que celles des Soviétiques. De plus, ses formations, en raison d'un meilleur niveau de C3, auront souvent l'initiative dans le jeu – et pourront de plus la conserver tout au long du scénario. Le joueur allemand doit exploiter cet avantage pour détruire les

formations soviétiques isolées avant qu'elles ne puissent se regrouper en masse. Car une fois puissamment regroupées, il s'avère très difficile de les affronter victorieusement.

Les Allemands ne doivent jamais surestimer leurs capacités. Les Soviétiques sont certes plus lents à manœuvrer, mais ils sont puissants. Si le joueur allemand disperse trop ses unités sur le terrain, elles seront anéanties les unes après les autres par la masse des forces soviétiques. La manière d'opérer idéale pour le joueur allemand consiste à exploiter la manœuvrabilité de ses unités, tout en conservant une constante capacité à s'appuyer mutuellement sur le terrain.

Un des avantages certains dont dispose l'Allemand est l'expérience et le niveau moral de ses troupes. Elles sont en effet capables d'encaisser bien plus de coups que ne peuvent le faire les Soviétiques, avant de finalement succomber sous le feu ennemi. Le joueur allemand doit bien garder cet aspect à l'esprit lorsqu'un scénario lui impose d'exposer ses forces au feu nourri de l'ennemi. Que ce soit pour couvrir la distance le séparant d'un pont ou encore pour se déplacer à découvert vers une ville occupée par l'ennemi, il y a fort à parier que ses capacités de survie seront supérieures à celles du Soviétique.

L'atout essentiel des Allemands est leur capacité à se mouvoir dans une zone d'action plus vaste que les Soviétiques, sans oublier un C3, un niveau de moral et d'expérience supérieurs à ceux de l'ennemi. Un emploi *adapté* de ces avantages combinés peut permettre aux Allemands de déjouer les plans des formations soviétiques pour les éliminer ensuite, dans le but d'être victorieux.

**Tom Hastings**

## **Scénarios traduits en langue française pour Tank Leader Front Est.**

### **Section 15 - Jouer les scénarios.**

La première chose à faire en jouant une partie de **Tank Leader** consiste à choisir un scénario. Si vous n'avez lu que les règles de base présentées dans les sections 1 à 11, vous serez à même de jouer l'un des scénarios du jeu de base (scénarios notés de 1 à 5) ; si vous avez au contraire lu toutes les règles, vous pourrez jouer l'intégralité des scénarios qui vous sont proposés.

#### **15-1 – Formations allemandes et soviétiques.**

Les instructions pour chaque scénario indiquent quelles formations prennent part au combat, en les listant par nom et numéro de carte d'activation.

Avant de commencer à jouer, trouvez les cartes d'activation – et les pions des unités qu'elles représentent – pour toutes les formations listées, avec les renforts éventuellement alloués lors du jeu. Assurez-vous de disposer du nombre correct d'unités pour chaque carte d'activation, au regard de l'année durant laquelle le scénario se déroule ; souvenez-vous du fait que le nombre et le type d'unités d'une formation donnée varient en fonction de l'année retenue, pour un scénario donné.

#### **15-2 Conditions de déroulement des combats.**

Ensuite, référez-vous aux conditions de déroulement des combats, telles que présentées dans le scénario, et mettez alors en place les marqueurs des conditions spécifiques de combat dans les cases prévues à cet effet de la piste d'enregistrement des combats (*Terrain Track*), en marge de la cartographie. Cela permettra de garder à l'esprit les conditions de déroulement des combats d'une partie donnée.

Toute condition de déroulement des combats notée comme étant *variable*, doit être déterminée de manière aléatoire via un lancer de dé. Il s'agit ensuite de croiser le résultat chiffré obtenu avec la colonne appropriée de la Table des conditions de combat aléatoires (voir section 3).

#### **15-3 Mise en place.**

Référez-vous aux instructions de mise en place, en plaçant les unités qui débutent la partie en étant déjà positionnées sur la carte, aux endroits indiqués (rappelez-vous qu'il y a une doctrine tactique à respecter, voir section 11). Le placement de ces unités doit se conformer à l'ensemble des restrictions de mise en place énumérées dans les instructions des différents scénarios.

\* Les unités qui ne débutent pas la partie en étant placées sur la carte, y compris les renforts, entreront dans le jeu plus tard ; les instructions indiquent soit un moment, une route ou un bord de carte spécifique pour l'entrée desdites unités, ou comprennent des précisions spécifiques pour déterminer quand et où elles doivent arriver. Dans tous les cas de figure, les unités entrant sur la carte doivent se conformer aux prescriptions énoncées dans la section 5.

### **15-4 Renforts aléatoires.**

Certains scénarios comprennent un **deck de cartes de renforts** pour l'un des deux joueurs ou pour les deux, avec la nécessité d'application de règles spécifiques aux renforts aléatoires. Les instructions indiquent quelles cartes d'activation devront être placées dans le **deck** de cartes de renforts de chaque joueur. Ce(s) deck(s) doit (doivent) être mélangé(s) et les cartes afférentes doivent être déposées face retournée avant le début de la partie.

Au début de la phase de renforts du tour de jeu 2, le(s) joueur(s) tire(nt) la première carte placée en haut de son (leur) **deck**.

\* Si cette carte est une carte de formation, le joueur la place immédiatement dans sa main. S'il s'agit d'une carte d'activation d'une unité de combat, elle doit être activée et les unités en relevant doivent entrer sur la carte pendant la phase des opérations du tour considéré, sur une route déterminée aléatoirement (voir section 5.2).

\* Si c'est une carte d'événement aléatoire, il ne reçoit pas de renforts lors du tour considéré ; il écarte la carte d'événement aléatoire en la plaçant de côté.

Une fois que le **deck** de cartes de renforts d'un joueur est vide, ce dernier ne bénéficie plus d'aucun renfort pour la partie en cours.

### **15-5 Conditions de victoire.**

Les instructions de chaque scénario spécifient les conditions de victoire applicables, en vue de déterminer quel joueur remporte la partie.

- Si des points de victoire sont attribués, les joueurs comptent leurs points de victoire respectifs à la fin du scénario.
- Si les joueurs ont le même nombre de points à la fin du jeu, c'est un match nul et il n'y a pas de vainqueur.

### **15-6 Règles spéciales.**

Certains scénarios comprennent des *règles spéciales* qu'il convient d'appliquer.

### **15-7 Débuter la partie.**

Sauf indication contraire, il n'y a pas de phase de renforts lors du premier tour de jeu d'un scénario ; débutez avec la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour.

Le joueur ayant dans sa main la carte d'activation ayant le plus faible C3 (commandement, contrôle, communications), va jouer cette carte et le jeu continue ainsi selon les modalités indiquées dans la section 6.

Gardez bien à l'esprit le fait qu'il n'y a pas à proprement parler de « *premier joueur* » dans **Tank Leader** – et que c'est en fait uniquement le jeu des différentes cartes d'activation qui va déterminer l'ordre des mouvements et des ouvertures du feu successifs.

## **Section 16 - Scénarios pour les règles de base.**

### **I – La bataille de Prokhorovka.**

#### **1) Contexte historique :**

Au petit matin du 7 juillet 1943, des unités de la 2<sup>ème</sup> division blindée SS « *Das Reich* » et des unités soviétiques de la 5<sup>ème</sup> armée blindée soviétique se

retrouvent entremêlées en raison de l'obscurité et d'un intense brouillard. Avec le lever du soleil et la dissipation du brouillard matinal, les chars vont combattre à des distances parfois inférieures à 50m. Bientôt le champ de bataille se retrouve jonché de blindés calcinés. Le mastodonte d'acier SS avait été stoppé net.

#### **2) Année : 1943**

#### **3) Formations soviétiques :**

1/6 (201)	A/1/6 (204)	B/1/6 (205)
2/6 (202)	A/2/6 (207)	B/2/6 (206)
1/7 (236)	A/1/7 (229)	B/1/7 (230)
2/7 (235)	A/2/7 (233)	B/2/7 (232)

#### **4) Renforts soviétiques :**

Aucun

#### **5) Formations allemandes :**

A/91SS (116)	B/72 (114)	A/1 (115)	A/2 (101)
--------------	------------	-----------	-----------

#### **6) Renforts allemands :**

Aucun

#### **7) Conditions du combat :**

Durée de la partie :	7 tours
Visibilité :	6 hexes
Saison :	été
Terrain :	vallonné
Végétation :	variable
Urbanisation :	normale

#### **8) Mise en place initiale :**

Après avoir placé les marqueurs de condition de combat, le joueur soviétique choisit l'une de ses formations-mère et lance deux dés. Il doit déployer les formations de combat relevant de cette formation-mère autour de n'importe quel hexe de la localité de *Belikowo*, à une distance en hexes inférieure ou égale au résultat du lancer de dés.

Le joueur allemand sélectionne ensuite lui aussi une formation de combat de son choix, lance deux dés et déploie les unités de cette formation à une distance supérieure ou égale au résultat obtenu, par rapport à la position de n'importe quelle unité de la formation soviétique déjà déployée.

Le joueur soviétique choisit ensuite une autre formation-mère, lance deux dés, et positionne les unités en relevant à une distance supérieure ou égale au résultat obtenu, par rapport à la position de toute unité de la formation allemande déjà déployée.

Les joueurs poursuivent le placement des unités de la sorte, jusqu'à ce que toutes les formations soient placées sur la carte.

#### **9) Règles spéciales :**

Dans ce scénario, toutes les valeurs C3 des unités allemandes sont réduites d'un niveau (exemple : les unités cotées « A » deviennent cotées « B », les unités cotées « B » deviennent cotées « C » et ainsi de suite).

#### **10) Conditions de victoire :**

A la fin du 8<sup>ème</sup> tour de jeu, le joueur qui dispose d'une ou plusieurs unité(s) non supprimée(s) dans des hexes

de l'agglomération de *Belikowo*, est déclaré vainqueur. Si aucun des deux joueurs n'a d'unité quelconque dans cette localité, il n'y a pas de vainqueur de la partie.

