Campagne Heroes of Stalingrad :

« Les petits CR de bataille » (*)

Eh oui, malgré le confinement, les chauds-six ne chôment pas… pour passer le temps, quelques CR des batailles de la campagne de HoS.

Table des matières

Scenario 2 : « Plus un pas en arrière » - 19/04/2020 2
Scenario 3 : « Disette » - 20/04/2020 6
Scenario 4 : « Spasiba Kamarade ! » - 21/04/2020 8
Scenario 5 : « Projet X » - 29/04/2020 12
Scenario 6 : « Les maçons du cœur » - 04/05/2020 18
Scenario 7 : « Le bandit Barmalei » - 07/05/2020 20

(*) A dire à voix basse (référence cinématographique. Un 6 aux dés à celui qui trouvera…)

Scenario 2 : « Plus un pas en arrière »- 19/04/2020

Guitho1974 est opposé à son fils Joris, 19/04/2020. Nous nous sommes épargnés le S1, pour les débutants, et sommes passés directement au S2. Joris choisit les allemands tandis que Guitho1974 se retrouvai avec les Russes…

Au ***Tour 1***, l'initiative est aux Russes. Rien de spécial à signaler, après le déploiement, un passant non averti verrait une avancée des troupes de chaque camp vers le centre du champ de bataille, l'objectif en point de mire.

Dès le ***Tour 2***, les troupes se retrouvent dans leurs maisons respectives, prêtes à en découdre. Les ordres sont donnés, initiative aux allemands…

Les allemands tentent de prendre l'objectif, couverts par les MG 34 dans la maison et le Horch 901 au coin de celle-ci. Les pertes russes s'accumulent (et un ordre en moins, il va falloir jouer serré…), eux qui ne peuvent riposter que par des grenades.

(*) A dire à voix basse (référence cinématographique. Un 6 aux dés à celui qui trouvera…)

A la fin du tour, ce sont les russes qui, malgré les pertes et toujours enthousiastes, dominent et détiennent l'objectif (bon c'est vrai qu'entre les deux maisons on se sent un peu tout nu…). La suite des évènements va leur donner (presque) raison !

Au ***Tour 3***, une grenade lancée par un Frontovik dans la maison (les russes tirent les premiers) a raison des 2 MG34… enfin débarrassés de la puissance de frappe allemande.

Les ***Tours 4 et 5*** sont l'occasion de l'avancée russe dans la maison allemande, la destruction du Horch 901 au tour 4 ayant, semble-t-il, sonné le glas des ambitions allemandes. Par contre, une précision importante : la perte d'un deuxième ordre russe n'augure pas grand-chose de bon pour la suite, va falloir serrer les fesses et prier le dieux Dés et la déesse Cartes…

Tour 6, c'est l'heure d'en finir, il sera décisif !! Côté cartes, la « Fureur du Führer » répond à l'ordre 227 russe (en un peu plus fort, c'est ça la « Deutch Qualitat »)

Les russes sont en surnombre sur l'objectif, la victoire des partisans est proche, mais il reste à finir le travail. Bon ça commence bien, avec l'initiative, le super Fire Team russe rate sa cible. C'est vrai qu'un terrain aussi découvert et une unité aussi proche ça peut perturber : « Da, ce n'est pas la vodka camarade général, c'est le soleil dans les yeux ! ». Mouais, faut voir mais j'ai bien l'impression que tout ça finira en Sibérie.

Bon ben les russes ont fini de jouer, reste les deux ordres allemands qui seront décisifs…

Un assaut allemand renvoie le premier Fire Team russe dans leur maison, un deuxième élimine l'autre Fire Team. Le tour est joué, les allemands se retrouvent seuls sur l'objectif.

On se retrouvera sur le S3…

Scenario 3 : « Disette »- 20/04/2020

Ça y est, les russes ont fait le plein de munitions et le vide de Vodka (eh oui, finalement on a vu la veille que la Vodka et les tirs ne font pas bon ménage…).

Encore un « petit » scenario avec peu d'ordres (2) de chaque côté. Les russes fondent de grands espoirs sur Boris qui doit s'exfiltrer par le côté Nord en passant à travers les lignes allemandes.

« Da, ça ne va pas être simple, mais j'ai un plan ». L'idée des russes est de faire le coup des allemands aux allemands : la blitzKrieg.

