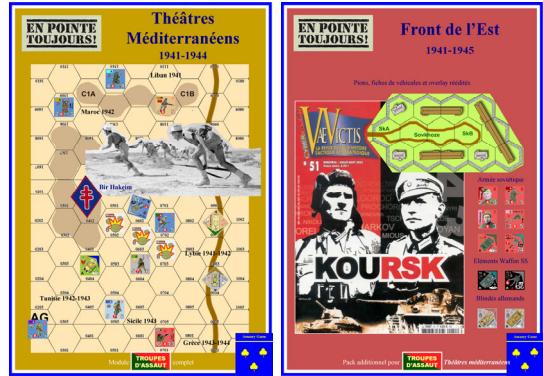


Un certain nombre de scénarios sur le front de l'Est de 1943 à 1945 figuraient dans des *VaeVictis* maintenant épuisés. Les terrains et un nombre important de pions ont été redessinés et publiés dans le module **Théâtres méditerranéens 1941-1944**. Les pions supplémentaires pour les scénarios ci-dessous sont dans le pack additionnel **Front de l'Est 1941-1945**.

Les pions Waffen SS sont dans l'extension **Opérations aéroportées 1940-1944**, et sont en option dans le pack additionnel **Front de l'Est 1941-1945**. Ils peuvent être remplacés par des pions Fallschirmjäger et des blindés de la Wehrmacht, qui ont les mêmes caractéristiques.

Pour plus d'information, vous pouvez aller voir le site dédié à *En Pointe Toujours !* : <https://enpointetoujours.gene-benoitdevandiere.fr/index.html>, et le forum correspondant : <http://estafette.forums-actifs.net/f48-en-pointe-toujours>.

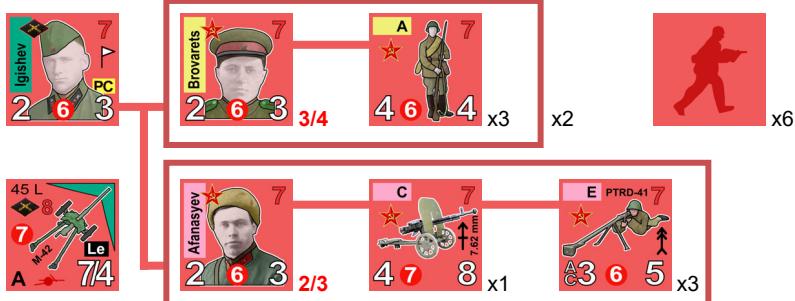
La présente adaptation a été faite par Amaury de VANDIERE.



Scénario De la fureur des Nordiques...

SOVIETIQUES

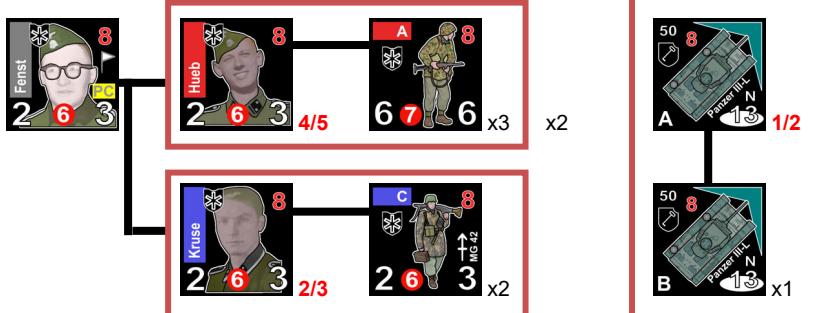
Éléments de la 99^e brigade de Fusiliers
Type des unités : Ligne



Placement en premier à l'intérieur du périmètre EI0504-EI0902-EI1204-EI0507-EI0504 (inclus).

WAFFEN SS

10. Kompanie renforcée, SS-Panzergrenadier-Regiment Nordland
Type des unités : Choc



Arrivée en renfort au tour 1, par les bords Nord ou Ouest, mais au Nord de la route (par les hex EI1701 à EI0104).

Yekaterinovka, Russie, 19 janvier 1943

Depuis la fin de l'année 1942, la SS-Panzergrenadier-Division *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 ennemis. 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.

Initiative Waffen SS au tour 1, + 1 aux Waffen SS ensuite.

Conditions de victoire

(en fin de scénario) : Victoire soviétiques si les Waffen SS ont perdu plus de pas que les Soviétiques. Sinon, les Waffen SS gagnent s'il n'y a plus de PC soviétique dans la zone de placement initiale soviétique.