### 11) Note à l'intention des joueurs :

La mise en place initiale des unités dans ce scénario est véritablement déterminante! Le joueur allemand ne devrait pas déployer ses unités de manière trop dispersée sur le terrain. Il sera assez difficile de conquérir *Belikowo* et de ce fait il ne serait pas pertinent d'avoir à combattre préalablement dans d'autres villes aux alentours avant d'y parvenir.

Les Soviétiques devraient chercher à disposer de forces en réserve pour contre-attaquer si les Allemands réussissaient à conquérir *Belikowo*.

## II – Patrouille dans la steppe.

### 1) Contexte historique :

La 120<sup>ème</sup> *Panzergrenadierdivision* a reçu pour mission de couvrir les flancs de la 4<sup>ème</sup> armée blindée, dans la région de *Kharkov*. Son 1<sup>er</sup> régiment de découverte fait une reconnaissance en force à l'est de *Leniwka* pour engager des forces soviétiques réputées faibles, présentes dans le secteur.

### 2) Année : 1943

### 3) Formations allemandes :

1<sup>er</sup> régiment de découverte (118)

NB : les deux unités d'infanterie 1-1-3 et les deux unités d'artillerie 0-1-4 de cette unité ne doivent pas être utilisées, car elles ne combattent pas dans ce scénario. Les unités allemandes entrent **en premier sur la carte** par n'importe quel hexe de route de *Leniwka* ou d'*Odrino*.

### 4) Formations soviétiques :

Avant le début du jeu, le joueur soviétique lance un dé et consulte la table de correspondance ci-après pour déterminer les forces dont il disposera dans ce scénario.

### Résultat du lancer de dé

#### Unités disponibles pour le joueur soviétique

1-2 A/3/6 (216) et B/3/6 (217)

3-4 A/1/6 (204) et C/4/2 (226)

5-6 B/2/7 (232) et D/4/2 (227)

Le joueur soviétique ne doit pas révéler au joueur allemand la composition de ses forces jusqu'à leur entrée effective sur la carte. Avant le début de la partie, le joueur soviétique choisit le tour et l'hexe d'entrée de ses unités sur la carte. Il doit les noter sur une feuille de papier avant le début du jeu. Ces éléments ne sont pas portés à connaissance du joueur allemand, avant l'arrivée du tour en question.

\* Aucune unité soviétique ne peut entrer sur la carte avant le 4<sup>ème</sup> tour de jeu et elles devront toutes y pénétrer à partir d'hexes situés entre les routes allemandes 3 et 4, celles-ci incluses.

### 5) Conditions du combat :

Durée de la partie : 12 tours  
Visibilité : 8 hexes  
Saison : été  
Terrain : variable

Végétation : variable  
Urbanisation : normale

### 6) Conditions de victoire :

\* Le joueur allemand gagne des points s'il peut effectuer des *missions de reconnaissance hors de la carte*.

Cela signifie que des unités allemandes doivent pouvoir sortir par le bord est de la carte, rester à l'extérieur du jeu pendant deux tours, puis y rentrer à nouveau au 3<sup>ème</sup> tour (ou après) par tout hexe situé sur le bord est de la carte.

Pour toute unité qui pourra à la fois effectuer cette mission de reconnaissance précédemment décrite puis occuper un hexe des localités de *Leniwka* ou d'*Odrino* à la fin de la partie, le joueur allemand obtiendra deux points.

En outre, le joueur allemand obtiendra un point complémentaire pour chaque unité soviétique éliminée du jeu.

\* Le joueur soviétique engrange deux points par unité allemande éliminée ; il en reçoit également 5 si aucune unité allemande n'est à même d'occuper un hexe quelconque des localités de *Leniwka* ou d'*Odrino* à la fin de la partie.

\* Le joueur qui totalise le plus de points de victoire, en application des règles qui précèdent, gagne la partie.

## III – Le blues du fleuve de l'Elbe.

### 1) Contexte historique :

Alors que les forces militaires allemandes sont sur le point de s'effondrer, quelques formations d'élite continuent à mener des assauts dynamiques et punitifs à l'encontre de l'Armée rouge, alors même que le gros des troupes allemandes est en plein désarroi et ne cesse de reculer presque partout.

Les forces soviétiques, souvent trop confiantes, ont fréquemment été défaits en tel ou tel endroit du champ de bataille par ces formations allemandes d'élite.

### 2) Année : 1945

### 3) Formations allemandes :

*Kampfgruppe Kondritz* (120) A/2 (101)

**Mise en place sur la carte en second**, à dix hexes au maximum de l'agglomération de *Moltarvoff*.

### 4) Renforts allemands :

B/2 (110) A/91 (116) B/91 (117)

L'entrée sur la carte de ces trois unités allemandes en renfort se fait de manière aléatoire (voir la section 15.4 afférente aux règles applicables pour les renforts aléatoires).

### 5) Formations soviétiques :

A/1/7 (229) B/1/7 (230)

A/2/7 (233) B/2/7 (232)

A/1/6 (204) B/1/6 (205)

A/2/6 (207) B/2/6 (206)

A/3/6 (216) B/3/6 (217)

A/4/2 (224) B/4/2 (225)

**Mise en place sur la carte en premier**, sur n'importe quel hexe de *route* au sud et à l'est du fleuve.

### 6) Renforts soviétiques :

Aucun

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 12 tours  
Visibilité : 10 hexes  
Saison : printemps  
Terrain : variable  
Végétation : variable  
Urbanisation : variable

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur allemand reçoit un point par unité soviétique éliminée et 3 points pour chaque pont sur le fleuve, tenu par une unité allemande non ébranlée à la fin du 12<sup>ème</sup> tour de jeu.

\* Le joueur soviétique reçoit un point par unité allemande éliminée et aussi un point pour chaque unité quittant la carte par les routes soviétiques 1 et 2.

Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

### 9) Règles spéciales :

Les règles applicables au renfort aléatoire doivent être utilisées dans ce scénario (voir section 15.4).

## IV – La bataille pour la *Reichsautobahn* de *Berlin-Seelow*.

### 1) Contexte historique :

A la fin du printemps 1945, les armées soviétiques atteignent le fleuve *Oder* et se préparent pour l'assaut contre *Berlin*. Un emplacement idéal pour lancer l'offensive finale était la localité de *Küstrin*, à 130 km à l'est de la capitale du *Reich*.

La *Reichsautobahn* de *Berlin-Seelow* offre un excellent couloir de pénétration à partir de *Küstrin*. La route vers *Berlin* était protégée par une *Panzerdivision* composée d'éléments disparates et de circonstance, comprenant de l'infanterie et un unique régiment de chars. Ce régiment, toutefois, disposait d'une puissance supérieure à sa dotation théorique, combinant plusieurs escadrons de *Panther* et un escadron de *Tiger*.

A 06 heures du matin le 22 mars 1945, les Soviétiques lancent leur attaque. L'infanterie allemande est à même d'arrêter l'infanterie soviétique et les canons d'assaut, mais elle est incapable de stopper les chars. Les JSII et les T34-85 exploitent dès lors rapidement vers l'ouest, mais sans le soutien de leur infanterie.

En aval, les Allemands les attendent en leur tendant des embuscades. Alors que les *Panther* engagent les blindés soviétiques de front, les *Tiger* les attaquent sur leur flanc droit. A la fin de la journée, ce sont plus de 60 chars soviétiques qui se retrouvent détruits sur le champ de bataille.

Les *Panzer* avaient remporté leur dernière victoire.

### 2) Année : 1945

### 3) Formations soviétiques :

7<sup>ème</sup> (214)  
A/1/7 (229) B/1/7 (230)  
A/2/7 (233) B/2/7 (232)  
28<sup>ème</sup> (209)  
A/28 (210) B/28 (211) C/28 (212) D/28 (213)

Ces unités **entrent** durant la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour du jeu, à partir de n'importe quel hexe du bord est de la carte.

### 4) Renforts soviétiques :

Aucun

### 5) Formations allemandes :

A/91 SS (116)

B/91 SS (117)

Ces unités **entrent** durant la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu, à partir du bord nord de la carte, en tout hexe situé entre les routes allemandes 3 et 4, celles-ci comprises.

### 6) Renforts allemands :

A/3 (111)

Cette unité **entre** durant la phase des opérations de n'importe quel tour du jeu postérieur au 4<sup>ème</sup> tour, à partir de n'importe quel hexe du bord nord, ouest ou sud de la carte. Avant le début du jeu, le joueur allemand doit noter sur une feuille de papier le tour d'entrée qu'il choisit et l'hexe d'entrée sur la carte de l'unité arrivant en renfort. Ces éléments ne sont pas portés à connaissance du joueur soviétique, avant l'arrivée du tour en question.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 8 tours  
Visibilité : 10 hexes  
Saison : printemps  
Terrain : vallonné  
Végétation : épaisse  
Urbanisation : faible

### 8) Conditions de victoire :

La *Reichsautobahn* de *Berlin-Seelow* commence à partir de la route allemande 5 et se termine à la route soviétique 1. Les hexes 4413 et 4313 ne font pas partie de cette autoroute.

\* Le joueur allemand reçoit un point pour chaque unité qui a en vue la *Reichsautobahn* de *Berlin-Seelow* à la fin de la partie, et ½ point par unité soviétique éliminée.

\* Le joueur soviétique reçoit 2 points pour chaque unité parvenant à sortir de la carte, soit par les routes soviétiques 1 ou 2, soit par la route allemande 1. De plus, il obtient 1 point par unité allemande éliminée.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

### 9) Règles spéciales :

Avant le début de la partie, le joueur soviétique lance secrètement deux dés. Le résultat est ajouté aux points de capacité de mouvement de chaque unité soviétique, ceci valant uniquement pour le 1<sup>er</sup> tour de la partie.

Ceci permet de simuler le « coup de bouton blindé » du lancement de l'attaque soviétique à partir de *Küstrin*.