Après des ***Tours 1 et 2*** sans grande animation, ça s'active au ***Tour 3***. Un plan russe du tonnerre. Boris, bien placé (et avec de cartes en main qui lui donnerons assurément un avantage décisif, mais chut les allemands ne sont pas au courant (pas bien malins ces boches…)) va laisser se troupes faire le ménage et se débarrasser de l'AT Rifle avant de se faufiler en rase campagne. Et hop !! Vite fait, bien fait : Une grenade, un assaut et pfouit plus d'allemand…

Au ***Tour 4***, c'est l'autoroute pour les russes, plus que 2 cases et Boris est sauvé ! En plus, une bonne surprise en mains. « J'adore quand un plan se déroule sans accros » s'écrie-t-il avant de se préparer à bondir.

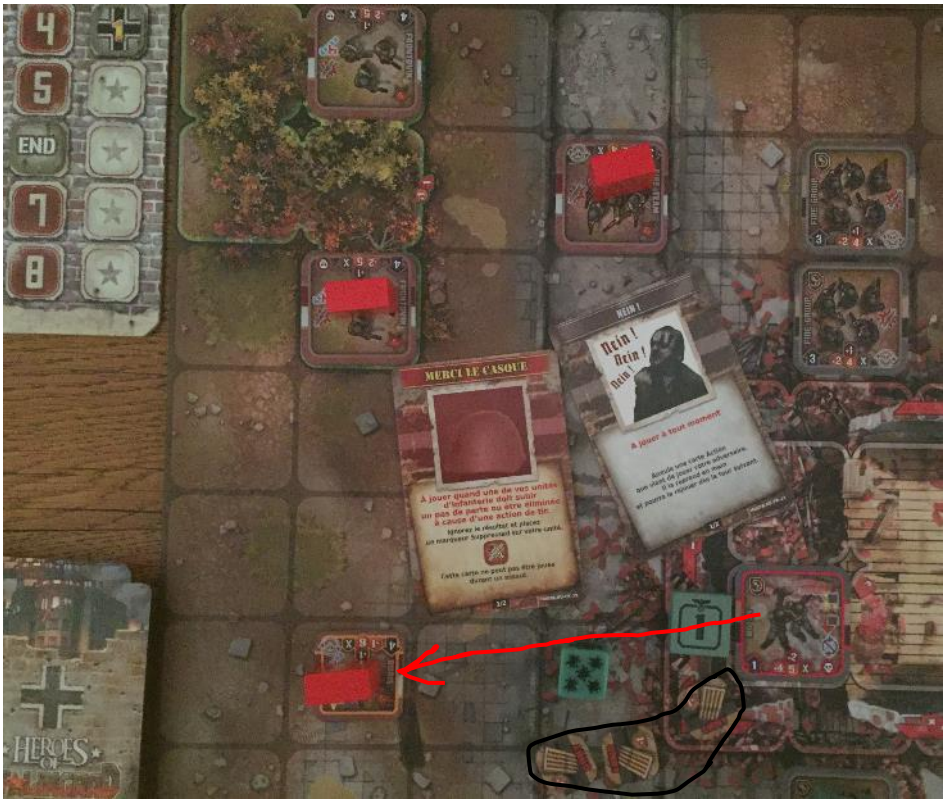
Comme prévu, la MG34 allemande tire sur Boris à +4 de bonus. Ajoutez en cadeau 3 « ammo » gardés en réserve, ça fait +7… Et concluez avec cet empaffé de boche qui fait 5 au dé. Vous avez une bien bonne recette de de 12 pruneaux et 2 pas de perte pour Boris.

« Ah Ah Ah !! *Merci le casque* » s'écrie Boris, tout en joie d'avoir gardé celui-ci (ainsi qu'une carte « courage » lui permettant d'enlever un marqueur « suppressed »).

« Ach ! *Nein* ! » répond le commandant Allemand (qui soit dit en passant a passé ses phases de réserve à aller d'un trou d'obus à l'autre pour voir si la boue russe est la même partout. Y'a pas de justice ma brave dame !).

Ce bougre avait jeté ses 4 cartes pour se refaire une santé, et une belle main…

Encore une fois, tous les espoirs russes s'envolent.



