

# 1 – DE LA FUREUR DES NORDIQUES...

**SOVIETIQUES**  
 Éléments de la 99<sup>e</sup> brigade de Fusiliers  
 Type des unités : Ligne

**Placement :** Les russes se placent à l'intérieur du périmètre 0504-0902-1204-0507-0504.

**YEKATERINOVKA, 19 JANVIER 1943**

Depuis la fin de l'année 1942, la division de Waffen-SS Wiking couvre la retraite des troupes de l'Axe engagées dans le Caucase. L'Armée rouge essaie en effet de prendre au piège autour de Rostov les forces ennemies. Cependant, malgré leurs pertes, les volontaires SS scandinaves se montrent redoutables. Le 19 janvier, une compagnie de Finlandais du régiment Nordland réussit ainsi à repousser un ennemi très supérieur en nombre en s'emparant d'un important matériel.

**REGLES SPECIALES**

- **Initiative :** allemande au tour 1, + 1 au jets de dés allemands pour les tours suivants.
- Un Pz III est désigné comme chef de section. Le canon russe est autonome.
- **Durée :** 5 Tours.

**CONDITIONS DE VICTOIRE :** Le joueur allemand gagne s'il n'y a plus de PC russe dans sa zone de placement à la fin du scénario. ils perdent automatiquement s'ils subissent plus de pas de pertes que les russes.

**ALLEMANDS**  
 10. Kompanie renforcée, SS Nordland  
 Type des Unités : Choc

**Placement :** Les Allemands entrent par le bord Nord ou Ouest, mais au Nord de la route.

Scénario : Philippe NAUD

# 5 – BATAILLE POUR KIRCHWALD

**ALLEMANDS**  
 7<sup>e</sup> Cie du régiment de Grenadiers 18 de la 6<sup>e</sup>ID  
 Type des Unités : Vétéran

**Placement :** Les allemands entrent par le bord nord au tour un.

Un Stug III est désigné comme chef de section.

**5 JUILLET 1943, 5H00 DU MATIN**

L'offensive de Koursk débute au nord à 5h00 le 5 juillet avec comme objectif de rejoindre la pince sud au niveau de Koursk. Le Régiment 18 de la 6<sup>e</sup> ID qui combat sur le front de l'Est depuis l'été 41 a pour mission d'ouvrir une brèche dans la première ligne russe et de s'emparer du village de lasnaïa Poliana et des bois Kirchwald et Wiedehopf-Wald situé cinq kilomètres derrière. La mission sera remplie mais au prix de terribles pertes.

**REGLES SPECIALES**

- **Initiative :** Les Allemands ont l'initiative au tour 1. Les champs de blé n'ont pas été coupés et gênent la vue.
- **Durée :** 5 Tours.

**CONDITIONS DE VICTOIRE :** Le joueur allemand doit nettoyer les 7 hex. de bois de la carte de toute unité russe avant la fin de la partie.

**RUSSES**  
 Éléments du 47<sup>e</sup> régiment de Fusiliers de la 15<sup>e</sup> Division de Fusiliers  
 Type des unités : Ligne

**Placement :** n'importe où sur la carte.

**NOTES**

Le PC de compagnie soviétique dirige à la fois la compagnie de fusiliers et le groupement d'armes lourdes, ce qui représente le manque de flexibilité de l'OB russe.

Scénario : Luc OLIVIER



## ALLEMANDS

Éléments du 1. SS Panzer Grenadier regiment renforcé de la LSSAH  
**Type des Unités :** Choc

**Placement :** Entrent par le nord de la carte.

PC 2/6 3  
 Hertrich 2/6 3 (4/6) x 4  
 2/6 3 x 2  
 75 8 13 (2/3) x 3  
 2/6 3 (4/6) x 3  
 2/6 3 5/7 6 (4/5) x 3  
 88 8 12 (1/1) x 2



## SOVIETIQUES

Éléments de la 51<sup>e</sup> Division de la Garde et de la 1<sup>re</sup> Brigade de chars du 3<sup>e</sup> Corps Mécanisé de la Garde  
**Type des unités :** Vétérans