## V - La poche de *Belikowo*.

### 1) Contexte historique :

Des unités de la 6<sup>ème</sup> brigade blindée soviétique ont été prises au dépourvu par la vitesse de la percée allemande. Elles se sont retrouvées encerclées dans une poche à proximité de l'agglomération de *Belikowo*.

Une tentative de désencerclement conduite en direction du nord les amène à faire face à des unités blindées allemandes.

**2) Année :** 1941

**3) Formations allemandes :**

C/3 (112) B/2 (110)

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du premier tour de jeu par les routes soviétiques 1, 2 ou 3.

Les deux formations ne sont pas tenues d'entrer par la même route.

**4) Renforts allemands :**

B/1 (109)

A/2 (101)

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 3ème tour de jeu par la route soviétique 4.

**5) Formations soviétiques :**

A/1/6 (204) B/1/6 (205) C/1/6 (208)

6<sup>ème</sup> (200)

A/2/6 (207) B/2/6 (206)

A/3/6 (216) B/3/6 (217) C/3/6 (218)

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du premier tour de jeu par les routes allemandes 3, 4 ou 5.

Toutes les formations ne sont *pas* tenues d'entrer par la même route (mais gardez à l'esprit les restrictions tactiques résultant de la doctrine applicable aux régiments et compagnies soviétiques – voir section 11.3).

**6) Renforts soviétiques :**

Aucun

**7) Conditions du combat :**

Durée de la partie : 10 tours

Visibilité : 8 hexes

Saison : printemps

Terrain : variable

Végétation : variable

Urbanisation : variable

**8) Conditions de victoire :**

\* Le joueur allemand reçoit 1 point par unité soviétique détruite.

\* Le joueur soviétique reçoit 1 point par unité allemande détruite et 2 points pour chaque unité sortant de la carte par n'importe quel hexe situé entre les routes soviétiques 2 et 4, celles-ci incluses.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

**9) Règles spéciales :**

Il n'y a pas de restriction de mouvement applicable aux unités cotées F (voir section 8.2) pour ce scénario spécifique.

**17 – Scénarios pour les règles avancées.**

**I – Sur la route de Moscou.**

**1) Contexte historique :**

Les *Panzer* de Heinz Guderian ont défait les armées soviétiques massées à proximité de Kiev et s'enfoncent toujours plus profondément en territoire russe. Menacé par des éléments allemands avancés et en proie au désespoir, le commandant de la 6<sup>ème</sup> brigade blindée soviétique à *Odrino* rappelle à lui ses bataillons pour défendre son état-major et le nœud routier d'importance vitale situé à proximité de *Leniwka*.

**2) Année :** 1941

**3) Formations soviétiques :**

A/3/6 (216) 112<sup>ème</sup> (228)

**Mise en place** de toutes les unités à 4 hexes de distance maximum de toute hexe de l'agglomération d'*Odrino*, ville incluse.

**4) Renforts soviétiques :**

A/1/6 (204) B/1/6 (205)

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 2ème tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

A/2/6 (207) B/2/6 (206)

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 5ème tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

**5) Formations allemandes :**

C/3 (112)

L'unité **entre sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu, à partir de la route allemande 2.

**6) Renforts allemands :**

B/1 (109) 9<sup>ème</sup> (119) et deux camions

Nota : les deux unités d'artillerie allemande 12-1-2 doivent avoir une portée de 12.

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 4ème tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

B/2 (110)

L'unité **entre sur la carte** lors de la phase des opérations du 6ème tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

**7) Conditions du combat :**

Durée de la partie : 12 tours

Visibilité : 8 hexes

Saison : automne

Terrain : faible

Végétation : boisée

Urbanisation : normale

**8) Conditions de victoire :**

\* Le joueur soviétique reçoit un point pour chaque unité allemande éliminée et 1 point pour chaque formation allemande ébranlée à la fin du dernier tour de jeu.

\* Le joueur allemand reçoit 1 point pour chaque formation soviétique ébranlée à la fin du dernier tour de jeu et pour chaque unité allemande qui sort de la carte par la route soviétique 4.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

## II – La frontière

### 1) Contexte historique :

En raison de l'effet de surprise et du manque d'organisation, les forces soviétiques présentes en zone frontalière lors du lancement de l'opération *Barbarossa*, ont rapidement été balayées par les colonnes blindées allemandes.

Seules quelques rares formations soviétiques leur ont opposé une résistance digne de ce nom. Les Allemands, forts d'une assurance sans cesse plus marquée, étaient alors assez mal préparés à faire face à des forces soviétiques tenant le terrain avec opiniâtreté et livrant véritablement bataille contre eux.

### 2) Année : 1941

### 3) Formations soviétiques :

1/9 (201) A/1/6 (204) B/1/6 (205)

Ces unités sont **mises en place** sur la carte à une distance maximale de l'hexe 3719 (agglomération de *Belikowo*), cet hexe inclus.

### 4) Renforts soviétiques :

2/6 (202) A/2/6 (207) B/2/6 (206)

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 3<sup>ème</sup> tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

C/1/6 (208)

112<sup>ème</sup> (228) et 2 camions

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 5<sup>ème</sup> tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

### 5) Formations allemandes :

B/1 (109)

Cette unité **entre sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par la route allemande 1.

### 6) Renforts allemands :

C/3 (112)

Cette unité **entre sur la carte** durant la phase des opérations du 2<sup>ème</sup> tour de jeu par un hexe d'entrée variable \*1 (voir section 5.2).

A/2 (101)

Cette unité **entre sur la carte** durant la phase des opérations du 3<sup>ème</sup> tour de jeu par un hexe d'entrée variable \*1 (voir section 5.2).

W/33 (108) et 3 camions

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 6<sup>ème</sup> tour de jeu par un hexe d'entrée variable \*1 (voir section 5.2).

\*1 : si le lancer de dé donne un 5 ou un 6 pour la détermination de l'hexe d'entrée d'un renfort allemand, il faut le lancer à nouveau. Continuer jusqu'à obtenir un résultat inférieur ou égal à 4. Ce chiffre sera retenu.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 15 tours

Visibilité : 10 hexes

Saison : été

Terrain : variable

Végétation : forêt épaisse

Urbanisation : faible

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur soviétique reçoit 1 point par unité allemande éliminée.

\* Le joueur allemand reçoit 1 point pour chacune de ses unités qu'il fait sortir de la carte par la route soviétique 4 ou 5.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

## III – La libération de Rostov-sur-le-Don.

### 1) Contexte historique :

Alors que la 6<sup>ème</sup> armée allemande, encerclée dans Stalingrad, est proche de la capitulation, les Soviétiques tentent d'exploiter leur succès contre la 3<sup>ème</sup> armée roumaine en poussant vers Rostov, au travers d'une tentative destinée à couper les lignes de communication entre la 4<sup>ème</sup> armée de *Panzer* allemande et leur groupe d'armées A dans le Caucase. La 3<sup>ème</sup> armée roumaine et la 4<sup>ème</sup> armée de *Panzer* résistent courageusement contre les attaques répétées lancées dans ce secteur et empêchent de ce fait les Soviétiques de libérer la ville de Rostov-sur-le-Don.

### 2) Année : 1942

### 3) Formations soviétiques :

6<sup>ème</sup> (200)

1/6 (201) A/1/6 (204) B/1/6 (205)

2/6 (202) A/2/6 (207) B/2/6 (206)

Ces unités **entrent sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par la route soviétique 2 ou 3.

### 4) Renforts soviétiques :

A/3/6 (216) B/3/6 (217) 112<sup>ème</sup> (228) et 2 camions

Ces unités **entrent sur la carte** durant la phase des opérations du 4<sup>ème</sup> tour de jeu par un hexe d'entrée variable (voir section 5.2).

### 5) Formations allemandes :

A/3 (111)

Cette unité **entre sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par la route allemande 5.

C/3 (112)

Cette unité **entre sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par la route allemande 3.

### 5) Renforts allemands :

*Kampfgruppe* Waldheim (123) A/2 (101) 1<sup>er</sup> (118) 3/203 (122)

Ces unités **entrent sur la carte** lors de la phase des opérations du 5<sup>ème</sup> tour de jeu par la route allemande 5.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 10 tours

Visibilité : 8 hexes

Saison : été

Terrain : vallonné

Végétation : aride

Urbanisation : dévastée

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur allemand reçoit 1 point pour chaque unité sortant de la carte par la route soviétique ou allemande 1 et 1 point par unité soviétique éliminée.

\* Le joueur soviétique reçoit 1 point par unité allemande éliminée et 1 point pour chaque formation allemande ébranlée à la fin du 10<sup>ème</sup> tour de jeu.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

## IV - Embuscade

### 1) Contexte historique :

Le 17 janvier 1945, une nouvelle offensive hivernale est lancée sur les fronts soviétiques de Biélorussie et d'Ukraine.

En l'espace de 3 semaines, ce sont au moins 35 divisions allemandes qui cessèrent d'exister et les fers de lance de l'attaque soviétique étaient entrés en profondeur en territoire allemand.

Au 1<sup>er</sup> février 1945, les T-34 partis de Varsovie se retrouvent à moins de 80 kms de Berlin. Les unités soviétiques en pointe de l'avance ayant distancé leur soutien d'infanterie, les formations allemandes leur en font payer le prix fort. Dans les forêts entourant la ville de *Breslau*, des éléments de la 3<sup>ème</sup> armée blindée de la Garde soviétique font face à une embuscade d'une compagnie allemande équipée des nouveaux projectiles antichars de type *Panzerschreck*.

### 2) Année : 1945

### 3) Formations allemandes :

9<sup>ème</sup> (119)

**Déployez** les unités de la 9<sup>ème</sup> exactement comme si elles étaient des observateurs avancés (cf. section 12.21). Ces unités ne sont révélées à l'adversaire qu'à partir du moment où elles ouvrent le feu, se déplacent, se retranchent ou si une unité soviétique entre dans leur hexe de placement.

Elles doivent être déployées en tout hexe situé à l'est de la rangée d'hexes cotées 4900.