Match nul dans les autres cas.

Durée : 5 tours.

REGLES SPECIALES

Aucune.

Scénario de Philippe Naud paru dans VV51.

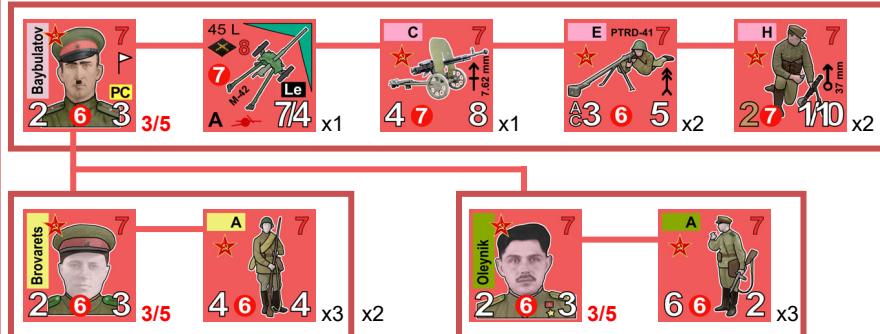


EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Bataille pour Kirchwald

SOVIETIQUES

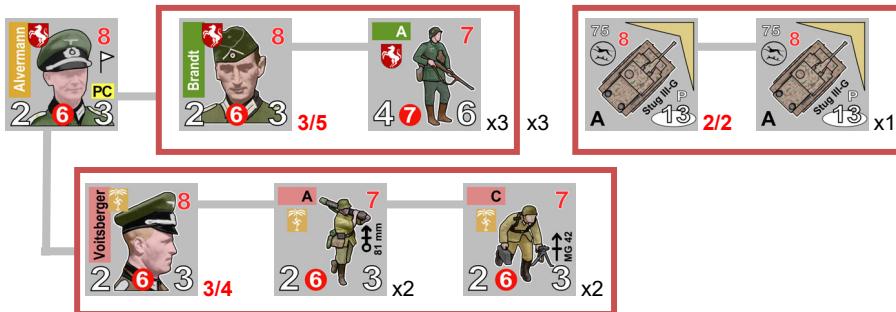
Éléments du 47^e régiment de Fusiliers de la 15^e Division de Fusiliers
Type des unités : Ligne



Placement en premier, librement, carte E.J.

ALLEMANDS

7. Kompanie / GR-18 / 6. ID
Type des unités : Vétéran



Arrivée en renfort au tour 1, par le bord Nord (EJxx01).

EJ



Iasnaki Poliana, 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 Grenadier-Regiment 18 de la 6. Infanterie-Division combat sur le front de l'Est depuis l'été 1941. Sa mission est d'ouvrir une brèche dans la première ligne soviétique et de s'emparer du village de Iasnaki Poliana, puis des bois Kirchwald et Wiedehopf-Wald situé cinq kilomètres derrière. La mission sera remplie, mais au prix de terribles pertes.

Initiative allemande au tour 1.

Conditions de victoire :

Victoire allemande en fin de scénario s'il n'y a plus d'unité soviétique dans les 7 hex de bois entre EJ11xx et EJ14xx.

Victoire soviétique sinon.

Durée : 5 tours.

REGLES SPECIALES

- Les champs de blé n'ont pas été coupés (gêne visuelle selon règle normale).
- 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'ordre de bataille soviétique.

Scénario de Luc Olivier paru dans VV52.