## RENFORTS

Entrent au tour 5 ou 6 par le sud de la carte.  
**Type des unités :** Ligne

PC 2/6 3 (3/5)  
 45 8 7/4 (x 2)  
 76 8 9/6 (x 2)  
 2/6 3 (x 2)  
 2/7 11/10 (x 2)  
 2/6 3 (3/5) x 2  
 76 8 16 (1/2) x 3  
 76 8 16 (1/2) x 3  
 2/6 3 (3/5) x 2  
 2/6 3 5/6 5 (x 3)  
 2/6 3 6/6 2 (3/5) x 3  
 2/6 3 6/6 2 (3/5) x 3

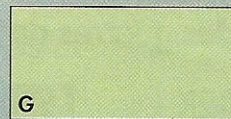
**Placement :** Sur ou derrière la ligne de défense.

## 6 JUILLET 1943

Sur la pince sud où les chars sont intervenus immédiatement avec des moyens plus conséquents, la première ligne est percée le premier jour et le 2. SS panzerkorps attaque la deuxième ligne le deuxième jour, mais celle-ci est encore plus dure à percer, d'autant plus que l'ennemi contre-attaque massivement. Ainsi, la LSSAH passe-t-elle toute la matinée à capturer la colline 243.2

## REGLES SPECIALES

- **Initiative :** allemande au tour 1
- La ligne de défense russe passe au sud de la route (exclue). La section de choc de la Garde qui arrive en renfort peut entrer portée sur les chars. Les Russes placés au début sont retranchés avec 4 bunkers (protection importante + 3), le reste dans des retranchements (protection + 2). ils disposent aussi de 5 mines et 3 leurres et de 4 barbelés à placer où ils veulent.
- **Artillerie :** Deux missions moyennes pour les Allemands, une mission moyenne pour les Russes + une autre avec l'arrivée des renforts.
- **Renforts russes :** Entrent au tour 5 ou 6 (lancez 1d6, 1-3 : tour 5, 4-6 : tour 6). La section de la Garde peut être portée sur les chars, au choix du joueur.
- **Durée :** 8 Tours.
- **Note :** la section de pionniers est indépendante.
- **CONDITIONS DE VICTOIRE :** Le gagnant est celui qui tient le sommet de la colline à la fin du jeu (point 243).



Scénario :  
 Luc OLIVIER



# 6 – BATAILLE DE CHARS A PROKHOROVKA



## ALLEMANDS

Éléments du 2. SS Panzer Grenadier regiment renforcé de la LSSAH  
Type des Unités : Choc

2/6 3	6/7 6	8/16 16	8/16 16	8/16 16	8/12 12	8/12 12
4/6	x 3	1/2			1/2	

8/13 13	8/13 13	8/13 13	8/13 13	8/13 13
1/2		2/3		

Placement : entrent par le bord Sud.



## RUSSES

Éléments du 26<sup>e</sup> Régiment aéroporté, de la 9<sup>e</sup> Div. Aéroportée de la Garde et de la 169<sup>e</sup> Brigade de Chars du 2<sup>e</sup> Corps de Chars.  
Type des unités : Ligne pour les blindés et Vétérans pour l'infanterie.

2/6 3	6/6 2	2/6 3	8/16 16	8/14 14	8/16 16	8/9 9
3/5	x 3		1/2 x 3	1/2 x 3	1/2 x 2	1/2 x 2

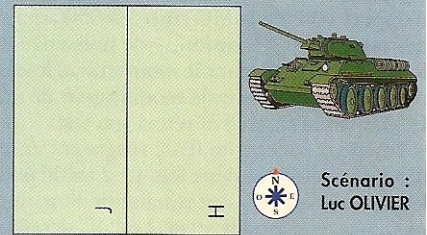
Placement : l'infanterie se place dans le sovkhose et les blindés entrent par le bord Nord au tour 1.