### 4) Renforts allemands :

3/203 (122)

Durant chaque phase des renforts à partir du 2<sup>ème</sup> tour de jeu, le joueur allemand lance un dé. Si le résultat est 1 ou 2, l'unité 3/203 (carte d'activation 122) entre sur la carte par la route allemande 4.

### 5) Formations soviétiques :

7<sup>ème</sup> (219)

1/7 (236)      A/1/7 (229)      B/1/7 (230)

2/7 (235)      A/2/7 (233)      B/2/7 (232)

A/42 (224)      B/42 (225)

Ces unités **entrent sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par la route soviétique 4.

### 6) Renforts soviétiques :

Aucun

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 10 tours

Visibilité : 10 hexes

Saison : hiver

Terrain : vallonné

Végétation : zone forestière

Urbanisation : normale

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur soviétique gagne s'il parvient à faire sortir 5 unités de chars par le bord sud de la carte.

\* Le joueur allemand gagne s'il empêche le joueur soviétique d'atteindre cet objectif.

### 9) Règles spéciales :

Seule une partie de la carte est utilisée pour jouer ce scénario.

Utilisez en effet uniquement la zone située à l'est de la rangée d'hexes 4900, celle-ci incluse. Notez que la 9<sup>ème</sup> allemande ne se voit pas appliquer les règles afférentes à la doctrine tactique dans ce scénario.

## V – *Tolochino* en Ukraine : première rencontre allemande avec le char T-34

### 1) Contexte historique :

Le 22 juin 1941, les forces allemandes envahissent l'Union soviétique. Confiants en la supériorité de leur matériel et de leur entraînement, les Allemands pensent pouvoir vaincre l'Armée rouge en 6 mois. Toutefois, quand les hommes de la 18<sup>ème</sup> *Panzerdivision* font pour la première fois face à des chars de type T-34/76 aux abords de la ville ukrainienne de *Tolochino* le 3 juillet, ils sont estomaqués.

En effet, ce char, alors inconnu des services de renseignements allemands, est largement supérieur à n'importe quel blindé aligné par les Allemands à l'époque. Le T-34 est tout simplement beaucoup mieux armé et nettement plus mobile que ses adversaires, et les obus de 37mm allemands ricochent sur son blindage. Ce n'est que la qualité de leur entraînement et de leurs moyens de transmission qui permettent finalement aux Allemands de l'emporter lors de cette première rencontre à haut risque contre le T-34.

### 2) Année : 1941

### 3) Formations allemandes :

A/2 (101)      B/1 (109)

Ces unités **entrent sur la carte** lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par la route soviétique 1.

### 4) Renforts allemands :

C/3 (112)      9<sup>ème</sup> (119) et 2 camions

Nota : les deux unités d'artillerie allemande 12-1-2 doivent avoir une portée de 12.

Ces unités **entrent sur la carte** lors de la phase des opérations du 3<sup>ème</sup> tour de jeu par la route soviétique 2.

### 5) Formations soviétiques :

7<sup>ème</sup> (214)

A/1/7 (229)      B/1/7 (230)

A/2/7 (233)      B/2/7 (232)

Ces unités sont **déployées** sur la carte au début de la partie en tout hexe situé entre les rangées d'hexes cotées 3200 et 4200, celles-ci comprises.

## 6) Renforts soviétiques :

Aucun

## 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 10 tours

Visibilité : 8 hexes

Saison : été

Terrain : variable

Végétation : variable

Urbanisation : variable

## 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur allemand gagne la partie en établissant une tête de pont sur le fleuve. Pour ce faire, il lui suffit d'occuper avec ses unités trois hexes contigus adjacents au fleuve ou situés à l'est de celui-ci. Toutefois, notez que des unités appartenant à des formations ébranlées ou des unités supprimées ne seront pas comptabilisées à ce titre.

\* Le joueur soviétique gagne la partie en empêchant le joueur allemand d'atteindre cet objectif.

## 9) Règles spéciales :

Toutes les unités allemandes doivent ajouter +1 au dé à leur test de moral d'unité. En effet, les Allemands ont été fortement secoués lors de cette première rencontre avec des T-34.

## VI – Tête de pont sur le fleuve *Astrika*

### 1) Contexte historique :

Cinq jours durant, les soldats russes du 73<sup>ème</sup> régiment de fusiliers soviétiques ont multiplié les efforts pour tenter, en vain, d'établir une tête de pont sur le fleuve *Astrika* à hauteur de la ville de *Kratshev*. Le *Kampfgruppe Von Unckwart – Sturm* a en effet efficacement et puissamment repoussé toutes les tentatives menées par l'adversaire.

Le 6<sup>ème</sup> jour, néanmoins, une urgence opérationnelle força le Haut commandement allemand à désengager les pelotons de chars *Tiger* du *Kampfgruppe Von Unckwart – Sturm*. Le renseignement militaire soviétique eut vent de ce retrait des blindés lourds et, au départ des *Tiger*, le commandement soviétique ordonna immédiatement le lancement d'une nouvelle attaque.

### 2) Année : 1943

### 3) Formations soviétiques :

73 <sup>ème</sup> (219)	QG73 (220)	1/73 (222)	2/73
(223)	3/73 (221)		
1/6 (201)	A/1/6 (204)	B/1/6 (205)	
2/6 (202)	A/2/6 (207)	B/2/7 (206)	119 <sup>ème</sup>

(234) et 3 camions

**Mise en place sur la carte en premier** à partir de tout hexe situé au nord et à l'ouest du fleuve.

### 4) Renforts soviétiques :

Aucun.

### 5) Formations allemandes :

Kampfgruppe Von Unckwart – Sturm (104)	QG		
Von Unckwart – Sturm (102)			
A/33 (103)	B/33 (105)	C/33 (107)	W/33
(108)			

**Mise en place sur la carte en second** sur tout hexe situé au sud et à l'est du fleuve.

\* Le joueur allemand dispose également de la faculté de positionner jusqu'à 5 marqueurs « retranché » sur la ou les unité(s) de son choix.

### 6) Renforts allemands :

A/91 (116)

A partir de la phase des renforts du 2<sup>ème</sup> tour de jeu, puis ainsi de suite lors de chaque phase des renforts des tours suivants, le joueur allemand lance un dé. Si le résultat est 1, il obtient le renfort de l'unité A/91 (carte d'activation 116) au cours du tour considéré ; tout autre résultat ne permet d'obtenir aucun renfort.

Cette unité A/91 doit entrer sur la carte par la route allemande 4.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 12 tours

Visibilité : 10 hexes

Saison : été

Terrain : variable

Végétation : variable

Urbanisation : normale

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur soviétique remporte la partie en établissant une tête de pont sur le fleuve *Astrika*. Il doit y avoir trois zones tenues pour matérialiser ces têtes de pont soviétiques. Après le placement de toutes les unités sur la carte, mais avant que la partie ne débute, le joueur soviétique doit choisir l'une des zones de manière préférentielle et la noter secrètement sur une feuille de papier.

Si, à la fin du 12<sup>ème</sup> tour de jeu, aucune unité allemande n'est à même d'occuper un quelconque hexe de cette zone de tête de pont préférentiellement choisie, le joueur soviétique sera déclaré vainqueur de la partie.

Les trois zones valant tête de pont soviétique sont listées ci-après :

1- A **Belikowo** : 3518, 3519, 3520, **3521 – 3618**, 3619, 3620, **3621 – 3717**, 3718, 3719, **3720 – 3816**, 3817, 3818, 3819, 3820, **3821 – 3916**, 3917, 3918, 3919, 3920, **3921**.

2- A **Leniwka** : **3914 – 4014**, **4015 – 4113**, 4114, **4115 – 4212**, 4213, 4214, 4215, **4216 – 4311**, 4312, 4313, 4314, 4315, **4316**.

3- A **Alechino** : **5108**, 5109, **5110 – 5208**, 5209, **5210 – 5307**, 5308, 5309, **5310 – 5407**, 5408, 5409, **5410 – 5507**, 5508, 5509, **5510 – 5607**, 5608, 5609, 5610, **5611 – 5707**, 5708, 5709, **5710**.

### 9) Règles spéciales :

En raison d'une planification avancée réalisée pour le franchissement du fleuve, les compagnies soviétiques font usage de la doctrine tactique des bataillons ; ces derniers ne connaissent pas de restriction tactique (voir section 11).

## VII – Contre-attaque sur le fleuve *Chir*.

### 1) Contexte historique :

Durant l'hiver 1942-1943, des combats mobiles de haute intensité ont lieu sur et à proximité du fleuve *Chir*, et la 11<sup>ème</sup> *Panzerdivision* fait de son mieux pour

contenir l'offensive soviétique consécutive à la défaite de Stalingrad. A de très nombreuses reprises, la qualité supérieure de l'entraînement et des moyens de transmission allemands permettent à la 11<sup>ème</sup> *Panzerdivision* de tenir la dragée haute à des Soviétiques dont les attaques demeurent encore souvent désorganisées.

## 2) Année : 1942

### 3) Formations allemandes :

Kampfgruppe *Von Unckwart – Sturm* (104) QG  
*Von Unckwart – Sturm* (102)  
A/33 (103) B/33 (105) C/33 (107) W/33 (108)

**Mise en place** sur la carte au nord de la rangée d'hexes xx17, celle-ci incluse.

### 4) Renforts allemands :

Kampfgruppe *Hintze* (113) A/3 (111)  
C/3 (112) B/1 (109) et deux camions

Avant de débiter la partie, lancez un dé, et ignorez tous les résultats donnant un 5 ou 6. Poursuivez jusqu'à ce que vous obteniez un résultat compris entre 1 et 4. Ce résultat (à écrire sur une feuille de papier et qui doit rester secret pour le joueur soviétique) déterminera le tour effectif d'arrivée sur la carte des renforts allemands.

\* Durant la phase des renforts du tour d'arrivée desdits renforts allemands, jetez un dé pour déterminer cette fois-ci la route d'entrée sur la carte des unités considérées (voir section 5.2), là encore en ignorant les résultats donnant un 5 ou 6.

