

Campagne Overlord – Kursk, l'attaque au nord

05 au 11 juillet 1943



Après la défaite de la Wehrmacht à Stalingrad au début de l'année 1943, Hitler comptant sur la supériorité des nouveaux blindés de type Tigre, Panther et Ferdinand, décida d'attaquer le saillant de Kursk pour reprendre l'offensive et porter à l'adversaire un coup fatal, nom de code de l'offensive : Opération Citadelle. Le maréchal Gunther von Kluge, commandant du front central en Russie, lança l'attaque le 04 juillet 1943, en prenant l'ennemi en tenaille par des mouvements conjoints au nord et au sud, devant permettre l'encerclement des forces soviétiques. Le commandement russe, informé de la future offensive allemande, avait fait édifier, sur plus de 100 km, un réseau de défense très puissant, à base de champs de mines et de canons antichars, sur trois lignes de défense successives.

Au nord, la 9.Armee du Generaloberst Model, profitant du soutien aérien de la Luftwaffe, put écraser la première ligne de défense soviétique. Les chars Tigre et les chasseurs de chars Ferdinand ouvraient la voie aux fantassins, les unités de chars étant gardées en réserve pour l'exploitation une fois la percée faite. Les combats furent acharnés et les troupes soviétiques résistèrent sans esprit de recul, le Général Rokossovski n'hésitant pas à lancer de nombreuses contre-attaques de blindés ou d'infanterie, sans se soucier des pertes. Devant la résistance soviétique, Model fut obligé d'engager ses divisions blindées, au fur et à mesure pour combler ses pertes. Rapidement l'offensive allemande se transforma en bataille d'usure, les Allemands ne parvenant pas à percer la deuxième ligne de défense soviétique, notamment à Ponyri, considéré par les combattants comme un nouveau Verdun et devant les hauteurs d'Olkhovatka. Du 07 au 11 juillet, les troupes allemandes ne progressèrent que très peu alors que leurs pertes en hommes et en matériel s'alourdissaient de jour en jour. Finalement, le 11 juillet, sachant qu'il n'arriverait pas à percer, Model abandonna et ordonna à ses troupes de passer à la défensive. De son côté, Hitler, ayant appris le débarquement des Alliés en Sicile, décida de stopper l'opération Citadelle. La bataille de Kursk était terminée.

La bataille de Kursk, l'attaque au nord est le thème de cette 5e campagne « Overlord » Mémoire 44 qui se joue en trois scénarios successifs en équipe constituée.

Jdrommel

Pour jouer La campagne Overlord Kursk, la pince nord, il est nécessaire de disposer obligatoirement de deux jeux de base, de deux extensions Front de l'Est, d'une extension Pack Terrain, d'une extension Guerre d'Hiver et de l'extension Opération Overlord.



Notes de campagne

La campagne se joue dans l'ordre chronologique des trois scénarios :

- 1 – Attaque de la 9.Armee (n°14047)
- 2 – Assaut sur Ponyri (n°14080)
- 3 – Bataille de Teploïe (n°14088)

Il s'agit d'une Campagne de type « Overlord », donc par équipe avec un général en chef et trois généraux de terrain de chaque côté. Il n'y a pas de jetons de réserve ni de jet de dés de victoire dans cette campagne.

C'est le général en chef qui mène sa campagne : pour cela, il va choisir les secteurs attribués à ses généraux en fonction des objectifs tactiques (ceux du scénario) et stratégiques (ceux de la campagne) et du profil de ses généraux (offensif ou défensif, vétéran expérimenté ou jeune loup). Le général en chef peut changer le secteur attribué à chaque général entre deux scénarios.

Pour l'ensemble de la campagne, le général en chef dispose d'une mince réserve qu'il va attribuer en fonction de la situation et de son évolution dans le secteur qu'il juge crucial. Avant le début de chaque scénario, le général en chef peut choisir une seule unité de renfort parmi les trois disponibles dans sa réserve d'armée et la placer dans le secteur choisi, à la disposition du général commandant le secteur. Chaque unité de réserve ne peut être utilisée qu'une seule fois dans la campagne.

Réserve d'armée pour l'Axe : 1 unité de chars, 1 char « Tigre », 1 unité d'infanterie d'élite.

Réserve d'armée pour les Alliés : 1 unité de chars, 1 unité d'artillerie, 1 unité d'infanterie.

Conditions de victoire

Après le scénario final de la campagne, les points de victoire sont comptés comme suit :

1 point par médaille obtenue dans la campagne,

1 point par scénario gagné,

1 point supplémentaire par médaille-objectif obtenue,

l'équipe qui a le plus de points remporte la campagne.

Le général en chef qui gagne la campagne est promu Maréchal (ou Generalfeldmarschall selon le cas), celui qui a perdu est nommé à l'état-major général, inspecteur de l'administration des camps de formation de l'armée de réserve. Les généraux de terrain gagnants sont décorés devant le front des troupes, les perdants sont fusillés ou mis à la retraite pour raison de santé, suivant les coutumes de leur pays.

Feuille de décompte des points de la campagne, par scénario

(Maximum Alliés : 49 PV, maximum Axe : 55 PV)

<i>SCENARIO</i>	<i>ALLIES</i>	<i>AXE</i>
Attaque de la 9.Armee	(16)	(19)
Assaut sur Ponyri	(16)	(18)
Bataille de Teploïe	(17)	(18)
Total	(49)	(55)
	PV	PV

Bibliographie

- Magazine "Batailles & Blindés hors-série n°10 - Kursk tome 2.

- "Kursk, le choc des blindés" - G.Jukes - Ed. Marabout.