12 JUILLET 1943

Même si la bataille de Prokhorovka n'est plus considérée comme la « plus grande bataille de chars de l'histoire », elle demeure un vaste engagement de blindés. Le 12 juillet, l'offensive allemande piétine depuis plusieurs jours mais la pince sud continue furieusement ses assauts, surtout le corps blindé SS. Les deux camps se battent pour la ferme d'état Oktiabriski.

### RÈGLES SPÉCIALES

- **Initiative** : allemande au tour 1.
  - **L'overlay** se place sur la carte J, les trois bâtiments en pierre sont en 0706, 0709 et 0906, puis l'overlay se poursuit plein ouest.
  - **Durée** : 7 tours.
- CONDITIONS DE VICTOIRE** : tenir deux des trois bâtiments de pierre du Sovkhose à la fin du scénario, sinon c'est un match nul.



# UNE BALLADE DE SANTÉ



## ALLEMANDS

Éléments de la 16.Pz.Gren. Division  
Type des Unités : Vétérans

2/6 3	2/6 3	5/7 6	2/6 3	2/6 3	2/6 3
	4/5	x 3	2/3	x 2	

8/25 25	8/13 13	8/13 13	8/13 13
x 1	x 1	1/2	



## SOVIETIQUES

Éléments de la 49<sup>e</sup> division de Fusiliers de la Garde  
Type des unités : vétérans

2/6 3	2/6 3	5/6 5	8/9/6 9/6	8/7/4 7/4
	4/	x 3		

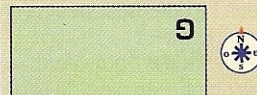
2/6 3	2/6 3	2/7 10	3/1 5			
2/	x 2	x 2	x 2	x 5	x 5	

PRÈS DE KALINOVKA, 30 JUILLET 1943

Aux premières heures de l'attaque, les blindés du Panzer-Abteilung 116 appuyés par l'infanterie du 156. Pz.Grenadier Regiment se lancent à l'attaque de la colline 196 située au nord de Kalinovka. Après de durs combats, appuyés par des éléments du bataillon de reconnaissance, les grenadiers s'emparent de la colline et poursuivent leur avance afin de rejoindre les pointes de la 23.Pz.Division qui attaque elle aussi sur la gauche de la 16.Pz.G.Div.

### RÈGLES SPÉCIALES

- **Initiative** : Les Allemands ont l'initiative au tour 1. + 1 au jets de dés allemands pour les tours suivants
  - **placement** : Les Russes se placent au nord de la rangée xxx4 comprise. Les Allemands entrent par le bord sud.
  - **Durée** : 5 Tours.
  - **Artillerie** : Deux missions lourdes pour les Allemands.
  - Le Sdkfz 222, le Stug et les canons AC soviétiques sont autonomes, ils s'activent seuls sans pénalité. Un Pz III est désigné comme chef de section.
- CONDITIONS DE VICTOIRE** : Les Allemands gagnent s'ils ont au moins 5 pas d'infanterie dont un PC sur les hex. de colline de niveau 2 ou 3.