Toutes les unités doivent entrer sur la carte lors de la phase des opérations du tour en question, sur l'hexe de la route qui aura été déterminée, comme précédemment indiqué.

### 5) Formations soviétiques :

A/1/7 (229) A/2/7 (233) A/1/6 (204)  
B/1/7 (230) B/2/7 (232) B/1/6 (205)  
A/2/6 (207) A/3/6 (216) 112 (228)  
B/2/6 (206) B/3/6 (217) 52 (231) et 4 camions

Toutes ces unités **entrent** sur la carte lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu à partir du bord sud de la carte, entre les hexes 1028 et 3428, ceux-ci inclus.

### 6) Renforts soviétiques :

Aucun.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 16 tours  
Visibilité : 10 hexes  
Saison : hiver  
Terrain : variable  
Végétation : variable  
Urbanisation : variable

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur allemand reçoit 1 point par unité soviétique éliminée.

\* Le joueur soviétique reçoit 1 point par unité allemande éliminée, ainsi que 2 points pour chaque unité sortant par le bord nord de la carte.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

## 9) Règles spéciales :

Aucune unité ne peut entrer dans le fleuve, ni en un hexe quelconque situé au sud ou à l'est d'icelui.

## VIII – Songe d'une nuit d'été

### 1) Contexte historique :

Lors de l'été 1943, Hitler lança ce qui devait être sa dernière offensive d'envergure à l'est. L'opération « *Zitadelle* », de son nom de code allemand, avait pour objectif de rompre la base du saillant de Kursk, dans le but d'encercler ensuite le front soviétique central. Il en découla ce qui allait être la plus grande bataille de chars de l'histoire.

Les plans initiaux élaborés par le *Generalfeldmarschall* von Manstein, prévoyant une offensive dès le mois de juin, furent cependant écartés par le *Führer*, qui souhaitait attendre l'entrée en service massive des nouveaux chars *Panther* et *Tiger*. Mais quand l'offensive fut finalement lancée le 5 juillet 1943, il dut faire face à un front fortifié ennemi qui avait eu le temps de se préparer à l'attaque. En dépit de cette préparation soviétique conséquente, les *Panzer* de la *Wehrmacht* et de la *Waffen SS* se ruèrent avec puissance et célérité au travers des lignes fortifiées ennemies.

## 2) Année : 1943

### 3) Formations soviétiques :

73 (219) QG/73 (220) 1/73 (222)  
2/73 (223) 3/73 (221) 119 (234)  
C/42 (226) D/42 (227)

**Mise en place** sur la carte au choix en tous points à l'est de la rangée d'hexes 2700.

### 4) Renforts soviétiques :

1/6 (201) A/1/6 (204) B/1/6 (205) C/1/6 (208)

Ces unités **entrent** durant la phase des opérations lors du 8<sup>ème</sup> tour de jeu, par n'importe quel hexe du bord est de la carte.

### 5) Formations allemandes :

A/1 (115) B/1 (109) A/91 (116)  
A/3 (111) C/3 (112) B/72 (114)

Ces unités **entrent** durant la phase des opérations lors du 1<sup>er</sup> tour de jeu, par n'importe quel hexe du bord ouest de la carte.

### 6) Renforts allemands :

Aucun.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie : 16 tours  
Visibilité : 12 hexes  
Saison : été  
Terrain : vallonné  
Végétation : boisée  
Urbanisation : faible

## 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur soviétique reçoit 1 point par unité allemande éliminée.

\* Le joueur allemand reçoit 1 point par unité soviétique éliminée et 1 point par unité sortant de la carte par son bord est.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

## IX – Été 1942

### 1) Contexte historique :

L'hiver 1941/42 a été particulièrement bénéfique pour l'Armée rouge. La *Stavka*, le haut-commandement militaire soviétique, est désormais convaincue que l'initiative a maintenant changé de camp et que des assauts de grande envergure vont pouvoir être lancés sur l'ensemble du front. Ces espoirs allaient toutefois rapidement être réduits à néant quand les formations allemandes de la *Wehrmacht*, certes entamées mais affaiblies mais endurcies par les combats, repoussèrent systématiquement les attaques soviétiques. Ces combats allaient ainsi matérialiser le point extrême de l'avance de la *Wehrmacht* en territoire russe en 1942, et plus tard trouver leur point d'orgue dans la défaite de Stalingrad, qui devait constituer le grand tournant de la guerre à l'est.

### 2) Année : 1942

### 3) Formations soviétiques :

1/6 (201)      A/1/6 (204)      B/1/6 (205)  
2/6 (202)      A/2/6 (207)      B/2/6 (206)  
3/6 (203)      A/3/6 (216)      B/3/6 (217)  
62 (237)      QG/62 (238)      1/62 (239)      2/62  
(240)      3/62 (241)      4/62 (242) et 5 camions

Ces unités **entrent** sur la carte lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu, par n'importe quel hexe du bord est de la carte.

### 4) Renforts soviétiques :

Aucun

### 5) Formations allemandes :

33 (121)\*      9<sup>ème</sup> (119)

Nota : les unités d'artillerie 12-1-2 doivent avoir une portée de 12.

Ces unités doivent être **déployées en secret** comme le seraient des observateurs avancés (voir section 12.21), en indiquant leur positionnement sur une feuille de papier.

Ces unités sont découvertes seulement si elles se déplacent ou ouvrent le feu, mais également si une unité soviétique entre dans l'hexe où elles sont positionnées. Toutes les unités allemandes doivent obligatoirement être déployées à l'ouest de la route allant de la route allemande 3 à la route soviétique 3.

\* : Il doit être noté que cette formation comprend des unités en provenance des compagnies A/33, B/33, C/33 et W/33. Il n'y a pas de dénomination particulière donnée pour les unités déployées sur la carte ; choisissez simplement des unités du même type, issues des 4 compagnies précédemment énoncées.

### 6) Renforts allemands :

B/1 (109)      B/2 (110)      C/3 (112) 3/203 (122)

Prendre trois cartes d'événement aléatoire.

### 7) Conditions du combat :

Durée de la partie :      15 tours  
Visibilité :              16 hexes  
Saison :                  été  
Terrain :                variable  
Végétation :            variable  
Urbanisation :        variable

### 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur soviétique remporte la partie si au moins 10 véhicules (camions compris) sont à même de quitter la carte en sortant par son bord ouest à la fin du dernier tour de jeu.

\* Le joueur allemand remporte la partie en empêchant cet objectif soviétique d'être atteint.

### 9) Règles spéciales :

Les règles applicables aux renforts aléatoires doivent être utilisées dans ce scénario.

Les restrictions relatives aux formations de combat de faible C3 (voir section 8.2) ne s'appliquent pas dans ce scénario.

## X – Le fil rouge

### 1) Contexte historique :

Dans certaines zones, le front se limite à un certain nombre de points forts parfois très éloignés les uns des autres, avec dans les intervalles des patrouilles d'unités mobiles. Souvent dans ces secteurs, des petites formations franchissent les lignes ennemies et se retrouvent confrontées à des unités de reconnaissance à l'affût.

### 2) Année : 1942

### 3) Formations soviétiques :

B/1/6 (205)

**Mise en place** sur la carte à trois hexes au maximum de l'agglomération de *Palowka* (hexe 5205), celle-ci incluse.

A/1/6 (204)

**Mise en place** sur la carte à trois hexes au maximum de l'agglomération de *Belsk* (hexe 2102), celle-ci incluse.

A/2/6 (207)

**Mise en place** sur la carte à trois hexes au maximum de l'agglomération de *Belikowo* (hexe 3719), celle-ci incluse.

B/2/6 (206)

**Mise en place** sur la carte à trois hexes au maximum de l'agglomération de *Akimowko* (hexe 2023), celle-ci incluse.

### 4) Renforts soviétiques :

7<sup>ème</sup> (214)      A/1/7 (229)      B/1/7 (230)      A/2/7  
(233)      B/2/7 (232)      112<sup>ème</sup> (228) avec 2 camions

Prendre trois cartes d'événement aléatoire.

### 5) Formations allemandes :

1<sup>er</sup> (118)

Cette unité **entre** sur la carte lors de la phase des opérations du 1<sup>er</sup> tour de jeu par n'importe quel hexe du bord ouest de la carte.

## 6) Renforts allemands :

A/2 (101)      A/3 (111)      C/3 (112)      33  
(121)\* et 5 camions

Prendre trois cartes d'événement aléatoire.

\* : Il doit être noté que cette formation comprend des unités en provenance des compagnies A/33, B/33, C/33 et W/33. Il n'y a pas de dénomination particulière donnée pour les unités déployées sur la carte ; choisissez simplement des unités du même type issues des 4 compagnies précédemment énoncées.

## 7) Conditions du combat :

Durée de la partie :      12 tours  
Visibilité :                8 hexes  
Saison :                    hiver  
Terrain :                    variable  
Végétation :                variable  
Urbanisation :              normale

## 8) Conditions de victoire :

\* Le joueur allemand reçoit 1 point par unité soviétique éliminée.

\* Le joueur soviétique reçoit 1 point par unité allemande éliminée et 2 points pour chaque formation allemande ébranlée à la fin du 12<sup>ème</sup> tour de jeu.

\* Chacun des joueurs se voit de surcroît accorder 3 points si seules des unités amies (absence d'ennemi) occupent l'une des villes listées dans la mise en place initiale des unités soviétiques. Ces points se cumulent au regard du nombre de villes remplissant ces conditions, jusqu'à un total de 12 points pour les 4 villes de *Palowka*, *Belsk*, *Belikowo* et *Akimowko*.

\* Le joueur ayant, sur la base des conditions de victoire précitées, le plus de points à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

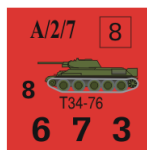
## 9) Règles spéciales :

Les règles applicables aux renforts aléatoires doivent être utilisées dans ce scénario (voir section 8.2). Les formations soviétiques ne sont pas tenues de respecter les restrictions applicables à la doctrine tactique des bataillons ; les unités d'un bataillon n'ont de ce fait pas à être déployées dans un rayon maximal de trois hexes autour d'un hexe central donné.