On se retrouvera sur le S4… (tiens, ça me dit quelque chose)

Scenario 4 : « Spasiba Kamarade ! »- 21/04/2020

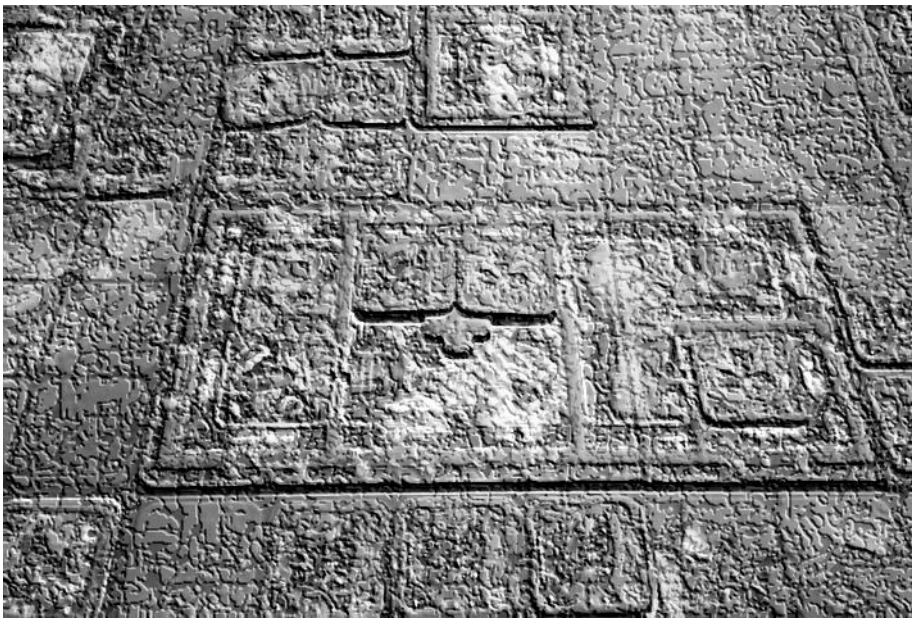
Le matin du 21, au quartier général russe, ce n'est pas la joie (2 défaites en 2 jours ça fait quand même mal à l'honneur patriotique). Mais, la nuit ayant porté conseil aux généraux, on remet ça : « Comme nous sommes courageux (et comme ce n'est pas nous qui allons sur le champ de bataille) ce soir on recommence !!).

Cette fois, un champ de bataille 2x2, 4 ordres russes, 3 ordres allemands, 4 cartes chacun et 6 tours.

Tour 1 : Chacun se déploie dans sa zone, bien sagement. Les allemands très (trop ?) confiants suite à leur 2 victoires en 2 jours (avec quand même un officier russe éliminé…) et les russes très (trop ?) avides de revanche…

Les russes, plus prompts que les allemands (et il faut bien l'avouer plus proches aussi de la maison), se ruent la bave aux lèvres à l'intérieur du bâtiment pour l'occuper, conquérir l'objectif et boucher les entrées. Ce serait « Fort Alamo » s'il n'y avait pas ce froid qui commence à poindre (en fait ce sera plutôt « Règlement de compte à OK Corral »).

Les allemands doivent se contenter de se masser devant les portes et fenêtres, surement en train de fomenter un mauvais plan…



Heureusement que les avions espions allemands supportent mal le froid. Si l'Etat Major a pu tirer quelque chose des photos aériennes, ils sont très forts… encore un soldat qui finira sur le front est… Mince alors ! il y est déjà !!

Aux ***Tours 2 & 3***, c'est un échange de tirs. Une carte « renvoi » dans les dents, les allemands se prennent une de leurs grenades et se retrouvent pris entre feux, à droite 2 Fire Team ayant fait le tour de la maison et à gauche le HMG1910 et la DP28 qui font des tirs de suppression.

Encore 3 tours à tenir et l'objectif restera aux russes, belle propagande (et surtout lourdes médailles) en perspective pour les généraux.

Le ***Tour 4*** voit le vent commencer à tourner, les russes dans la maison commencent à avoir du mal à contenir les assauts allemands. On se bat bec et ongles à chaque ouverture de la maison, mais les russes continuent de la tenir cette foutue maison !

Alors, voyant que les grenades n'ont pas un effet extraordinaire sur les troupes retranchées dans la maison, les allemands font appel à leurs vieilles amies les cartes et sortent une *Gebaltte Ladung* (une méthode maintes fois éprouvée, jamais décevante) qui finira au milieu de la pièce principale, entre deux chaises et la table…

Et ce qui devait arriver arriva, un Fire Group allemand finit par réussir à entrer au nez et à la barbe d'un Fire Team russe. Pour l'instant, pas dans la pièce principale où se situe le précieux objectif. Va falloir résister encore 2 tours !!!!!