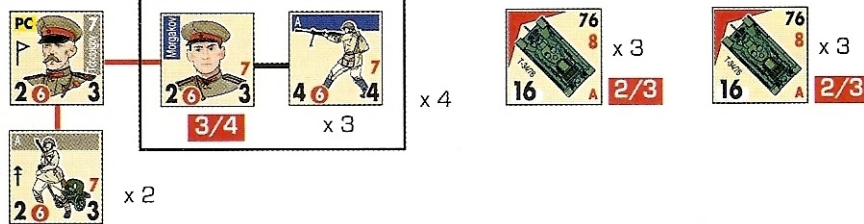


## STERNHOHE ET KREUZHOHE



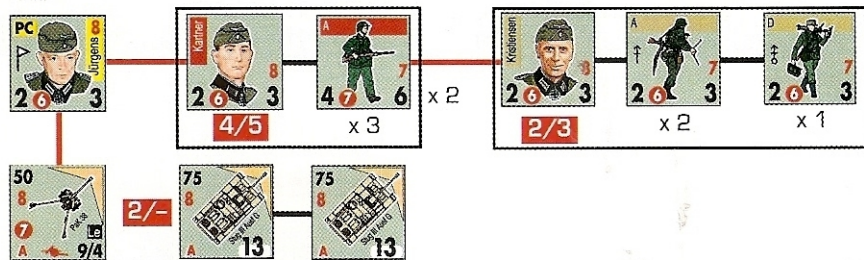
### SOVIETIQUES

Éléments de la 387<sup>e</sup> division de Fusiliers  
Type des unités : Ligne



### ALLEMANDS

Éléments du III/Grenadier Regiment 514 et du Stug.Abt. 243  
Type des Unités : Vétérans

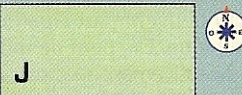


### YELIZAVETINSKY, 31 JUILLET 1943

Alors que le kampfgruppe Haus de la 294. ID s'est emparé des dernières maisons du village de Yelizavetinsky et qu'il s'apprête à attaquer les collines surnommées « Kreuzhohe » et « Sternhohe », les soviétiques contre-attaquent violemment en jetant leurs chars dans l'assaut que les Allemands ont du mal à repousser malgré l'appui des Stug.

#### RÈGLES SPECIALES

- **Initiative** : Soviétique au tour 1.
  - **placement** : Les Allemands se placent à l'ouest de la rangée 08xx comprise. Les Soviétiques entrent par le bord est.
  - Un blindé est désigné comme chef de section chez les Soviétiques et les Allemands.
  - **Artillerie** : Deux missions moyennes pour les Soviétiques, une mission moyenne pour les Allemands.
  - **Durée** : 5 Tours.
- CONDITIONS DE VICTOIRE** : Le joueur soviétique gagne s'il occupe les deux maisons à la fin de la partie.



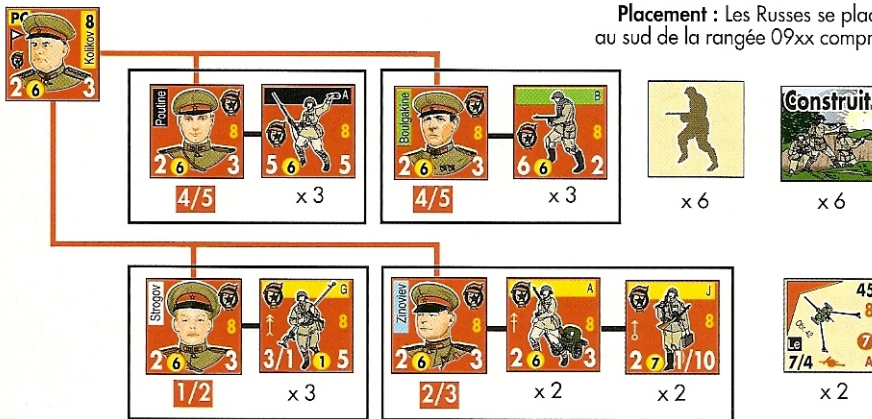
## 2 - UN PETIT CHAUDRON



### SOVIETIQUES

Détachement du 294<sup>e</sup> régiment de Fusiliers de la Garde  
Type des unités : Vétérans

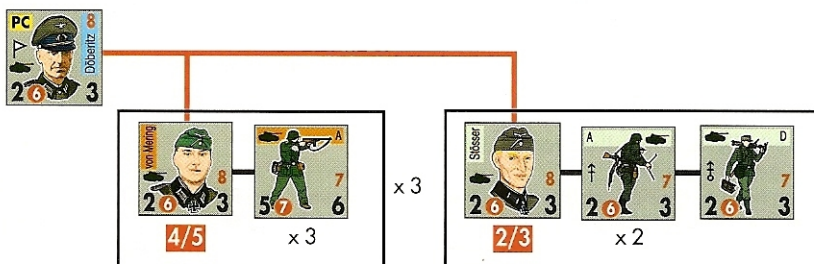
**Placement** : Les Russes se placent au sud de la rangée 09xx comprise.