# Unités de combat déployées dans le jeu.

## 1 Unités soviétiques.

### A- Véhicules.



**T-34/76 :** Le T-34 était incontestablement le meilleur blindé au monde en service au début de la seconde guerre mondiale. Ses excellentes capacités de franchissement en tout-terrain, son blindage épais et

incliné, alliés à un armement puissant, en faisaient un redoutable adversaire pour tout char allemand jusqu'à la mise en service des nouveaux chars *Tiger* et *Panther* en 1943. Des problèmes de fiabilité ont toutefois fréquemment affecté le T-34 et, dans les faits, ils furent plus souvent perdus en raison d'une défaillance mécanique que par l'action des canons allemands. Pour autant, le T-34 est devenu un véritable modèle universel en matière de blindé pour presque toutes les catégories de chars, au cours de la seconde guerre mondiale.

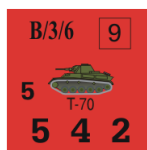


**BT-7 :** Le char BT-7, ou littéralement « char rapide de type 7 », a été conçu avant-guerre pour le soutien aux unités de cavalerie, avec la formation de brigades blindées indépendantes. Bien que doté d'un armement relativement performant et d'une manœuvrabilité plus que satisfaisante, ce blindé souffrait d'un blindage trop léger, le transformant trop aisément en cercueil ambulancier pour son équipage. La majeure partie des chars BT-7 en service au début du conflit furent ainsi perdus lors de la phase initiale de l'attaque allemande.



**KV-1 :** Le char KV-1, ou « Klement Vorochilov 1 » du nom de son concepteur, était le seul char lourd soviétique disponible au début du conflit, et il n'a pas donné satisfaction à ses utilisateurs. Son poids excessif couplé à

un train roulant peu performant, en faisaient un véhicule excessivement lent sur toute autre surface qu'une route bien plane. La seule qualité majeure du KV-1 résidait dans son épais blindage, lui permettant d'encaisser de nombreux coups. De nombreuses versions améliorées du KV-1 ont été développées au cours du conflit, mais aucune d'entre elles n'a fait l'objet d'une production en masse.



**T-70 :** Le char T-70 a été le dernier char léger soviétique à avoir été produit en masse au cours de la seconde guerre mondiale. Ce modèle, ainsi que son prédécesseur le char léger T-60, ont été fabriqués sans nécessité opérationnelle

réelle, pour remplacer des pertes au combat. Leur utilité sur le champ de bataille était pourtant plus que discutable : au regard de l'amélioration du blindage et de l'armement des blindés allemands en 1942 et 43, ce char était en effet devenu sous-protégé et sous-armé.



**JS-2** : Le char JS-2, ou char « Joseph Staline 2 », a été développé suite au constat fait par les Soviétiques, de la nécessité de disposer d'un véritable char lourd, alors qu'ils faisaient désormais face à des adversaires

disposant d'un blindage conséquent, comme par exemple le char *Tiger*. La série des chars KV (Klement Vorochilov) s'était révélée totalement incapable de remplir cette tâche et le constat avait été fait qu'il fallait augmenter de manière significative la puissance de feu et la protection des blindés nouveaux. Le char JS-2 a ainsi été développé sur la base d'un châssis expérimental KV-13. Le blindé, montant une pièce antichars de 122mm capable de percer le blindage ennemi le plus épais connu, disposait en outre d'une protection supérieure à celle du char *Tiger*. Le JS-2 n'était pourtant pas exempt de défauts. Son manque de capacité de stockage de munitions, une autonomie insuffisante et un intérieur étriqué voire mal agencé, réduisaient en effet considérablement son efficacité.



**T-34/85** : En 1943, l'Armée rouge faisait face au même problème que celui rencontré par les Allemands en 1941 et 1942. Le blindé qui avait été le « modèle nouveau » en matière de protection et de puissance de feu, le T-34, était

dorénavant surclassé par ses adversaires allemands les plus récents. Le canon antichar de 76mm du T-34 ne pouvait que difficilement arrêter les chars *Tiger* et *Panther*, dont les canons respectifs de 88mm et de 75mm se jouaient aisément du blindage des chars T-34 et autres KV. Un programme développé en hâte pour produire un nouveau char de combat fut dès lors lancé à l'automne 1943 et, dès décembre 1943, le nouveau T-34/85 entra déjà en production. La mobilité du T-34 était préservée dans ce nouveau char, qui employait le même excellent châssis, avec le même moteur. La tourelle, toutefois, avait été entièrement redessinée, en vue de permettre l'emploi d'un canon de plus fort calibre. Ce changement a permis de manière inattendue d'augmenter l'efficacité du char, en raison de l'adjonction d'un troisième homme d'équipage en tourelle, servant en qualité de chargeur, avec également le repositionnement du poste de radio à proximité du chef de char (à compter de 1944).



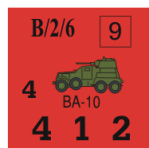
**SU-76** : Le canon d'assaut SU-76 est entré en production en 1943 et a été le deuxième véhicule numériquement le plus produit par l'Union soviétique au cours de la guerre. En dépit d'évidentes qualités comme arme d'appui

d'infanterie, son utilité comme chasseur de chars s'avérait plus que discutable. Sa conception, avec un toit ouvert, n'avait pas la faveur des équipages, estimant que ce manque de protection s'avérait à la fois inconfortable mais aussi dangereux (par exemple pour faire face au froid de l'hiver mais aussi à la chaleur produite... par le lancer dans l'habitacle d'une grenade à main).

**SU-85** : Le SU-85 avait été produit pour combler un manque et permettre la livraison d'autant de gros canons que nécessaire, dans l'attente de l'entrée en



service du T34/85. Mais l'absence de mitrailleuse de caisse réduisait l'emploi de ce blindé à un rôle d'appui à distance lors des attaques de blindés. L'emploi du châssis du T-34 faisait du SU-85 un blindé particulièrement mobile, avec une forme générale considérée comme réussie. Lorsque le T-34 entra en phase maximale de production à l'été 1944, celle du SU-85 fut arrêtée.



**BA-10** : Le blindé de reconnaissance à roues BA-10 a été développé autour d'un canon de 45mm en tourelle, complété par deux mitrailleuses de 7,62mm. Il a été utilisé lors de la campagne en Pologne en 1939 et lors

de la phase initiale de l'invasion allemande en 1941. Mais sa vulnérabilité résultant de son faible blindage entraîna son retrait de la première ligne après l'hiver 1941-1942. Son rôle de reconnaissance blindée a été confié ensuite aux chars légers T-70. Ce blindé resta toutefois en service dans l'armée rouge jusqu'en 1945.



**Camions** : Les camions étaient un luxe généralement peu connu des troupes de l'Armée rouge. En raison de la priorité maximale donnée à la production des chars, celle des camions ne pouvait pas

faire face à la montée en puissance de l'armée. Les véhicules fournis au titre de la loi prêt-bail comblèrent certes une partie du manque mais, même à la fin du conflit, de nombreuses divisions soviétiques n'avaient toujours été motorisées et employaient encore la traction animale, tant pour déplacer les hommes que pour l'approvisionnement.

## B- Infanterie.



**Section d'infanterie** : Les Soviétiques adjoignirent des unités d'infanterie équipées de pistolets-mitrailleurs à leurs brigades blindées. Lorsque le premier échelon soviétique arrivait à quelques centaines de mètres des positions

ennemies, cette infanterie débarquait des blindés pour se lancer à l'assaut, pendant que les chars ouvraient le feu pour les appuyer, en engageant les véhicules ennemis.



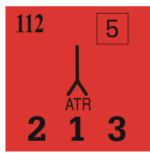
**Section d'infanterie (fusiliers mécanisés)** : Les compagnies de fusiliers mécanisés soviétiques étaient bien équipées. L'effectif d'une compagnie avoisinait les 120 hommes, un tiers d'entre eux étant armés de

pistolets-mitrailleurs PPSH-41. La compagnie disposait aussi de trois mitrailleuses Maxim de 7,62mm, une dans chaque section. Il y avait également des mortiers de 81mm à l'échelon de la compagnie.

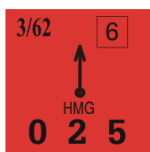


**Sections de reconnaissance** : Les sections de reconnaissance soviétiques étaient principalement équipées de pistolets-mitrailleurs et de pistolets automatiques. Le manque de moyens de transmission hertziens réduisait

toutefois considérablement leur efficacité pour remplir le rôle qui leur était assigné et souvent ces sections étaient déployées en qualité d'unité de ligne classique ou de remplacement.



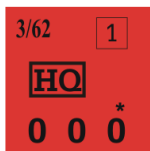
**Sections de fusils antichars :** Chaque régiment d'infanterie soviétique disposait à compter de 1941 d'une section rattachée, équipée de 9 fusils antichars PTRS41 de 14,5mm. Il est intéressant de noter que lorsque des armes antichars étaient rattachées à tous les régiments d'infanterie plus tardivement au cours du conflit, la section équipée de fusils antichars demeura pour autant autonome, sans être adjointe aux nouveaux venus. Destinée à percer le blindage des chars, l'efficacité de cette arme se restreignit au cours du conflit mais ce fusil fut ensuite employé avec succès pour détruire à distance des mortiers ou réduire des nids de mitrailleuses.



**Section de mitrailleuses :** Ces armes rustiques développées en 1910 pesaient près de 69 kgs (affût compris) et avaient un calibre de 7,62mm ; elles étaient alimentées par des bandes de 250 cartouches, avec une cadence de tir de 500 à 650 coups/min. Les compagnies de mitrailleuses ont été rattachées aux régiments d'infanterie soviétiques à compter de 1941. Au cours des offensives, ces mitrailleuses étaient souvent regroupées pour accroître la force de frappe à l'endroit où l'attaque était déclenchée. En position défensive, elles pouvaient être réparties entre les différentes compagnies ou regroupées en position centrale.