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Colline 243.2

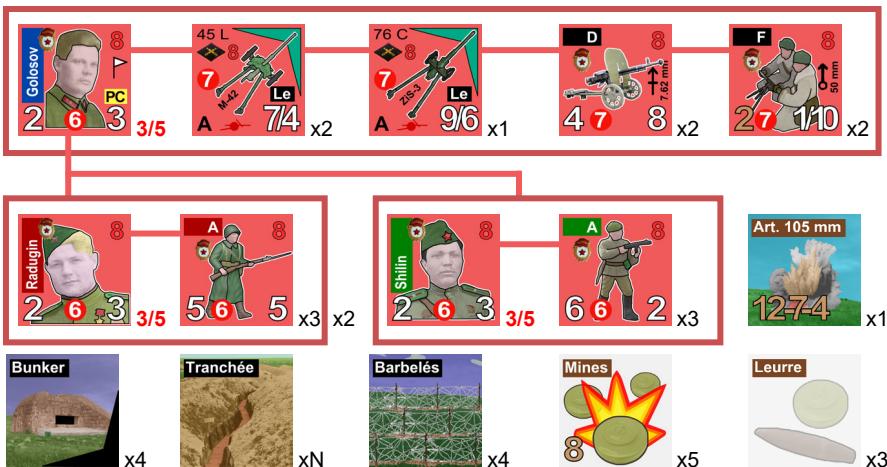


SOVIETIQUES

Eléments de la 51^e Division de la Garde

Eléments de la 1^{re} Brigade de Chars du 3^e Corps Mécanisé de la Garde

Type des unités : Vétéran, sauf renforts Ligne



Placement en premier, au Sud de la route EG0105-EG1705 (route exclue), les unités sont dans les quatre bunkers ou dans des tranchées. Les mines, leurres et barbelés sont placés librement carte EG. Une mission d'artillerie Art 105 mm est disponible une fois, tour au choix.

RENFORTS

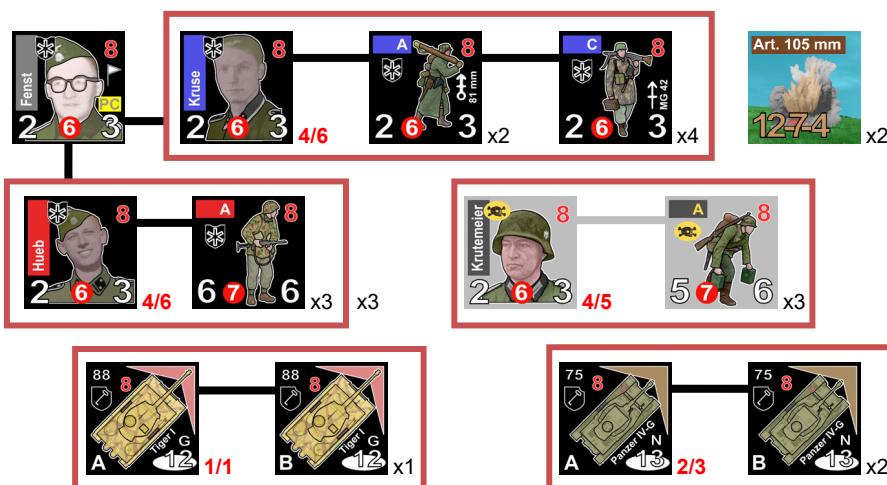


Arrivée en renfort par le bord Sud (EGxx10). Au début du tour 5, jeter 1d6 : sur 1 à 3, arrivée tour 5, sur 4 à 6, arrivée tour 6. La section de renfort peut entrer portée sur les chars. Une mission additionnelle d'artillerie Art 105 mm est disponible une fois à partir du tour d'arrivée des renforts.

WAFFEN SS

Eléments du SS-Panzergrenadier-Regiment 1 renforcé
(1. SS-Panzer-Division Leibstandarte SS Adolf Hitler)

Type des unités : Choc



Arrivée en renfort au tour 1, par le bord Nord (EGxx01). Deux missions d'artillerie Art 105 mm sont disponibles une fois chacune, tour au choix pour chaque mission.

Bataille de Koursk, pince Sud, 6 juillet 1943

Lors de l'attaque sur Koursk, sur la pince Sud, les chars sont intervenus immédiatement avec des moyens 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 1. SS-Panzer-Division Leibstandarte SS Adolf Hitler passe-t-elle toute la matinée du 6 à capturer la colline 243.2.

Initiative Waffen SS au tour 1.

Conditions de victoire :

Le vainqueur est le camp qui contrôle le sommet de la colline (EG1208, point 243.2) à la fin du scénario.

Durée : 8 tours.

