

LIGNE MANNERHEIM



INTRODUCTION

Ce scénario d'introduction couvre les deux derniers mois de l'assaut soviétique sur la ligne Mannerheim en février et mars 1940. Les Finlandais peuvent-ils tenir ? Ou les Russes pourront-ils percer leurs défenses et se diriger vers leur capitale ?

L'échec de la pénétration de la ligne Mannerheim en décembre a entraîné une réorganisation de la 7^e armée soviétique. Selon le plan d'opération 'Ladoga', le nouveau commandant Timošenko devait attaquer à nouveau en février, avec jusqu'à 30 divisions pour percer la ligne Mannerheim.

Les défenseurs finlandais qui lui font face sont fatigués, épuisés et à court de réserves fraîches. Cette attaque déciderait de l'issue de la guerre !

Les cartes Evénements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques, militaires, politiques ou économiques variées.

DURÉE DU JEU

Durée de jeu le plus long : 1h30

Camp favorisé : Soviétique

Camp le plus difficile à jouer : Finlandais

Ce scénario dure 6 tours (entre la première semaine de février 1940 et la dernière de la première quinzaine de mars 1940), chaque tour étant équivalent à une semaine.

Le **joueur Soviétique** joue toujours en premier, suivi du **joueur Finlandais**.



FORCES

Le **joueur Finlandais** contrôle les unités Finlandaises (bleu clair) et des **Volontaires étrangers** (bleu).

Le **joueur Soviétique** contrôle les unités de **l'Armée Rouge**, **l'aviation soviétique** et du **NKVD** (rouge sombre).

PLATEAU DE JEU

La carte couvre l'ensemble du sud et du centre de la Finlande, ainsi que les mers voisines et les régions éloignées du grand nord.

Seules les régions situées dans l'isthme de Carélie et au sud-est de la Finlande (et les voisines en URSS) sont accessibles dans ce scénario.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

- Désactivée dans ce scénario. Loueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie.

PV BONUS

- Le **joueur Finlandais** gagne 5 PV chacune pour les régions de la ligne Mannerheim qu'il contrôle à la fin du scénario.
- Le **joueur Finlandais** gagne 2 PV pour chaque Bunker de la ligne Mannerheim encore en jeu à la fin de la partie
- Le **joueur Soviétique** gagne 10 PV s'il s'empare de la région de Porvoo.
- Le **joueur Soviétique** gagne 5 PV pour chaque région de la ligne Mannerheim et Viipuri à la fin du jeu
- Le **joueur Soviétique** gagne 1 PV pour chaque Bunker de la ligne Mannerheim qu'il détruit

PERTE DE VP

- Le **joueur Finlandais** perd 3 PV s'il perd la région de Viipuri.
- Le **joueur Finlandais** perd 1 PV pour chaque Bunker de la ligne Mannerheim détruit.

RENFORTS

- Pour les **Soviétiques**.

- Pour les **Finlandais**.

Tour 1 : 1 - 7 Février :

13th HQ, 13th Arty, 173rd Mot.Div., 7M Rifle Div., 80th Rifle Div., *Grendhal*

Tour 1 : 1 - 7 Février : 23rd Res.Div

Tour 2 : 8 - 15 Février

32nd Tank Bde, 33rd Tank Bde., 51st Rifle Div., 84th Mot.Div., *Voroshilov*, 8th Log.

Tour 4 : 23 - 28 Février

28-62-63 Tank Rgts, 128th Mot.Div., 72nd Mount.Div, 86th Rifle Div., *Biriuzov*, *Shtern*, 9th Log.

Tour 5 : 1 - 7 Mars

29th Tank Bde, 31st Tank Bde., 36th Cav., 7th Cav., 42nd Mot.Div., 95th Mot.Div., *Timoshenko*, 10th Log.

RÈGLES SPÉCIALES

REPLACEMENTS

Tous les remplacements et les constructions sont gérés par les cartes. Les Soviétiques touchent 4 remplacements par tour et les Finlandais 1, et chaque camp en reçoit d'autres éventuellement suite aux cartes ou événements.

CARTES

On tire 2 cartes par tour dans ce scénario, et les joueurs peuvent en garder jusqu'à 10 en mains.

INTERVENTION ALLIÉE

Le niveau d'Intervention Alliée n'est pas utilisé dans ce scénario.



SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Finlandais** : Viipuri et Porvoo.
- Pour les **Soviétiques** : toutes les régions ferroviaires du sud et de l'est

CASES HORS CARTE : SUEDE & NORVEGE

Ces cases hors-cartes ne sont pas utilisées dans ce scénario.



PERCEES

Seules les petites unités de combat **Finlandaises** (régiment ou brigade), à Ski, peuvent effectuer des percées.

BUNKERS DE LA LIGNE MANNERHEIM

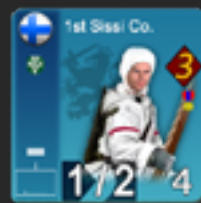
Ces unités de combat **Finlandaises** ne peuvent pas bouger de leurs régions de départ. Elles ne retraitent pas et ne paniquent pas. Ce sont aussi des unités lourdes et dotées d'artillerie. Ils rapportent 2 PV en fin de partie si intacts (et 1 PV au **Soviétique** si détruits, -1 au **Finlandais**)

En outre, tant qu'elles existent, leurs régions reçoivent régulièrement des renforts en champs de mines supplémentaires.



UNITES SISSI

Ces unités de combat **Finlandaises** peuvent se déplacer camouflées et aussi attaquer en restant cachées. Leur présence autorise une phase spéciale d'embuscade lors des batailles où seules les unités de Skieurs peuvent tirer. Elles ne manquent jamais de ravitaillement et peuvent entrer en URSS. Trois chefs **Finlandais** ont les mêmes avantages (identifiables par le blason SISSI sur le pion)



BROUILLARD DE GUERRE

Seules les piles d'unités **Finlandaises** en bénéficient, c'est à dire que le **joueur Soviétique** ne voit qu'un drapeau sur les piles, quel qu'en soit le contenu.



HINTERLAND SOVIETIQUE

Aucune unité **Finlandaise** ne peut jamais pénétrer dans les régions **Soviétiques** avec voies ferrées situées sur les bords sud et est de la carte, ni dans la case Murmansk.

TERRAINS FINLANDAIS DIFFICILES

Les terrains de Forêts & Lacs, Marais et Forêts profondes n'autorisent ni la supériorité de cavalerie, ni celle des unités lourdes, et donnent des bonus en défense. Pas de ravitaillement non plus en Forêts profondes.