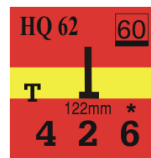
**Observateur avancé soviétique :** Manquant fréquemment de l'équipement radio nécessaire, les observateurs avancés soviétiques en étaient réduits à observer les tirs d'artillerie à une distance compatible avec le matériel filaire dont ils disposaient. Cela restreignait fortement la capacité de l'artillerie soviétique à interdire les accès aux réserves, aux dépôts de matériel, de même qu'aux quartiers généraux se trouvant en arrière du front, et donc de ce fait hors de vue. En conséquence, les tactiques de l'artillerie soviétique privilégiaient davantage l'effet de masse à celui de précision.



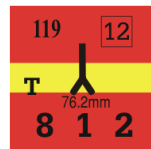
**Etat-major régimentaire soviétique :** Les états-majors régimentaires soviétiques constituaient le niveau de base du réseau des communications radio des Soviétiques. A un niveau inférieur, seules étaient possibles des communications filaires ou verbales. De ce fait, les opérations de grande envergure étaient lancées à l'échelon régimentaire, rarement en deçà.

### C- Artillerie.

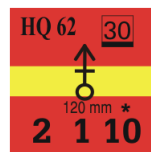
**Obusier 122mm :** L'obusier soviétique M30 de 122mm a été fabriqué à compter de 1939 et a démontré son efficacité lors de toute la Seconde guerre mondiale. Cette arme puissante et fiable a été déployée dans



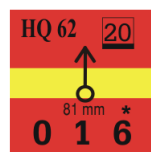
toutes les unités d'artillerie de l'Armée rouge ; le M30 a aussi été le premier canon fabriqué en série pour être monté sur un canon automoteur (SU-122) durant la guerre. Ce canon M30, fabriqué en masse jusqu'en 1955, a acquis la réputation d'être l'une des meilleures pièces d'artillerie lourde soviétiques du XXème siècle.



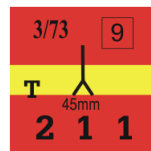
**Canon 76,2mm :** Le canon soviétique de 76,2mm a été produit en masse et a équipé toutes les divisions et brigades d'infanterie. C'était une arme fiable, qui est restée en service tout au long de la guerre. Normalement, les régiments disposaient de 12 canons, cependant que le marqueur de combat représente une section de 6 tubes.



**Mortier de 120mm :** Le mortier était l'arme favorite des Soviétiques, et celui de 120mm était le plus diffusé pour un usage de type classique. La fiabilité inhérente à cette arme et sa fabrication aisée ont permis à ce mortier d'être déployé jusqu'à l'échelon du régiment. Les Allemands ont copié ce type d'arme et commencé sa diffusion à leurs propres troupes à compter de 1942. Des variantes modernes de ce mortier de 120mm sont toujours utilisées à ce jour, tant en Allemagne qu'en Union soviétique.



**Mortier de 81mm :** Le mortier de 81mm était le mortier léger standard de l'Armée soviétique. Il était déployé dans tous les régiments d'infanterie et parfois même à l'échelon des compagnies.



**Canon antichar de 45mm :** Le canon antichar de 45mm était en dotation réglementaire dans tous les régiments d'infanterie soviétiques, tout au long de la guerre. Même si son efficacité contre les blindages allemands se réduisit rapidement au cours de la guerre, son poids léger et sa mobilité en firent toujours une excellente arme d'appui.



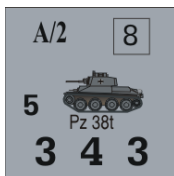
**Canon antichar de 57mm :** Le canon antichar de 57mm remplaça celui de 45mm dans les unités antichars à compter de 1943. La haute vitesse initiale du projectile et sa capacité de tir tendu lui conféraient un excellent pouvoir de pénétration. Là encore, le poids léger et la mobilité de cette arme augmentaient son efficacité.

## 2 – Unités allemandes

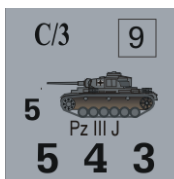
### A - Véhicules.



**Panzer II :** Le *Panzer II* représentait une part très conséquente du corps de bataille blindé allemand engagé lors de l'invasion de l'Union soviétique à l'été 1941. Bien que nettement surclassé par ses opposants contemporains soviétiques, les chars BT-7 et autres T-34, la qualité des équipages allemands et les tactiques employées permirent souvent aux *Panzer II* d'avoir l'avantage lors des combats initiaux. Après l'hiver 1941/42, ces petits blindés furent toutefois relégués à un rôle de reconnaissance, car leur canon de 20mm et leur mitrailleuse coaxiale de 7,92mm ne leur permettaient tout simplement plus de faire le poids face à l'armement et au blindage des blindés soviétiques de type T-34 et KV-1.



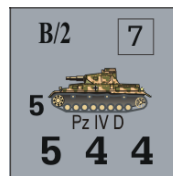
**Panzer 38t :** Quand Hitler procéda à l'invasion de la Tchécoslovaquie en 1938, l'une de ses prises de guerre majeures fut une industrie d'armement à la pointe de technologie. Un grand nombre de blindés d'origine tchécoslovaque, renommés *Panzer 35t* et *Panzer 38t* par les Allemands, furent de suite incorporés au sein des unités blindées allemandes et participèrent massivement aux campagnes de France et contre l'Union soviétique. Ces blindés, surtout les *Panzer 38t* (canon de 37,2mm et deux mitrailleuses MG34 de 7,92mm), démontrèrent leur grande fiabilité. Les châssis de ces derniers furent ultérieurement réemployés pour produire différents véhicules d'appui-feu, dont l'excellent chasseur de chars sans tourelle *Hetzer* à canon de 75mm.



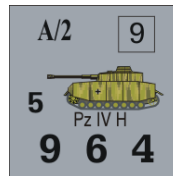
**Panzer III Ausführung J :** La grande majorité des blindés allemands disponibles en 1941 et 1942 étaient constitués de *Panzer III Ausführung* (modèle) J. Ce type de blindé a été utilisé jusqu'à la fin de la guerre, au travers de nombreuses versions. Le modèle J a été le premier à monter le nouveau canon long de 50mm, permettant dorénavant à ce char de pénétrer le blindage des chars KV1 et T-34. Pour autant, son blindage demeurait relativement mince, et il demeurait dès lors inférieur à ses adversaires soviétiques.



**Panzer III Ausführung M :** Le *Panzer III Ausführung M* était essentiellement un Pz III J au blindage amélioré. Il s'agissait là d'une adaptation de circonstance pour disposer d'un blindé pouvant combattre à égalité contre un T-34. Même si ce char - une véritable réussite couronnant la série des *Panzer III* - s'est avéré être un succès, il n'en reste pas moins qu'il n'égalait nullement en mobilité, en protection ou encore en puissance de feu, son adversaire soviétique le T-34.



**Panzer IV Ausführung D :** Le *Panzer IV Ausführung D* n'a pas été employé lors de la phase initiale de l'invasion de la Russie, car on ne pensait pas...en avoir besoin ! Suite aux premières rencontres des blindés allemands avec le T-34 au début du mois de juillet, les *Panzer IV* stationnés sur le front occidental furent rapidement redéployés à l'est. Toutefois, son canon court à faible vitesse initiale de 75mm n'avait pas la puissance de feu nécessaire pour faire face aux blindés soviétiques et il fut rapidement décidé d'améliorer son armement, mais également son blindage.



**Panzer IV Ausführung H :** Le *Panzer IV Ausführung H* a constitué l'un des ultimes développements de la série. Son canon long de 75mm, puissant et fiable, a enfin offert aux Allemands une arme apte à contrer efficacement et avec aisance la menace posée par le T-34. La protection avait également été renforcée avec l'ajout de jupes blindées latérales et autour de la tourelle. Ce type de char, conjointement avec le *Panther*, constitua l'ossature principale des forces blindées allemandes à la fin de la guerre. La norme était qu'un des régiments blindés d'une *Panzer Division* soit équipé de *Panzer IV*, cependant que l'autre régiment était doté de chars *Panther*.



**Panzerkampfwagen V Panther Ausführung A/G :** Le char *Panther* a été conçu comme une réponse directe au char T-34. Initialement, il avait été proposé de copier purement et simplement le char T-34, en le fabriquant en Allemagne et en y installant un moteur et un canon allemands. Cette idée a toutefois été rejetée, car s'avérant irréaliste d'un point de vue de la production industrielle. En conséquence, les Allemands développèrent et construisirent un excellent char national, mais il s'avéra à ce point complexe que sa production ne put dépasser les 6.000 unités. Le *Panther* disposait d'un blindage épais et bien incliné, mais aussi d'un canon long de 75mm, apte à détruire n'importe quel char soviétique alors en service. En outre, ce char disposait d'une mobilité relativement bonne pour un char allemand et il s'avéra fiable, après la résolution de défauts de jeunesse liés à sa suspension et à ses trains roulants. En dépit des qualités intrinsèques du *Panther*, les Allemands auraient été mieux inspirés de mettre en service un char plus simple à concevoir, qui aurait dès lors pu être produit en plus grande quantité encore.



**Panzerkampfwagen VI Tiger Ausführung E :** Le char *Tiger* se révéla être le char le moins apprécié des équipages de blindés allemands. En dépit de sa structure massive et de sa lenteur, il disposait pourtant d'un blindage épais et montait une pièce antichar de 88 mm très puissante, ce qui en faisait en toutes circonstances un adversaire redoutable pour tout blindé allié. Même des coups directs sur les flancs du char ne parvenaient souvent pas à en percer le blindage. Les chars *Tiger*

étaient répartis dans des régiments de chars lourds autonomes, directement rattachés aux divisions blindées ou aux corps d'armées, aptes de la sorte à être engagés à la demande, là où la situation l'exigeait. En outre, les *Tiger* constituaient souvent le noyau principal de toute force d'attaque blindée destinée à conduire une percée. Mais comme pour le *Panther*, la complexité mécanique du char *Tiger* a fait de sa production un véritable cauchemar industriel et *in fine* ce sont moins de 2.000 unités qui ont effectivement été produites avant la fin de la guerre.