REGLES SPECIALES

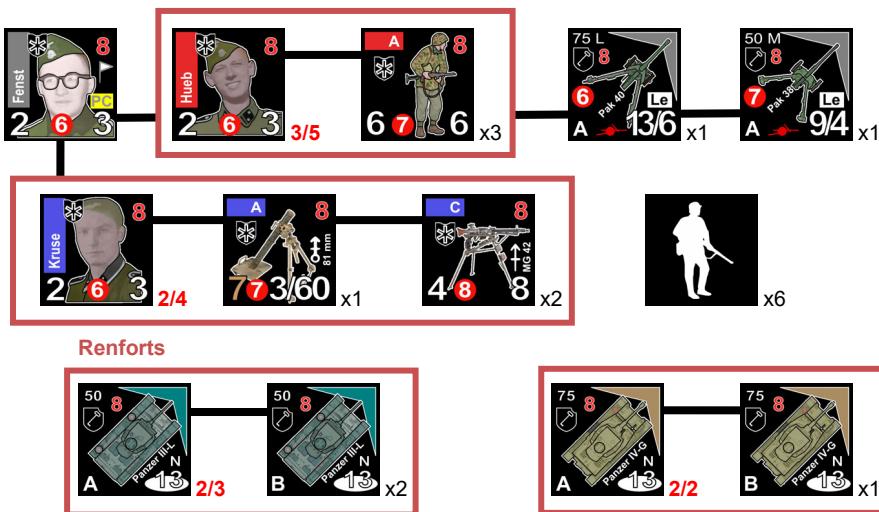
Aucune.

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Tempête rouge sur Kalinine

WAFFEN SS

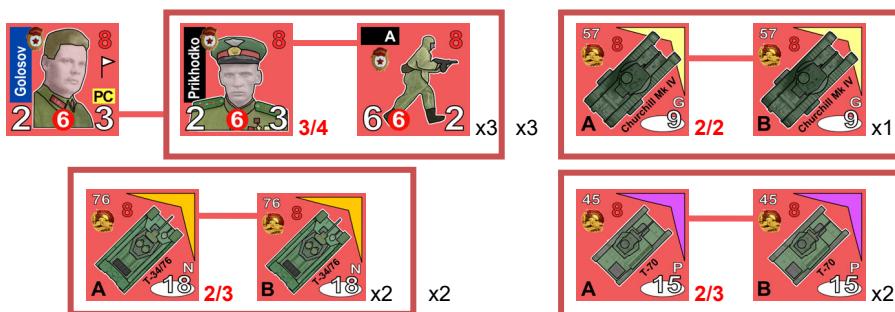
Eléments du SS-Panzergruppen-Regiment 3 *Deutschland*, renforcé
(2. SS-Panzer-Division *Das Reich*)
Type des unités : Choc



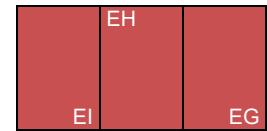
Placement de l'infanterie et des PaK en premier carte EI. Les PaK ne sont initialement pas placés sur la carte. Le joueur Waffen SS note secrètement leur position et leur orientation. Ils sont révélés si le joueur Waffen SS le souhaite ou selon les règles de découverte des unités.
Renforts : en début de tour, jeter 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour, les Panzer III et Panzer IV entrent en renfort pour le bord Ouest (Elxx01).

SOVIETIQUES

Eléments du 5^e Corps de Chars de la Garde
Type des unités : Vétéran, sauf chars Ligne



Placement en second carte EG dans les hexagones de bois.



Kalinine, Russie, 8 juillet 1943

Le 8 juillet, l'offensive allemande contre le saillant de Koursk, si elle marque le pas au Nord, remporte certains succès au Sud. En effet, le II. SS-Panzerkorps inflige de fortes pertes aux défenseurs du Front de Voronej. Par conséquent, le général Vatoutine engage ses réserves blindées dans une vaste contre-attaque combinée. Cependant, les Allemands le prennent de vitesse et déciment les uns après les autres les assauts désordonnés des corps de chars soviétiques, comme autour du village de Kalinine, défendu par le régiment SS *Deutschland*.

Initiative soviétique tour 1, +1 aux Waffen SS ensuite.

Conditions de victoire :

Les Soviétiques gagnent :

- soit s'ils contrôlent au moins 13 hex de bâtiments sur la carte EI (bâtiment EI0907-EI1007 : 1 hex par étage) ;
- soit s'ils détruisent plus de Panzer / PaK qu'ils ne perdent de chars.

Sinon, victoire Waffen SS.

Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

Aucune

Scénario de Philippe Naud paru dans VV75.

EN POINTE TOUJOURS!

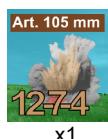
Scénario La charge des éléphants

SOVIETIQUES

Éléments de la 307^e Division de Fusiliers
Type des unités : Ligne

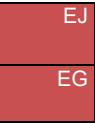


Renforts



Placement en premier carte EG. Les mines et barbelés peuvent être placés sur la carte EJ au Sud de la route EJ1705-EJ0105 (route exclue)

Renforts : en début de tour, jeter 1d6. Si le résultat est strictement inférieur au numéro du tour, les chars entrent en renfort pour le bord Sud (EGxx01). Une mission d'artillerie Art. 105 mm préenregistrée au tour 1.