Au ***Tour 5***, les allemands ont l'initiative (pas forcément si mal se disent les russes, nous l'aurons pour le dernier tour, qui sera pour sûr décisif). Les ordres sont donnés : 3 côté russe (eh oui, la résistance à tout prix à un prix, le nombre d'ordres) et les allemands maintenant 4 grâce à un ordre express venu du *haut commandement* lui même !

Il y avait longtemps… premier ordre et un boche retrouve une grenade coincée dans son pantalon… Et boum, un peu de ménage dans la maison (le Frontovik éliminé et 1 pas de perte pour chaque Fire Team, on aura connu moins efficace [(*)]). Le vide créé sera rapidement comblé par de nouvelles unités russes (et cette fois ce sera bel et bien le gradé (Boris encore lui) qui s'y collera (pas de gaieté de cœur mais le parti observe tout le monde, et la Sibérie n'est pas un endroit si tranquille pour la retraite).

[(*)] Eric et Fred, vous ne voulez pas prêter vos dés à mon fils ?

Malgré tout, les russes ne sont pas en reste et les pertes s'accumulent de chaque côté, et les ordres diminuent à vue d'œil.

A la fin de ce tour 4, le plus meurtrier de la partie, les russes gardent 3 ordres et les allemands n'en ont plus que 2.

Tour 5, les allemands sortent encore une satanée carte *communication coupée* et l'ordre 1 russe s'envole… Il reste les 2 ordres placés sur les officiers *Boris* pour bouter l'allemand hors de la maison et *Youri* pour assurer les arrières au cas où.

Mais à ce moment-là, surprise (pas la carte, une vraie surprise), l'insolente réussite (on a même entendu parler de chance) allemande aux dés disparaît… au meilleur (ou au pire selon le camp dans lequel on se situe) des moments : le moment décisif.

Après 2 *action d'éclat* allemandes ratées, (dont une d'un Fire Team assaillant la maison par la porte nord) et un tir russe à côté, la victoire tend les bras à ces derniers : Boris, souvenez-vous revenu d'entre les morts après le S3, se lance dans un assaut sur le Fire team qui occupe la maison. Victoire presque assurée avec 2 cartes apportant un bonus de +1 à l'assaut.

Mais c'est à ce moment là que les dés changent encore leur faveur et Boris se retrouve blessé.

Match nul pour ce S4… rendez-vous sur le S5. Mais les russes, encore à leur déception, vont prendre un peu de repos avant de se lancer de nouveau dans la bataille.

Scenario 5 : « Projet X »- 29/04/2020

Les russes et les allemands se retrouvent quelques jours plus tard. Encore une fois, les forces sont de faibles importances, mais côté allemand comme côté russe, des renforts de poids sont attendus. Les espions de chaque camp ont dénombré de l'infanterie en nombre, mais aussi des chars, et même des Héros…

Au **Tour 1**, l'initiative est aux allemands et chacun se déploie dans sa maison, bien à l'abris tout en sachant que l'adversaire a fait de même…

A la fin du premier tour, chaque camp se rapproche du 3ème objectif, tout en laissant des troupes à l'arrière pour sécuriser l'objectif dans l'attente des renforts. Sachant l'ennemi proche, personne ne pipe mot et, si le temps n'avait pas été aussi froid, nous aurions pu entendre les mouches voler… rassurez-vous, cela ne durera point !

Au **Tour 2**, pas grand-chose à signaler, la peur est présente et l'espoir dans les renforts également…

On notera que les allemands la jouent petits bras en restant bien cachés alors que les russes, fidèles à leurs habitudes, se ruent vers l'objectif (bon faut quand même être raisonnable, il n'y a qu'un Fire Team pour tenter le coup, les autres observent bien sagement la scène.

