

## 16. Scénario

Durée : du 10 octobre au 2 novembre 1919

### 16.1. Mise en place

#### Armée estonienne

- stock de PR : 0
- [Estonian fleet \(Eesti Mereväe\)](#) (active dès le tour 1) : 28/H
- mouvement interdit à l'Est de la rangée d'hexs n°H :
- [1/9Rgt](#) : 24/F
- [Art 1°ID, Armored train N°3](#) : 22/F
  
- Renforts (mouvement interdit à l'Est de la rangée d'hexs R) :
- 12-13 octobre : [Ingurmanland Rgt](#): 27/I
- 14-15 octobre : « [Parts](#) » [HQ, Kuperianov battalion, 14° battery, Train infantry Det](#): 27/H
- 16-17 octobre : [Scouts](#) : 27/H
- 20-21 octobre : [1° battery](#) : 27/H
- 22-23 octobre : [4/1EstoD \(4° Rgt/1st Div\)](#) : en 25/G

#### Britanniques :

[RAF Squadron](#) (case « RAF ») et [Royal Navy](#) (28/H) : **uniquement en soutien des Estoniens ou en bombardement.**

[Mark V tanks](#) (1 pion) : 22/G

#### Renforts :

- [Mark V tanks](#) : à Yambourg le 18-19 octobre.
- les deux pions chars Mark V sont retirés du jeu au début du tour du 26-27 octobre.

#### Armée du Nord-Ouest

- stock de PR : 0

[3° Air Detachement](#) (3 A/O) : case « 3° A/O » : uniquement en soutien de l'ANO.

bat. de choc des tanks ([Tk Shock](#)), [Légion franco-russe](#), [Swedish Legion](#): 22/G

[Armored trains](#): 22/G

[Art. NWA](#) : 22/F

1<sup>ère</sup> compagnie de choc des tanks (Rodzianko) ([1°Tk Co](#)) : 14/K

#### 1°Corps d'Armée :

[Art. 1°AC](#) : 22/F

[Horse jägers Rgt](#) : 17/J

[Armored cars](#) : 22/G

[1°AC Res](#) : 23/F

#### 2°ID :

HQ Yaroslavtsev, [5° Ostrov Rgt](#): 16/K

[6° Talab, Art. 2°ID](#) : 15/K

[7° Ural](#) : 15/J

[8° Semenov](#) : 17/J

#### 3°ID :

HQ Vetrenko, [9° Volyn Rgt](#): 13/K

[10° Temnits, 12° Krasnogorsky \[KRSNG\]](#), [Art2 3°ID](#) : 11/M

[11° Viatka \[VIATSK\]](#), [Art1 3°ID](#) : 14/K

[Horse Art. 3°ID](#) : 14/J

#### 5°ID :

HQ Dydorov, [17°Libava, Escadron de fusiliers \(Riflemen squadron\)](#), [Art2 5°ID](#) : 19/I

[18° Riga](#) : 20/H

[19°Poltava, Art1 5°ID](#) : 18/I

#### Renforts :

- [6°ID](#) : [Petchora Rgt](#): apparaît en 23/D le 14-15 octobre
- Régiments Rés 1 et Rés : à Narva le 16-17 octobre
- Eléments du régiment Balte ([Baltic Rgt elements](#)) : à Narva le 18-19 octobre
- [1°ID \(HQ Dzerozhinsky, 1°Gueorguiev, 2°Revel, 3°Kolyvan, 4°Gdov, Art.\)](#) : par 08/S le 18-19 octobre.
- [1°ID Res](#): par 08/S le 20-21 octobre.

- Chars Renault FT-17 : à Yamburg le 20-21 octobre
- 4°ID (HQ prince Dolgoruky, 15°Voznesen, 16°Veliko-Ostrov, «cavalery » Rgt, Art.) : par 08/S le 22-23 octobre.
- 1°ID : Tchud Rgt: par 08/S le 24-25 octobre.