Près de Ponyri, Russie, 9 juillet 1943

La 9. Armee de Model ne réussit pas à créer une brèche dans les défenses soviétiques du Nord du saillant de Koursk. Le village de Ponyri est l'un des points les plus disputés et gagne le surnom de Stalingrad de Koursk. Si, le 9 juillet, les Allemands s'emparent d'une colline au Nord-Est de Ponyri avec l'appui de chasseurs de chars lourds Elefant, ils perdent l'un d'entre eux sur une mine et ne remportent qu'un succès sans lendemain.

Initiative allemande au tour 1, +1 aux Allemands ensuite.

Conditions de victoire :

Victoire allemande en fin de scénario siils ont au moins 5 pas d'infanterie dont un PC sur les hex de colline de niveau 2 ou 3.

Victoire soviétique sinon.

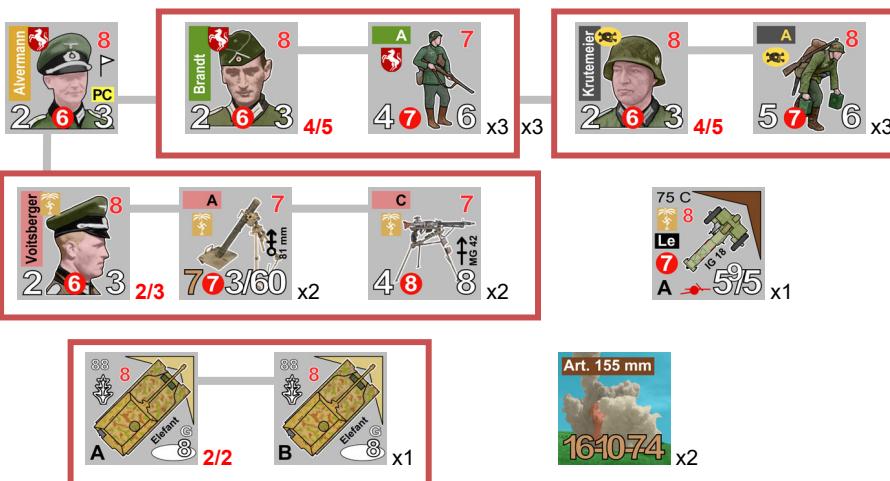
Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

Aucune.

ALLEMANDS

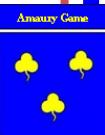
Éléments du Grenadier-Regiment 508 et du schwere Panzer-Jäger-Abteilung 656
Type des unités : Vétéran



Placement en dernier carte EJ au Nord de la route EJ1705-EJ0105 (route exclue).

Deux missions d'artillerie Art. 155 mm disponibles une fois chacune, tour au choix pour chaque mission.

Scénario de Philippe Naud paru dans VV51.



EN POINTE TOUJOURS!

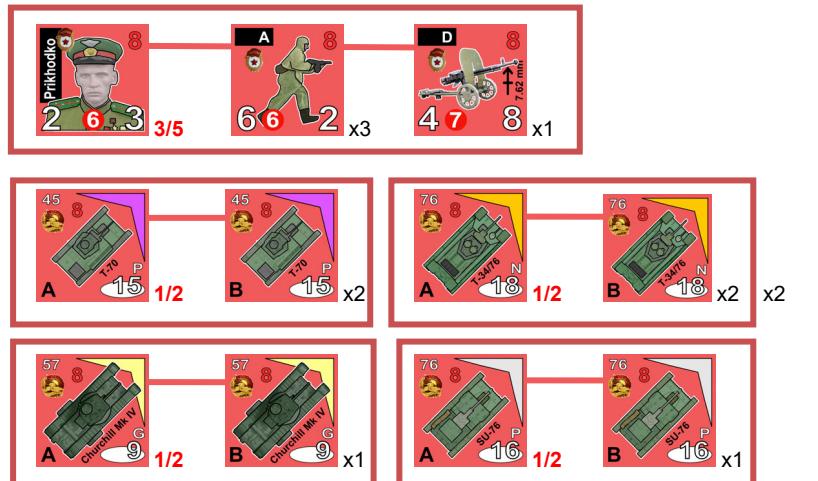
Scénario Bataille de chars à Prokhorovka

SOVIETIQUES

Eléments du 26^e Régiment Aéroporté (9^e Division Aéroportée de la Garde)

Eléments de la 169^e Brigade de Chars (2^e Corps de Chars)

Type des unités : Vétéran, sauf blindés Ligne



Placement en premier, l'infanterie se trouve dans l'overlay Sovkhoze, les blindés arrivent en renfort au tour 1 par le bord Nord (EJ17xx / EH17xx).