Avec le **Tour 3**, les renforts de chaque camp étant arrivés (« Encore des qui ne seront pas fatigués ! » diront certains), les choses sérieuses commencent. L'initiative est aux allemands, c'est à noter car vous constaterez plus tard que cela aura son importance pour la suite de la bataille…

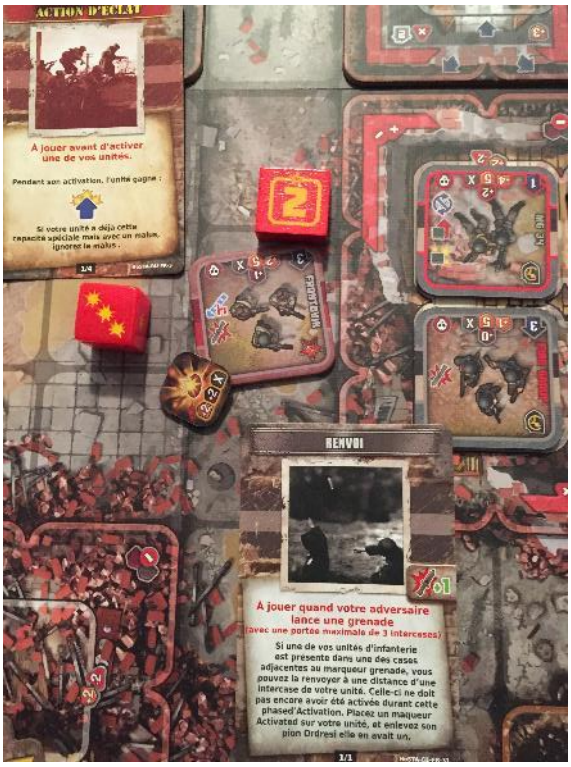
Un Fire Tean russe, tapis entre les deux maisons, engage une *action d'éclat* pour aller jeter une grenade sur la MG34 allemande, en position dans la maison à demi écroulée avec vue sur l'objectif n°3. Il est stoppé net par *Nein* et préfère rester bien caché.

Pour le reste, c'est calme plat, même les corbeaux vont mourir de faim si ça continue !!!.

Tout le monde essaye de trouver sa place entre les ruines et les véhicules.

Arrive le **Tour 4**, initiative aux russes… Dès le premier tir, le T34 russe immobilise le canon du Panzer I, à moins d'une réparation, il est désormais inoffensif.

Tapis entre deux maisons, Fire Team russe retente son *action d'éclat* pour aller jeter une grenade dans la maison en ruine où se terrent toujours la MG allemande et un Fire Group… et elle repart avec la grenade dans la figure et un pas de perte (eh oui, une carte *renvoi* étant passée par là). Décidemment, quand ça veut pas ça veut pas. Pas facile de devenir un héros du parti !



La débauche d'énergie russe pour conquérir l'objectif a, comme pour les batailles précédentes, pour effet de voir diminuer rapidement les effectifs.

A la fin du tour, aucune perte allemande à déplorer alors que les russes perdent un ordre.

Comme disait un général russe : « La guerre c'est comme les échecs, il faut sacrifier les pions pour que le parti l'emporte. »

Au **Tour 5**, la stratégie russe va pouvoir continuer : on se rue sur l'objectif, le nombre aura raison de la stratégie quasi-suicidaire. Et puis maintenant que le T34 ne craint plus rien, il pourra déblayer le terrain sans difficulté côté maison, le lance-flamme ayant pour mission d'en faire de même dans la maison allemande... et il ne va pas s'en priver !!

Mais tout d'abord, maintenant que les allemands ont épuisé leurs cartes, le Fire Team russe va pouvoir enfin lancer sa grenade en paix... et hop, plus de MG34 !

Quant au lance-flamme russe, il fait bien son travail, et un *merci le casque* ne fera que retarder l'échéance, un assaut plus tard et en 2 ordres le lance-flamme allemand est hors d'état de nuire !

A la fin du tour, alors qu'il en reste encore 3 à jouer, les russes sont en bonne position dans tous les points de la carte.

Dès le début du **Tour 6**, le char allemand est détruit (un deuxième *5* au dé de dégât et il ne restera qu'une épave brûlant sur le champ de bataille. Ce sera trop difficile pour les russes.

Mais les allemands résisteront, dans les **Derniers Tours**, l'OBERST HERMANN Hoth tentera bien de conquérir la maison au sud tout seul (enfin presque, il est quand même accompagné de sa *Geballte Ladung*) mais le T34 russe va le balayer avant qu'il ait pu y pénétrer. Quant à l'OBERLIEUTENANT LENGERKE, *la fureur du führer* lui permettra de garder son objectif.

C'est donc la première victoire pour les russes, 2 objectifs à 1. Mais au prix de nombreuses pertes dans les deux camps. A la fin, il restera peu d'unités sur le champ de bataille. Ce fut long est sanglant, et sans une insolente chance aux dés, les russes n'auraient probablement pas pu remporter cette manche tant leurs pertes furent nombreuses.