#### Règles spéciales :

- le joueur Blanc doit laisser pendant 1 tour complet au moins 1 PE d'infanterie et une unité d'artillerie en 08/S le 16-17 octobre au plus tard (participation à la prise de Louga, hors-carte au sud). Chaque tour de retard décale d'un tour l'arrivée des renforts de la 1°ID.
- le joueur Blanc peut rallonger la partie jusqu'au 3-4 novembre s'il renonce à recevoir en renfort la 1<sup>ère</sup> ID (qui retient alors l'offensive de la 15° Armée rouge au sud). La partie peut être poursuivie jusqu'au 5-6 novembre s'il renonce aussi à la 4°ID. De plus, si l'arrivée d'une des deux divisions est annulée le ravitaillement rouge ne peut plus provenir de l'hex 06/FF.
- le tour du 10-11 octobre ignorez les règles de commandement. Toutes les unités Blanches peuvent combiner leurs attaques et soutiens à loisir (pas de limites au nombre de piles par attaque quelque soit la position des HQ, et coordination possible entre Estoniens et NWA).

#### 7<sup>ème</sup> Armée Rouge :

Réserve de PR : 6

Fort « [Krasnaya Gorka](#) » : 28/M

Fort « [Seraya Loshad](#) » : 29/L

Retranchements : Yamburg, Gatchina, Krasnoye Selo, 21/R, Ropsha, Tosno

Note : Un Retranchement est détruit dès qu'une unité Blanche pénètre dans l'hex.

Armored trains « [Lénine / Volodarski](#) » et « [Tchernomorski / 3<sup>rd</sup> International / Trotsky](#) » : Gatchina

Flotte : Kronstadt (26/Q)

#### 2°Division de Fusiliers

HQ 2°RD, Art1, 18°Rgt, Armored cars (1 pion) : 19/J

10° Rgt : 16/L

11° Rgt : 15/L

12° Rgt : 18/J

13°Rgt : 14/L

14°Rgt : 13/L

15°Rgt : 12/M

16°Rgt, Art2 : 17/K

17°Rgt : 20/I

#### 6°Division de Fusiliers

HQ 6°RD, Art1 : 22/I

46° Rgt, Armored cars (1 pion), Art2 : 22/H (Yamburg)

48° Rgt : 23/G

49° Rgt : 24/I

50° Rgt : 27/K

51° Rgt : 25/K (Kotly)

Règle spéciales : pas de désertions au 1<sup>er</sup> tour.

#### Renforts :

La couleur du bandeau des unités indique leur provenance (et leur Formation).

Symbole d'étoile noire sur le pion : unité à construire ; étoile jaune : renfort ; étoile blanche : unité présente dès le départ sur la carte.

Unités	Date d'entrée	Hex d'entrée*	Réduction du PERD**
628° Rgt	12-13	P	
1° Rgt de Réserve (1°Rés)			
<a href="#">bashkir battery</a>			
<a href="#">2° bashkir Rgt</a>			
Détachement composite des Cadets de Petrograd ( <a href="#">Kd Petr1</a> )			
622°Rgt			
2° Dét. de Marins [ <a href="#">2 MAR</a> ]		Débarquement	
Détachement des Cadets de Novgorod ( <a href="#">Kd Nov</a> )	14-15	M	-3
Dét. de Cadets de Petrograd 2 ( <a href="#">Kd Petr2</a> )		P	
Rgt de surveillance ( <a href="#">watch Rgt</a> )		Krasnaia Gorka	
3° Div. d'artillerie de forteresse ( <a href="#">3°F Dv</a> )			