Prokhorovka, Russie, 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.

Initiative Waffen SS tour 1.

Conditions de victoire :

Le vainqueur est celui qui occupe deux des trois bâtiments de pierre du Sovkhoze à la fin du scénario.

Match nul sinon.

Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

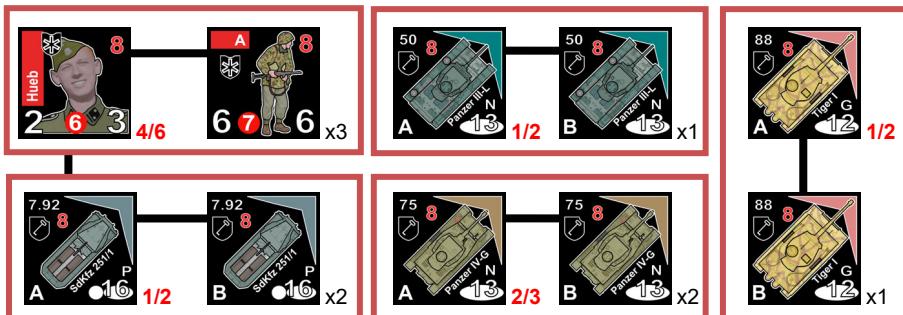
Terrain : overlay Sovkhoze, Ska en EJ0706 et SkB en EJ0709.

WAFFEN SS

Eléments du SS-Panzergrenadier-Regiment 2, renforcé

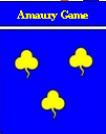
(1. SS-Panzer-Division Leibstandarte SS Adolf Hitler)

Type des unités : Choc



Arrivée en renfort au tour 1 par le bord Sud (EJ01xx / EH01xx).

Scénario de Luc Olivier paru dans VV52.



EN POINTE TOUJOURS!

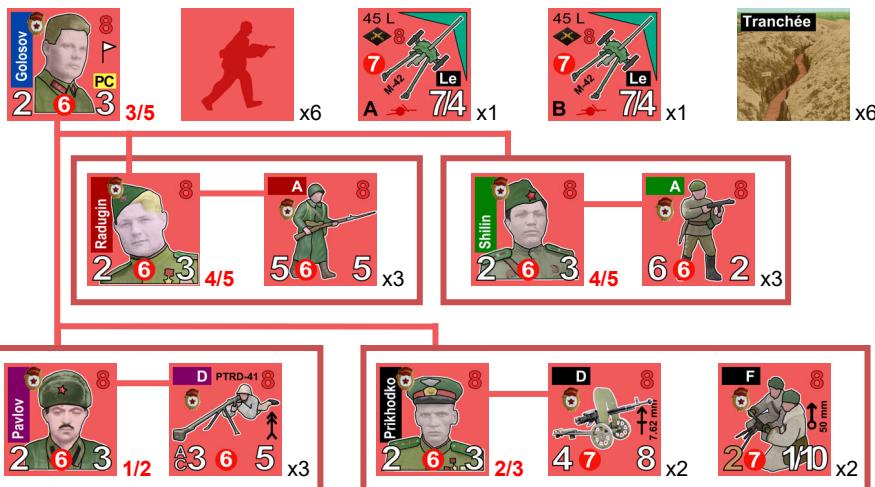
Scénario Un petit chaudron



EJ

SOVIETIQUES

Détachement du 294^e Régiment de Fusiliers de la Garde
Type des unités : Vétéran



Placement en premier, au Sud de EJ09xx (inclus).

Près de Zozuli, Russie, 6 août 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^e Régiment de Fusiliers de la Garde couper la retraite aux Allemands. Malgré plusieurs assauts ennemis, les Gardes tiennent bon et empêchent toute percée.

Initiative allemande au tour 1.

Conditions de victoire :

Victoire allemande si ils sortent au moins 7 pas d'infanterie dont un PC par le bord Sud (EJ01xx). Victoire soviétique sinon.