Place maintenant au scénario 6. A n'en pas douter les allemands voudront leur revanche, les dés russes ont intérêt à être bien chauds…

Scenario 6 : « Les maçons du cœur »- 04/05/2020

On se retrouve encore, face à face et pressés d'en découdre. Côté russe, ce n'est pas la joie (ça tombe bien, il n'y a plus d'hirondelles dans le coin… trop froid !). En effet, empêcher les allemands de détruire cette maison, censée faire office de QG pour les généraux russes (« Quelle idée de choisir cette maison ! On s'en fout ! Si ce n'est pas celle-ci ce sera une autre » entend-on dans les rangs) ne va pas être une mince affaire.

Surtout que les russes sont légèrement en retard, l'initiative est donc aux allemands, à portée de canons de la maison. 6 marqueurs destruction et c'est plié. Allez ! Courage ! ce n'est pas perdu !

Au Tour 1, évidemment les allemands se sont déployés pour avoir la maison en ligne de mire : 2 PAK38, 1 mortier et 1 Panzer III.

Côté russe, Marya dans son T60 fait ce qu'elle peut, elle contourne rapidement la maison par la droite pour détruire ces satanés canons et ce char. L'initiative au tour suivant devrait l'y aider.

Le mortier russe vise et touche la ruine dans laquelle se trouvent les PAK38 allemands. Un seul des deux est détruit malgré une erreur du QG allemand qui les a déployés non embusqués. Malheureusement, le mortier détruit avait déjà touche sa cible. Et le deuxième, miraculé, fera de même.

Et ce qui devait arriver arriva, 3 tirs réussis sur 4 (Le mortier ne tire pas mais se rapproche pour avoir une ligne de vue sur le bâtiment). La moitié du chemin est déjà faite ! Et il reste 5 tours !!!!!!!!!

Tour 2 : L'initiative est aux russes et ils ont bien l'intention d'en profiter. Tout va aller très vite et la victoire choisir son camp (et pas le bon, croyez-moi).

Marya vise le Panzer… Raté ! Ce n'est pas grave, une *seconde chance* s'offre à elle… *« Caramba, encore raté !! »*. Elle a plus de réussite sur son deuxième tir mais un *merci le casque* sauve le mortier.

Miraculé, le Panzer allemand n'en demande pas temps, 2 tirs réussi sur la partie droite de la maison qui tombe en ruine. Tania, la sniper russe, abasourdie et couverte de poussière,se retrouve avec un *marqueur suppressed* et son tir sur le Pak 38 compromis… et raté bien entendu !

Plus qu'un tir réussi et les allemands l'emportent !

C'est le mortier qui s'y colle… et comme les marqueurs suppressed ne s'appliquent pas aux tirs de destruction, un « 6 » aux dés fini de mettre la maison en ruine. Le Pak 38 n'aura même pas à tirer, la victoire est allemande.

Les allemands célèbrent leur victoire éclaire et le QG ne manquera pas de faire remarquer aux russes que ça ne valait pas la peine de déployer autant d'unités d'infanteries.

6 tirs réussis sur 7 tentés, c'est un record ! On aura au moins évité les morts !

Scenario 7 : « Le bandit Barmalei »- 07/05/2020

Voilà, nous y sommes. Une bonne grosse bataille se prépare. Tous ces efforts pour en arriver là : le contrôle de ce quartier de la ville…

Côté allemand, XXX pts et 7 ordres ; côté russe, XXX points et 7 ordres également.

L'objectif principal des russes, dans un premier temps, sera d'amener Maryua dans son char pour bénéficier des 2 T34 (bon, pas très autonomes ces russes, OK, un char sans conducteur ça ne vaut pas grand-chose mais un char avec un conducteur qui attend l'autre ce n'est pas bien malin… *« C'est quand même pas des chars tandems ! »* dira d'ailleurs Marya en arrivant à son char).

Au **Tour 1**, l'initiative est aux allemands. Déploiement classique, les russes se trouvent un peu à l'étroit…

Côté action, les allemands jouent l'offensive (Ah ! Toujours la fameuse blitzkrieg.) et les 2 SDKFZ 251 bien chargés se ruent vers la fontaine… un petit peu trop d'ailleurs. Une action d'éclat de l'AT Rifle qui entre dans la ruine, se poste derrière une fenêtre et arrose le véhicule le plus éloigné de la fontaine. A +3 contre un blindage léger de 6, les chances de toucher sont bonnes. Et un 3 au dè l'aurait transformé en épave fumante s'il n'y avait eu un mauvais « rebond »… Bon le SDKFZ prend 2 « suppressed », c'est toujours mieux que rien.