2° VseObutchka Rgt [2 VS OB]	16-17	C	-3	
3° Dét. de Marins [3 MAR]		Débarquement		
4° Dét. de Marins [4 MAR]				
Dét. de l'Ecole de commandement de la flotte [FLEET SCHOOL]				
Lev Trotsky		M	-12	
3° bashkir cavalry Rgt [3 CAV BASH]		P		
3° bashkir Rgt				
Shlisselburg Workers Battalion [SHLISS WRK]				
HQ de la Défense de Petrograd [PETROG DEF]	Petrograd, quartier Pierre & Paul			
7°Rgt de Cadets (7Kd)	18-19		-3	
HQ Kharlamov		M		
2°-36° Rgts			-1	
62°-630° Rgts			-1	
8°Rgt de Vologda		V		
478°Rgt			-1	
479°Rgt			-1	
6°Rgt			-1	
Artillerie Art Kh 1		C		-1
Artillerie Art Kh 2				
7° Rgt	20-21	V		
413° bashkir Rgt		M		
9°-21° Rgts				
67°-214° Rgts				
Moscow cavalry Rgt [CV MOS]				
59°-60° railway guards Rgts (Rgts de garde ferroviaire)				
Bataillons tchékistes de Novgorod et Tver (TcheKa)			-3	
HQ Krasnaya Gorka		Débarquement	0	
5° special latvian Rgt [5 LETT]			-2	
HQ 21°RD		M		
Rgt cavalerie /21°RD				
188°Rgt/21°RD			-1	
189°Rgt/21°RD			-1	
Artillerie/21°RD			-1	
8°-9° Rgts de Cadets de Moscou (8-9Kd Mos)		-2		
Aviation Rouge (disponible dès le début du tour)	Case « Avia »			
HQ Odintsov	22-23	P		
187°Rgt/21°RD				
Armored trains « Libknekht / Volgar »		M	-1	
Artillerie Art Kh 3		-1		
3°-160° Rgts	24-25	M		
Armored cars (1 counter)				
Armored cars (1 counter)	28-29	P		
Armored cars (1 counter)				
	1 <sup>er</sup> -2 novembre			
161° Rgt	3-4 novembre	M		
Bataillon de l'usine Putilov [PUTIL]	à créer (12.1.2)	P		
2° Rgt de Réserve		P		
3° Rgt de Réserve				
Det. communiste d'Ivanov		P		
Dét. de défense intérieure de Petrograd (Petr def)		P		
1°-3° bataillons indépendants de Petrograd [1-3 RIND]		P ou débarquement (au choix)		
Dét. communistes (quatre) [COM]	à créer (12.1.2)			
Détachements de Quartier (six) [NEVSKY, WINTER PALACE, WARS. STATION, VASSIL. ISLAND, PETER&PAUL, SMOLNY]		P		

\*P ou Kr. Gorka : apparaissent en début de tour (P : Petrograd dans n'importe quel quartier).

M (Moscou) : entrent par 07/68 ; V (Vologda) : par 18/FF ; C (Carélie) : par hex 27/T.

Débarquement (séq. de mouvement) : sur un Fort, à Oranienbaum ou à Petergoff (au choix) si sous contrôle ami ; mouvement impossible ce tour.

\*\* : PERD : voir 16.2

## 16.2 Victoire

Si le Blanc contrôle le Palais d'Hiver à n'importe quel moment du jeu c'est une victoire automatique Blanche. Sinon il doit compter ses points de victoire (PV), qui représentent la capacité qu'il a eu à créer une vraie menace sur Petrograd et à attirer et à détruire un grand nombre d'unités Rouges, soulageant ainsi les autres fronts de la guerre civile.

Les Blancs marquent des PV en contrôlant (avoir été le dernier à y passer) certaines localités à la fin du jeu (même si elles sont encerclées) :

- 10 PV : chaque quartier de Petrograd, Liuban, Tchudovo, hex 18/FF (comptent même si occupés seulement 1 tour en cours de partie).

- 5 PV : Krasnaya Gorka, hauteurs de Pulkovo, Kolpino, Gatchina, Tosno.

- 3 PV : Petergoff, Ligovo, Krasnoye Selo, Tsarskoye Selo.

- 2 PV : l'hex au sud de Ropsha, Pavlovsk.

- 1 PV : Seraya Loshad, Oranienbaum, Vyritsa.

Les Blancs perdent 10 PV si les Rouges contrôlent Volossovo, 5 PV pour l'hex 13/S et 20 PV pour Yamburg.

La somme des PV déterminent un premier niveau de victoire.