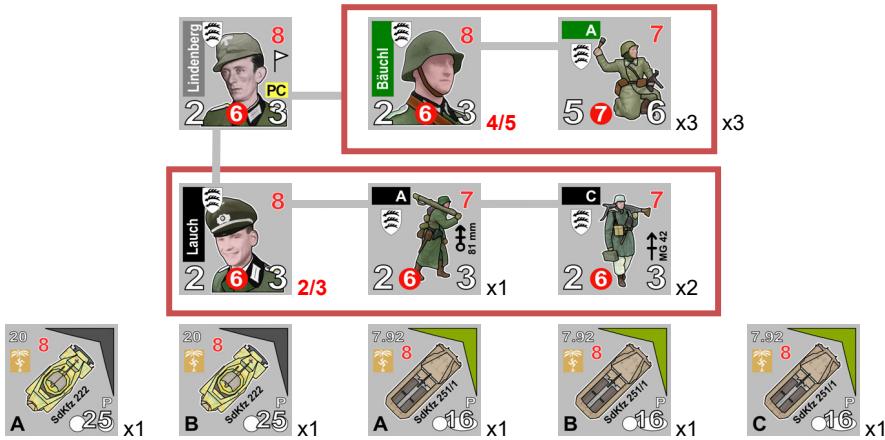
Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

Aucune.

ALLEMANDS

Eléments de la 19. Panzer-Division
Type des unités : Vétéran



Scénario de Philippe Naud paru dans VV51.

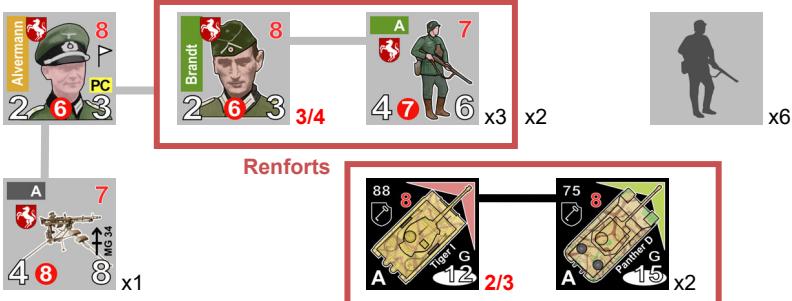
Arrivée en renfort au tour 1, par le bord Nord (EJ17xx).

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario « Stalin Panzer » ?

ALLEMANDS

Eléments de la 34. Infanterie-Division
Chars de la 1. SS-Panzer-Division *Leibstandarte SS Adolf Hitler*
Type des unités : Vétéran

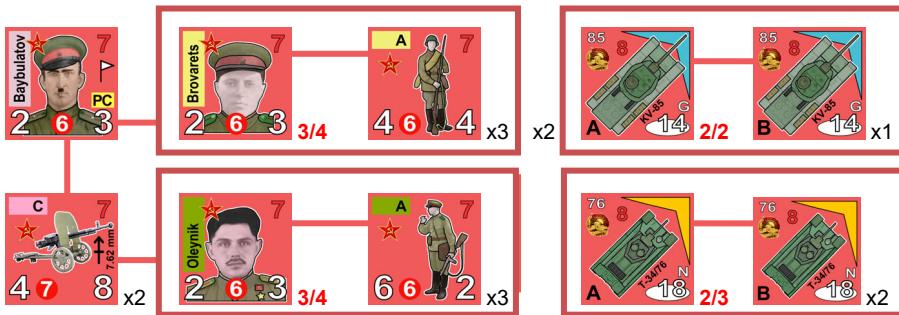


Placement en premier à l'Est de EI05xx (inclus).

Renforts : en début de tour, jeter 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour, les chars entrent en renfort pour le bord Ouest (EB17xx).

SOVIETIQUES

Eléments du 51^e Corps de Fusiliers
Eléments du 11^e Corps de Chars de la Garde
Type des unités : Vétéran



Placement en dernier à l'Ouest de EB09xx (inclus).

EB	EI
----	----



Tinovka, Ukraine, 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.

C'est dans ces conditions que, le 8 février, une attaque locale débute contre la 34. Infanterie-Division qui défend les flancs des Panzer de Manstein. Les fusiliers soviétiques reçoivent l'appui du 11^e Corps de Chars de la Garde qui aurait d'ailleurs compté dans ses rangs certains des tout nouveaux IS-2 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 1. SS-Panzer-Division *Leibstandarte SS Adolf Hitler* 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.

Initiative soviétique au tour 1.

