

SUOMUSSALMI



INTRODUCTION

Ce scénario d'introduction couvre les batailles de Suomussalmi et de la route de Raate, dans le centre de la Finlande à la fin de 1939. Les Finlandais peuvent-ils renouveler leurs victoires historiques ? Ou bien les Russes pourront-ils éviter la défaite et poursuivre leur avance vers Oulu ?

La 9e armée soviétique attaque pour couper la Finlande en deux au point le plus étroit, avec pour objectif Oulu. Les Finlandais déployés à la hâte sous les ordres du colonel Siilasvuo sont en infériorité numérique à un contre cinq, mais ils montent une série d'attaques audacieuses à skis autour des flancs soviétiques.

Les batailles de Suomussalmi et de la route de Raate seront les victoires finlandaises les plus complètes de la guerre, le monde apprenant le sens du mot 'Motti'.

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 : 1h00

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Finlandais

Ce scénario dure 3 tours (entre la seconde semaine de décembre 1939 et la dernière de décembre 1939), chaque tour étant équivalent à une semaine.

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



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.

Seul le théâtre Finlande Nord (Finlande et régions voisines en URSS) est jouable 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 2 PV si il garde le contrôle de Salla à la fin du scénario.
- Le **joueur Finlandais** gagne 1 PV pour chaque région frontalière avec l'URSS qu'il conserve à la fin du jeu.
- Le **joueur Finlandais** gagne 2 PV pour chaque unité de la 9ème Armée adverse éliminée complètement.
- Le **joueur Soviétique** gagne 15 PV la première fois qu'il contrôle : Oulu.
- Le **joueur Soviétique** gagne 5 PV la première fois qu'il contrôle : Salla / Suomussalmi.
- Le **joueur Soviétique** gagne 2 PV la première fois qu'il contrôle : Kuusamo
- Le **joueur Soviétique** gagne 1 PV pour chaque unité de sa 9ème Armée encore en jeu à la fin de la partie

PERTE DE VP

- Le **joueur Soviétique** perd 1 PV pour chaque unité de sa 9ème Armée qui a été éliminée.

RENFORTS

- Pour les **Soviétiques**.

Tour 1 : 1 - 7 Décembre : 4th Rifle Div.

Tour 2 : 8 - 15 Décembre : 36th Tank Bde.

Tour 3 : 16 - 22 Décembre : SB2 Bomber

Tour 4 : 23 - 31 Décembre : aucun

- Pour les **Finlandais**.

Tour 1 : 1 - 7 Décembre : 6th Ind. Bn.

RÈGLES SPÉCIALES

REPLACEMENTS

Tous les remplacements et les constructions sont gérés par les cartes. Les Soviétiques touchent 1 remplacement par tour les deux premiers tours, puis 2 les deux derniers tours. Les Finlandais 1 tous les tours. De plus, 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 est désactivé dans ce scénario.



CASES HORS CARTE : SUEDE & NORVEGE

Ces cases sont innaccessibles dans ce scénario.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Finlandais** : Oulu.
- Pour les **Soviétiques** : Belomorsk

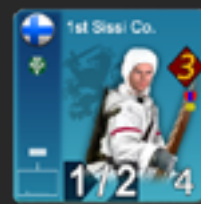


PERCEES

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

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.