PV	Victoire
prise du Palais d'Hiver	Victoire stratégique majeure Blanche : la Finlande déclare la guerre à la Russie bolchevique, le Royaume-Uni renforce son aide, le moral Rouge chute sur l'ensemble des fronts de la guerre civile.
36+	Victoire stratégique Blanche
27-35	Victoire régionale Blanche
17-26	Victoire marginale Blanche
10-16	Ex aequo
8-9	Victoire marginale Rouge
2-7	Victoire régionale Rouge
1 ou moins	Victoire stratégique Rouge

Le niveau de victoire est ensuite ajusté par le nombre de « PE d'unités Rouges détruites » (abrégié PERD, ce sont les PE des unités entièrement éliminées ; chaque perte subie par la flotte compte 2 PERD ; les AB comptent pour 1 PERD) :

-3 niveaux de victoire si PERD = 0 ou moins (possible si malus, cf ci-après)

-2 niveaux de victoire si PERD = 1 à 10

-1 niveau de victoire si PERD = 11 à 20

+0 niveau de victoire si PERD = 21 à 30

+1 niveaux de victoire si PERD = 31 à 40

+2 niveaux de victoire si PERD = 41 ou plus

Le PERD est ajusté par les événements suivants :

1) + 12 PERD si Trotsky éliminé

2) -3 PERD si 1 perte sur la Royal Navy

3) les renforts Rouges non pris : lors de ses séquences de mouvement, le joueur Rouge peut décider de ne pas recevoir certaines des unités prévues pour le tour. Le tableau des renforts indiquent pour chaque unité le nombre à déduire du PERD.

4) (optionnel) : les choix non historiques pris par les joueurs en début de partie : si les joueurs sont d'accord chacun peut acheter des options historiques à un certain coût pour la victoire exprimé en PERD :

### 16.2.1. Option des deux joueurs (si accord commun) :

- jouer au préalable à « Orël 1919 » (Vae Victis #75) : si le joueur Blanc obtient au moins une victoire Régionale, le joueur Rouge doit retirer de la carte au moins 12 PE en unités le 28-29 octobre.

Si le Rouge obtient une victoire stratégique, toutes ses unités bénéficient d'un +1 au moral dès le 28-29 octobre.

Coût : 0 PERD.

### 16.2.2. Options du joueur Blanc :

- a) aide supérieure britannique (coût : -7 PERD) : doubler les valeurs de la flotte britannique ; de plus, le pion n'est jamais détruit (remplacements incessants) mais chaque « perte » subie compte -3 PERD.

- b) véritable offensive estonienne vers Pskov (coût : -15 PERD) : conséquence : l'offensive de la 15<sup>e</sup> Armée Rouge est retardée contre le flanc de l'ANO : la partie dure jusqu'au 5-6 novembre et les renforts Blancs de la 1<sup>er</sup> ID et 4<sup>er</sup> ID sont avancés d'1 tour.

- c) pont ferroviaire de Yamburg réparé (coût : -12 PERD) : mouvement des TB de l'ANO possible sur le pont, et +2 « Munitions ANO ».
- d) meilleure logistique à l'arrière (coût : -7 PERD) : +2 « Munitions ANO » (cumulable avec pont de Yamburg réparé).

16.2.3 Option du joueur Rouge : meilleur plan de défense de Petrograd : annuler la règle 11.1. Coût : +5 PERD.

### 16.3 Conseils de jeu

- **Blancs** : infiltrations et vitesse ! Il n'y a pas de ZOC en forêt (sauf route, rail) et les unités en déroute n'ont pas de ZOC. Et rappel : au tour 1 il n'y a aucun problème de coordination. Abusez de la cavalerie et des marches forcées. Essayez vite de couper la voie ferrée Moscou – Petrograd, à moins de consacrer toutes vos forces à une prise rapide de Petrograd. Votre offensive est une course contre la montre.
- **Rouges** : l'heure est grave. Vous pouvez tenter de freiner l'avancée blanche dès le départ mais gare aux pertes que vous ne retrouverez pas plus tard pour rétablir un front. Pensez à pilonner quand vous ne pouvez pas attaquer. Tenez bon, le peuple de Petrograd se mobilise et les renforts arrivent de toute la Russie.