Conditions de victoire :

Victoire soviétique en fin de scénario si l'il y a au plus 3 pas d'Infanterie allemande non neutralisée dans des bâtiments carte EI.

Victoire allemande sinon.

Durée : 7 tours.

REGLES SPECIALES

Tous les bâtiments sont en bois.

Il y a de la neige profonde, les routes ne sont pas dégagées.

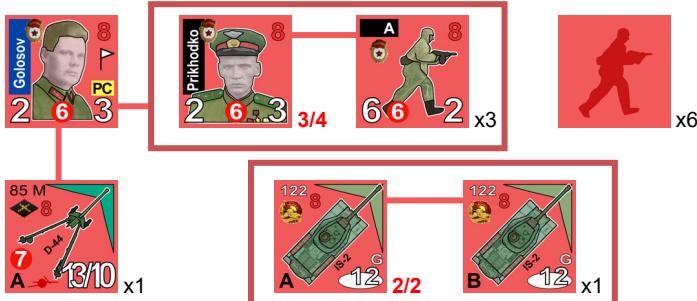
Scénario de Philippe Naud paru dans VV72.

**EN POINTE
TOUJOURS!**

Scénario Le choc des titans

SOVIETIQUES

Eléments renforcés du 13^e Régiment de Chars de la Garde
Type des unités : Vétéran

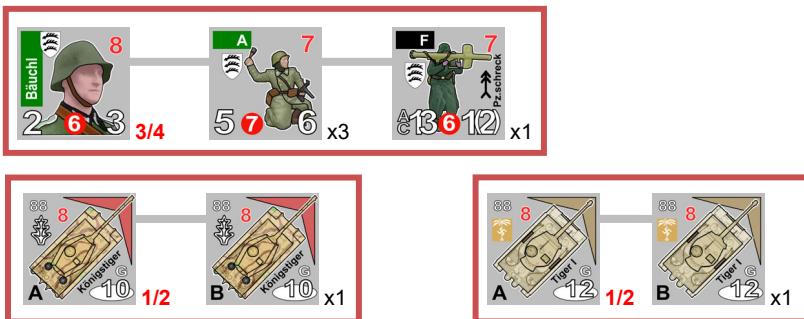


Placement en premier carte EI.

Le joueur soviétique note secrètement la position (et l'orientation) d'une de ses unités. Elle est révélée si le joueur soviétique le souhaite, si une unité allemande est adjacente ou selon les règles de découverte des unités.

ALLEMANDS

Eléments renforcés du schwere Panzer-Abteilung 424
Type des unités : chars Vétéran, infanterie Ligne



Placement en second à l'Ouest de EJ08xx (inclus).

EJ	EI
----	----



Lisow, Pologne, 13 janvier 1945

Le 12 janvier 1945, le 1^{er} Front d'Ukraine du maréchal Koniev s'élançait de la tête de pont de Sandomierz, sur la Vistule, en Pologne. Deux armées de chars, soit 1400 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 Panzer-Abteilung 424 (ancient schwere Panzer-Abteilung 501). En effet, il dispose de pas moins de 52 Tiger, soit 41 à 45 Königstiger, 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 schwere Panzer-Abteilung 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.

C'est dans ces circonstances que le gros du schwere Panzer-Abteilung 424 s'approche du village de Lisow, où il se heurte à des chars lourds IS-2 Staline, probablement du 4^e Corps de Chars de la Garde. Les Soviétiques ouvrent le feu à courte distance et anéantissent les Panzer, non sans pertes. Malgré les nombreux chars et canons automoteurs soviétiques détruits, l'engagement du schwere Panzer-Abteilung 424 se solde par un échec, un seul Tiger réussissant à regagner les lignes allemandes en passant l'Oder.

Initiative allemande au tour 1, +1 aux Soviétiques ensuite

Conditions de victoire :

Victoire allemande en fin de scénario si les unités sont plus de chars, ni Immobilisés, ni Détruits, dans le périmètre EJ0902-EI1204-EI1209-EI0910-EI0508-EI0504 (inclus) que les Soviétiques.

Victoire soviétique sinon.

Durée : 6 tours.

REGLES SPECIALES

Météo :

- Il y a de la neige profonde, et les routes ne sont pas dégagées.
- Il y a une gêne visuelle de niveau 1

Panzerfaust : les groupes allemands ont une dotation de 1-2. Le PC allemand et les groupes soviétiques ont une dotation de 1.

Scénario de Philippe Naud paru dans VV61.