### ALLEMANDS

Éléments de la 19. Pz Division  
Type des Unités : Vétérans

**Placement** : Les Allemands entrent par le bord nord.



### PRES DE ZOZULI, 6 AOUT 1943

Le 5 août 1943, deux jours après le début de l'offensive sur Kharkov, les forces du front de Voronej encerclent des unités allemandes autour des villages de Tomarovka et Borisovka. Ces dernières essaient de s'extraire du « chaudron » en retraitant vers le sud. Le colonel Antsiferov envoie alors un détachement du 294<sup>e</sup> régiment de fusiliers de la Garde couper la retraite aux Allemands. Malgré plusieurs assauts ennemis, les Gardes tiennent bon et empêchent toute percée.

#### REGLES SPECIALES

- **Initiative** : Les Allemands ont l'initiative au tour 1.
  - **Durée** : 7 Tours.
  - Les blindés allemands et les canons russes sont autonomes, ils s'activent seuls sans pénalité.
- CONDITIONS DE VICTOIRE** : Le joueur allemand doit faire sortir au moins 7 pas d'infanterie dont au moins un PC par le bord Sud.

Scénario : Philippe NAUD



SCENARIO  
ASL/VV 46



TINOVKA, URSS, le 8 février 1944

Début décembre 1943, les Soviétiques mettent au point leurs plans pour chasser durant l'hiver les Allemands des rives du Dniepr. Le 24 janvier 1944, Koniev et Vatoutine lancent une offensive pour encercler les troupes défendant le saillant de Korsoun, dernière partie de la « ligne du Dniepr » aux mains des Allemands. Malgré une vive résistance et un terrain difficile, le 3 février, deux corps d'armée se retrouvent pris au piège. Manstein rassemble tous les Panzer disponibles pour se porter à leur secours. Rapidement, Koniev et Vatoutine se retrouvent à lutter sur deux fronts. Ils s'efforcent de tenir à distance les renforts allemands et lancent des contre-attaques pour les repousser. Dans tous les cas, les deux camps souffrent des conditions météorologiques et n'engagent que des unités fatiguées, voire décimées.

44

46

C'est dans ces conditions que, le 8 février, une attaque locale débute contre la 34.ID qui défend les flancs des Panzer de Manstein. Les fusiliers soviétiques reçoivent l'appui du 11<sup>e</sup> Corps de chars de la Garde qui aurait d'ailleurs compté dans ses rangs certains des tout nouveaux Staline. Cependant, il semble que ces chars aient plutôt été des KV-85, voire de simples T-34. Dans tous les cas, les quelques Panzer opérationnels de la Leibstandarte arrivent à point nommé et détruisent quatre « T-34 ». Le village de Tinovka reste sous contrôle allemand mais les deux corps encerclés ne percent qu'avec difficulté, subissant de très lourdes pertes. Korsoun devient synonyme d'une nouvelle défaite allemande.

EN POINTE  
TOUJOURS!

34 - « STALIN PANZER » ?



RUSSES

Eléments renforcés du 51<sup>e</sup> Corps de Fusiliers:  
Type des unités : Vétéran

PC x 2

x 3

x 2

x 2

Placement : se placent sur la carte B à l'ouest de la rangée 09xx comprise.

B	I
---	---

- **Initiative** : Tour 1, Initiative russe.
- **Conditions de victoire** : le joueur russe gagne s'il y a < de Quatre pas d'Infanterie allemande non Neutralisé dans des Bâtiments de la carte I à la fin du scénario.
- **Durée** : 7 Tours.



ALLEMANDS

Eléments renforcés de la 34. ID  
Type des unités : Elite pour les Chars et Vétéran pour l'Infanterie

PC x 2

x 2

x 3

x 2

x 2

Placement : L'Infanterie allemande se place à l'est de la rangée 05xx sur la carte I. Les Panzer entrent par le bord ouest sur un jet de dé < ou = au tour.