Rien d'autre à se mettre sous la dent. L'infanterie allemande embarquée dans le 2ème SDKFZ garé près de la fontaine y reste, se préparant certainement à se déployer sur l'objectif. Les russes sont loin, Marya cours vers son char de trou d'obus en trou d'obus. Chacun se met donc en position et on imagine assez mal comment les allemands vont tenir les 7 prochains tours dans la fontaine.

Au **Tour 2**, l'initiative est aux russes. Les allemands ont refait le plein de cartes… et ils s'en servent. Ils prennent l'*initiative* et le SDKFZ qui avait quelques instants auparavant échappé à la destruction, toujours avec un marqueur « suppressed » sur le dos, bénéficie d'une carte *courage* (pouf, plus de « suppressed ») et vient se garer devant les fenêtres de la maison sud investie par les russes. Et comme si ça ne suffisait pas, une *Action d'éclat* lui permet de prendre pour cible l'AT Rifle qui n'a pas eu le temps de réagir et se retrouve mort.

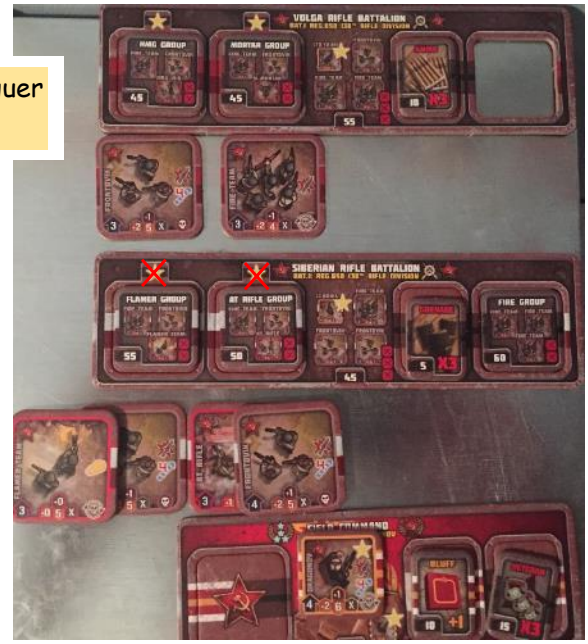
A la fin du Tour 2, les russes déplorent 3 unités tuées contre rien aux allemands… mais pour l'instant pas d'ordre perdu.

Arrive le **Tour 3**, l'initiative est aux allemands et Marya va pouvoir entrer dans son char. Les russes font le coup de l'*initiative* aux allemands et le lance-flamme arrive discrètement dans la maison, écarte la dépouille de l'AT Rifle et arrose les 2 véhicules bloquant les fenêtres (parceque 2 véhicules postés devant les fenêtres d'une maison ça fait quand même des dégâts à l'intérieur… Résultat : le SDKFZ 251 détruit et le Hoch 901 avec un « suppressed ».

Ce sera là le seul fait d'arme marquant de ce tour. Les allemands, qui ont bien investi la fontaine et Mattei a amené son panzer IV, suffisamment bien placé pour tirer sur les infanteries et pour être protégé, pour le moment tout du moins, des chars allemands.

A la fin du tour, le nombre d'unités éliminées commencent à grossir de manière inquiétante, les russes ayant perdu 2 ordres… les véhicules légers allemands ont fait le ménage (j'ai lu sur un forum que leur blindage n'est pas très résistants et qu'ils sont vite éliminés… heureusement, sinon en 3 tours c'est fini 😊)

Les cimetières vont manquer de place à ce rythme-là…



Au **Tour 4**, initiative aux russes. On va basculer sur la deuxième moitié de la bataille et les allemands sont toujours accrochés à la fontaine ; les véhicules légers et le Panzer I se sont placés entre cette fontaine et les bâtiments tenus par les russes. Ça va être compliqué de les déloger… Seul point positif pour les russes : les 2 chars lourds T34 !