**Panzerkampfwagen VII Tiger II :** Le *Tiger II* ou « *Königtiger* » (Tigre royal) était la résultante de la fascination d'Adolf Hitler pour le développement de « gros » engins. Le *Tiger II* a ainsi été le char le plus lourd à être mis en

service au cours de la Seconde guerre mondiale. 489 de ces blindés ont en effet été construits et ils ont été déployés dans des régiments spécifiques. La 1ère division blindée SS, la *Leibstandarte Adolf Hitler*, a ainsi utilisé ce char au cours de la bataille des Ardennes et ses équipages ont rapidement maudit son poids excessif et sa trop faible vitesse. Ce n'était toutefois là qu'une maigre consolation pour les équipages des blindés alliés qui se trouvaient en face. Il n'y avait en effet guère qu'un coup direct par l'arrière qui pouvait avoir une chance quelconque de pénétrer son très épais blindage et aucun char en service en 1945 n'était à même de résister à la puissance de feu dévastatrice de son canon long de 88mm.



**Sturmgeschütz III :** Le châssis du *Panzer III* a été adapté pour permettre la production du canon d'assaut *Sturmgeschütz III*. Ce modèle a été équipé d'un canon long de 75mm et près de 8.000 de ces engins ont été

produits au cours du conflit. Le *StuG III* était le plus réussi des canons automoteurs allemands, ses chiffres de production en attestant clairement. Il a été employé sur tous les fronts et a inspiré plusieurs développements ultérieurs de modèles de chasseurs de chars.



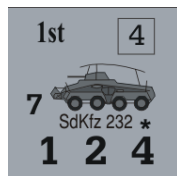
**Hummel :** Le *Hummel* (bourdon) était un obusier automoteur de 150mm développé sur un châssis modifié de *Panzer IV*. Ces engins ont apporté aux unités blindées une mobilité comparable à celle des chars. La

fabrication en cours de conflit a atteint les 660 unités mais les capacités de production n'ont toutefois jamais pu satisfaire une demande sans cesse croissante pour cet excellent véhicule.



**Wespe :** Le *Wespe* (guêpe) était construit sur le même schéma que le *Hummel*, mais le châssis était ici celui du *Panzer II* et l'arme montée était l'obusier de campagne léger de 105mm.

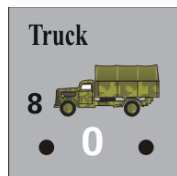
**Sonderkraftfahrzeug 232 :** Le *Sonderkraftfahrzeug* (véhicule spécial) 232 était le véhicule blindé allemand



à roues le plus répandu à compter de la moitié de la guerre. Il était équipé d'un canon de 20mm, lui permettant de traiter avec efficacité des cibles pas ou peu blindées. Des unités de reconnaissance équipées avec ce type de véhicules *SdKfz 232* effectuaient souvent des patrouilles dans de vastes zones du front. Sa grande antenne-cadre permettait de relayer efficacement les communications radio à distance. Des unités de ce type se voyaient fréquemment confier des missions retardatrices en cas d'attaque ennemie, dans l'attente de l'arrivée de forces suffisantes pour la contrer. Cela conduisit aussi au développement de blindés à roues

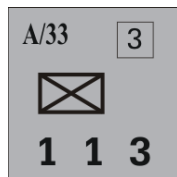


**Sonderkraftfahrzeug 251 :** Le semi-chenillé *Sonderkraftfahrzeug 251* était le véhicule transport de troupes standard des unités blindées allemandes. Il y a eu en tout 22 versions à avoir été produites, certaines équipées de canons de 75mm ou encore de lance-flammes. Plus de 15.000 véhicules de tous types de ce très bon semi-chenillé ont été construits au cours de la guerre.

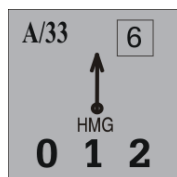


**Camions :** les camions allemands ont permis d'accompagner la *Blitzkrieg* de 1939 à 45, en permettant à l'infanterie de suivre l'avance rapide des chars, pour exploiter leurs percées et occuper le terrain conquis. De nombreux camions furent ainsi produits tout au long du conflit par les firmes Opel, MAN ou encore Krupp-Protze et Büssing-NAG (sans parler des prises de guerre d'origine étrangère ou de fabrications dans les pays occupés, notamment en France avec les usines Citroën), mais néanmoins une partie non négligeable de l'armée allemande demeura toujours hippomobile, essentiellement dans les régiments d'infanterie et d'artillerie non rattachés aux divisions blindées.

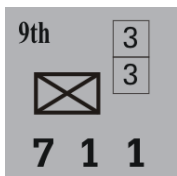
## B- Infanterie.



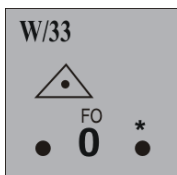
**Section d'infanterie allemande :** Les sections des compagnies d'infanterie allemandes disposaient normalement de 4 mitrailleuses, de 8 pistolets-mitrailleurs, de 30 fusils et, plus tard au cours de la guerre, d'au moins une douzaine de *Panzerfaust*. Dans les divisions blindées, les divisions de *Panzergrenadier* et les divisions parachutistes, le ratio entre pistolets-mitrailleurs et fusils était sensiblement plus élevé et plusieurs nouveaux types d'armes d'assaut furent introduits après 1943.



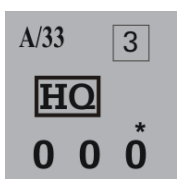
**Section de mitrailleuses lourdes :** Chaque régiment allemand disposait d'une compagnie d'appui comprenant notamment une section de mitrailleuses lourdes (de type MG34 ou MG42, sur affût lourd). La dotation normale de cette unité était de trois armes, avec leur approvisionnement en munitions de 7,92mm.



**Section antichar allemande Panzerschreck** : Plus tardivement au cours de la guerre, des sections ont été exclusivement équipées de lance-roquettes antichars de type *Panzerschreck* ; ces unités étaient organiquement rattachées à des régiments spécialisés dans la lutte antichars.



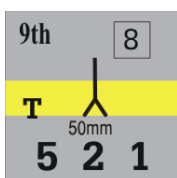
**Observateur avancé allemand** : Contrairement à leurs homologues soviétiques, les observateurs avancés allemands disposaient d'un équipement radio performant, ainsi que d'équipements optiques leur permettant de visualiser les cibles et d'évaluer leur distance. En conséquence, l'artillerie allemande est toujours restée à même de disposer à tout le moins d'un avantage qualitatif sur un adversaire soviétique, quant à lui capable de déployer quantitativement de nombreux canons.



**État-major allemand** : Les groupes de commandement des compagnies de même que les états-majors régimentaires allemands étaient généralement bien plus étoffés que ceux de leurs adversaires soviétiques.

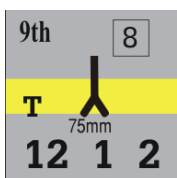
Les Allemands avaient structuré ces différents niveaux d'états-majors en cellules dédiées, bien organisées et œuvrant toujours de concert. Cette excellente organisation, couplée à l'utilisation d'un réseau de communications radio performant, contribua à faire de la structure de commandement allemande l'outil de commandement le plus efficace de la Seconde guerre mondiale.

## C – Artillerie.



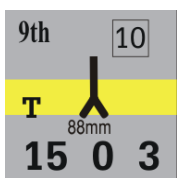
**Panzerabwehrkanone (PAK) modèle 1938 de 50mm** : Le canon antichar tracté de type PAK 38/50 était l'arme standard lourde allemande en service au début de la campagne de 1941 (l'arme légère était alors le PAK modèle

1936 de 37mm), mais rapidement il a été relégué au rôle d'arme antichar légère, après que les Allemands aient fait face aux chars de type KV1 et T-34.



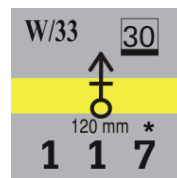
**Panzerabwehrkanone (PAK) modèle 1940 de 75mm** : Le canon antichar tracté de type PAK 40/75 a été rapidement mis en service après le début de l'invasion en Union soviétique et il a fini par équiper pratiquement

toutes les unités antichars de la *Wehrmacht*. Son excellent pouvoir de pénétration, allié à une cadence de tir élevée, lui offraient la capacité de détruire tout type de char soviétique.

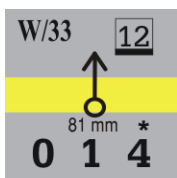


**Panzerabwehrkanone (PAK) modèle 1943 de 88mm** : Le canon antichar tracté de type PAK 43/88 était basé sur l'excellent canon de DCA allemand de 88mm. Bien que ne disposant pas de la portée du canon antichar PAK40, cette

arme avait pour autant une force de frappe véritablement dévastatrice, permettant à ce canon de détruire – et de face - n'importe quel blindé allié.



**Mortier allemand de 120mm** : Ce mortier a été directement développé à partir du mortier soviétique du même calibre, rencontré à compter de la campagne de l'été 1941. L'arme a commencé à être déployée au sein des unités allemandes dès 1942 et sa production s'est poursuivie tout au long de la guerre.



**Mortier allemand de 81,4mm** : Le mortier de 81,4mm était l'arme standard déployée à l'échelon de la compagnie dans l'armée allemande au cours de la Seconde guerre mondiale. Il était également disponible dans les régiments des divisions aéroportées de *Fallschirmjäger*, qui manquaient de véhicules motorisés spécifiques pour tracter le mortier lourd de 120mm.

-----  
**Scénarios en langue française pour « Tank Leader Front Est »**  
**éditions West End Games © 1986**  
**Thomas NIES**

**03 juillet 2019 Nanterre – 11 avril 2023 Rochefort**