REGLES SPÉCIALES

- Il y a de la Neige - VV32.
- Tous les Bâtiments sont en Bois.
- Désigner un blindé comme chef de section par section de blindés russes. Le Tiger est le chef de section des Panzer.
- **Le joueur allemand dispose de 6 leurres.**

**« SÉTA A FALUBAN »  
(PROMENADE DANS LE VILLAGE)**

**SOVIÉTIQUES**

Éléments de la 303<sup>e</sup> division de fusiliers  
Type des unités : Ligne



PC 7  
2 6 3

7 6 7 12

76 8  
9/6 A

7 7  
2 6 3

4 6 7 4

**2/3** x 3

Placement : se placent sur la carte I.

PC 7  
2 6 3

7 4 7 8

45 8  
7/4 A

7 7  
2 6 3

4 6 7 4

**3/4** x 3

Placement : se placent carte J à l'ouest de la ligne j0105-01705

7 7  
2 6 3

4 6 7 4

**3/4** x 3

7 7  
2 6 3

6 6 7 2

**3/4** x 3

76 8  
16 A

76 8  
16 A

**1/2** x 2

**Renforts indépendants de l'échelon supérieur :**  
Rentre par le bord ouest, au tour où une unité adverse pénètre sur la carte I

**ALLEMANDS**

Éléments de la 24. Panzer-Division  
Type des Unités : Vétérans



PC 6  
2 6 3

7 7  
2 6 3

5 7 6

7 9 2  
16

**4/5** x 3

7 7  
2 6 3

7 7  
2 6 3

**2/3** x 2

**2/3** x 2

75 8  
A 13

75 8  
A 13

**2/3** x 2

88 8  
10 6

75 8  
A 13

W 61

Placement : rentrent en renfort au tour 1 par le bord est

7 7  
2 6 3

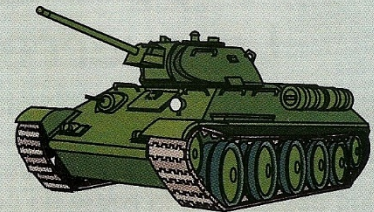
5 7 6

**4/5** x 3

Placement : rentrent en renfort au tour 4 par l'hexagone J1705

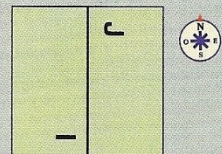
**MEZOTUR, HONGRIE  
21 OCTOBRE 1944**

Ce qui devait être une simple promenade de santé pour les troupes aguerries de la 24. Panzer-Division, lors de l'opération « Baron Tzigane » se transforme rapidement en casse tête. Les forces soviétiques se révèlent plus importantes que prévu. Cependant il n'est pas question de reculer, le contrôle de Mezotur et du point d'observation que constitue son église relève d'un intérêt stratégique.



**RÈGLES SPECIALES**

- **Initiative** : Allemande tour 1
- **Durée** : 8 tours
- **Divers** : Vous aurez besoin de *VaeVictis* n° 51 et *VaeVictis* n° 61 pour jouer ce scénario.
- **Conditions de victoire** : Le joueur qui occupe église - bâtiment de 2 hexagone en I0907-1007- à la fin du scénario remporte la victoire. Si chaque joueur occupe un hexagone, le résultat est un match nul.



Retrouvez un scénario *Panzer Korps* sur l'opération « Baron Tzigane » sur le site [www.vaevictis.com](http://www.vaevictis.com)

Le 12 janvier 1945, le 1<sup>er</sup> Front d'Ukraine du maréchal Koniev s'élance de la tête de pont de Sandomierz, sur la Vistule, en Pologne. Deux armées de chars, soit 1 400 blindés, doivent s'engouffrer dans les brèches ouvertes par l'infanterie. Les Allemands, malgré leurs lignes de fortifications, comptent d'abord sur leurs panzer tels ceux du schwere PanzerAbteilung 424 (ex-sPzAbt501). En effet, il dispose de pas moins de 52 Tiger, soit 41 à 45 Könistiger, plus des Tiger Ausf E. Cependant, malgré la présence de ce bataillon lourd, le XXIV.Panzerkorps, du général Nehring, n'aligne que 300 engins. En outre, en raison des directives de Hitler, plusieurs de ses unités se trouvent trop près du front. Ainsi, le sPzAbt 424 passe toute la journée du 12 dans l'attente d'ordres qui n'arrivent pas, les lignes ayant été coupées par l'artillerie. Le lendemain, il s'engage dans la confusion, soutenant l'infanterie allemande ou essayant d'arrêter les troupes blindées adverses.