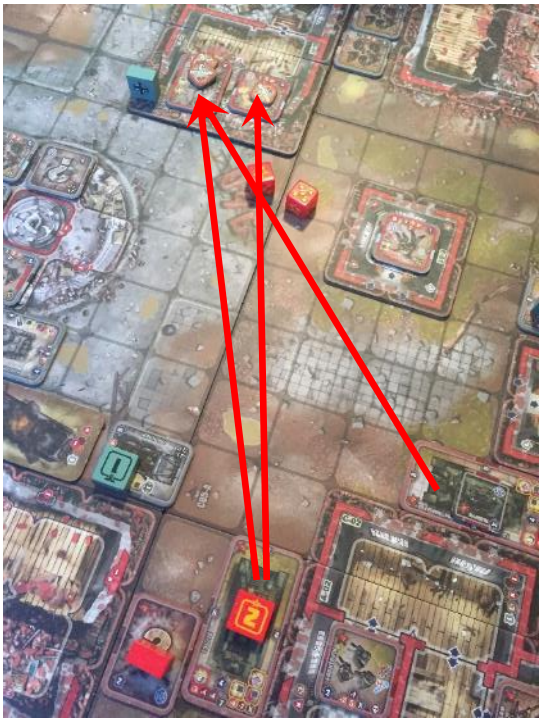
La position des véhicules légers allemands, mitrailleuses tournées vers la maison, rend celle de l'infanterie russe très inconfortable. C'est ainsi que sur ce tour les pertes humaines se sont accumulées (seule satisfaction côté russe : ces pertes auront comme contrepartie l'élimination de pas mal des véhicules allemands).

Côté véhicules lourds, Marya se met en position face à la fontaine et contraint le Panzer Allemand à rester caché, c'est toujours ça de gagné (ou de perdu selon qu'on est russe ou allemand !!). Quant à l'autre char, il se positionne entre 2 maisons russes, avec en ligne de mire les véhicules légers et les infanteries cachées dans la maison allemande proche de la fontaine (quand même un lance-flamme et un PAK 38) : c'est tout l'intérêt des tirs de suppression (+8 c'est intéressant) et multiples…

Tour 6, pour éviter d'être sous le feu des allemands, c'est suppression à gogo et le PAK 38 et le lance-flamme ne sont pas à la fête (les bons lancers de dés aident un peu quand même).

Ces menaces momentanément écartées, les chars russes vont pouvoir sortir de leurs abris et se présenter face à la fontaine. Il ne restera à ce moment-là que 2 tours, cela sera-t-il suffisant aux russes pour reprendre la fontaine ?

N'oublions pas Tania, sniper cachée dans la petite maison face à la fontaine et qui fait quelques dégâts…



ET c'est ainsi qu'au **Tour 7**, les russes se retrouvent en (relative) bonne position pour contester la victoire que les allemands tiennent depuis le Tour 2 : les 2 T34 menacent la fontaine et les blindés allemands tandis que l'infanterie attend dans la maison que le ménage soit fait…

Bien sûr, tout ça c'est si les allemands s'étaient endormis… ce qui n'est pas le cas, et le mortier est là pour nous le rappeler. Ça fait mal parceque d'un coup il n'y a plus personne dans la maison, on a perdu le soldat Danilov !!!!

Les combats sont de plus en plus violents, on s'échange coup pour coup. Une *Action d'éclat* plus tard, le deuxième SDKFZ 251/1 est détruit. Il faut dire que le Frontovik y a met tout son cœur (et tous ses Ammo au passage)…

Au début du **Tour 8**, la stratégie des russes fait effet et ils investissent la fontaine (2 unités de chaque camp) et les blindés se répartissent les taches : Marya menace la fontaine de tout son poids et l'autre T34 bloque le Panzer allemand loin des combats… Mais l'initiative est allemande, ça comptera à la fin !

A la fin de la phase d'ordre les russes, dopés par *Za Rodina*, envoient un Frontovik et un Fire Team en espion ; Objectif : Prendre la fontaine en phase de réserve…

Et pendant ce temps, les combats sont d'une rare violence dans la fontaine et alentours, personne ne veut lâcher. Entre tirs de Marya et lance-flamme allemand, il est difficile de différencier ses alliés de ses ennemis. Rien n'y fera, *Za Rodina* ou pas *Za Rodina*, l'initiative allemande leur permet de reprendre 2 cases de la fontaine en phase de réserve, la partie se termine sur un match nul, tant au niveau des objectifs que des pertes, nombreuses dans chaque camp…

Côté russe, 14 unités d'infanterie éliminées soit près de 60% des forces présentes au début de la journée.

Côté allemand, 14 unités d'infanterie éliminées soit près de 70% des forces présentes au début de la journée.
Et pour les blindés, 75% de pertes (les 3 blindés légers).