**EPILOGUE**

C'est dans ces circonstances que le gros du sPzAbt 424 s'approche du village de Lisow pour se heurter à des chars lourds Staline, probablement du 4<sup>e</sup> Corps de chars de la Garde. Les Russes ouvrent le feu à courte distance et anéantissent les panzer, non sans pertes. Malgré les nombreux chars et canons automoteurs russes détruits, l'engagement du sPzAbt 424 se solde par un échec, un seul Tiger réussissant à regagner les lignes allemandes en passant l'Oder.

**Conception du scénario :** Philippe Naud et Emmanuel Batisse

**EN POINTE TOUJOURS!**

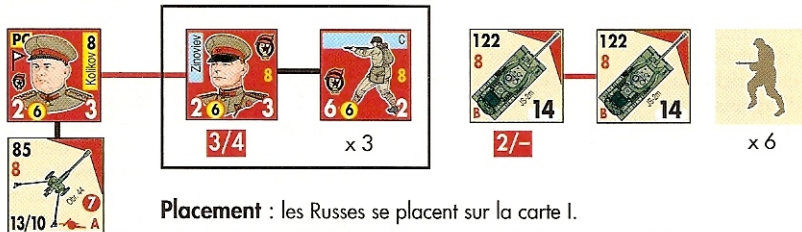
**30 - LE CHOC DES TITANS**

J	I
---	---



**RUSSES**

Éléments renforcés du 13<sup>e</sup> Régiment de chars de la Garde :  
Type des unités : Vétéran

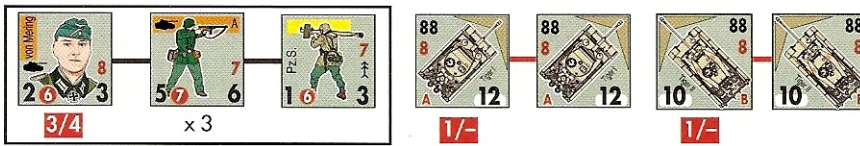


**Placement :** les Russes se placent sur la carte I.



**ALLEMANDS**

Éléments renforcés du sPzAbt.424  
Type des unités : Vétéran pour les Chars et Ligne pour l'Infanterie



**Placement :** Les Allemands se placent à l'ouest de 08xx inclus sur la carte J.

- **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande. A partir du Tour 2, +1 au jet de dé russe.
- **Conditions de victoire :** le joueur allemand doit avoir plus de chars non Sonnés/Immobilisés/Détruits dans le périmètre 0902-1204-1209-0910-0508-0504 sur la Carte I que le Russe.
- **Durée :** 6 Tours.

**REGLES SPÉCIALES**

- Il y a de la Neige et une Gêne Visuelle de Niveau 1 (cf VV 32).
- Désignez un blindé comme chef de section.
- Une Unité russe peut se placer Cachée.
- Le joueur russe note secrètement sa position. Elle est révélée selon 10.3 ou dès qu'une Unité ennemie est adjacente à son hex.
- L'Infanterie allemande a des Panzerfaust sur un dr coloré de 1 ou 2 - 1 pour le PC de section. L'Infanterie russe- mais pas les chefs - a des Panzerfaust sur un dr coloré de 1.

**Conception du scénario :** Philippe Naud

Errata au n°29 paru dans VV 60 : Il y a deux cie identiques de Waffen-SS. Remerciements à Vincent Vanherreweghe pour les tests (et le chocolat)