

Le monde de Dust : 1936-1947



Bienvenue soldats. Je vais vous raconter pourquoi cette guerre mondiale dure depuis trop longtemps et pourquoi nous devons la gagner. Voici un résumé des événements les plus importants de la dernière décade.

1936

Juillet

Un vaisseau spatial extraterrestre s'écrase en Antarctique. Il n'y a qu'un seul survivant, enfermé dans un sarcophage.

1937

Juillet

Les forces japonaises envahissent la Chine continentale. La seconde guerre mondiale commence en Asie.

1938

Mars

Des militaires allemands découvrent le vaisseau crashé dans les terres de la Reine Maud, en Antarctique. Le sarcophage extraterrestre est ramené en Allemagne par un sous-marin.

Avril

Le *Blutkreuz Korps* est fondé à Berlin sous la direction du baron Leopold Von Thaler. Son objectif est l'étude et l'utilisation de la technologie extraterrestre.

1939

Septembre

La Pologne est envahie par l'Allemagne. La Grande-Bretagne, la France, l'Australie et la Nouvelle-Zélande entrent en guerre.

1940

Mars

Le *Blutkreuz Korps* parvient à libérer l'extraterrestre enfermé dans le sarcophage. Il prend le nom de Kvasir. Les recherches sur les applications militaires du VK s'accroissent.

Juin

Paris tombe et la première bataille d'Angleterre commence le mois suivant.

Septembre

L'Allemagne, l'Italie et le Japon signent le pacte tripartite. Les fondations de l'Axe sont posées.

Décembre

Les forces britanniques, indiennes et australiennes reprennent l'Égypte, aux mains des Italiens, capturant Tobrouk au passage.

1941

Juin

Les Allemands envahissent l'URSS au cours de l'opération Barbarossa, avançant à grande vitesse. Les troupes russes subissent de lourdes pertes. Il semble que la patrie ne sera sauvée qu'en versant abondamment le sang de ses enfants.

Octobre

L'armée allemande, impossible à arrêter, capture la ville de Kharkov durant la première bataille pour cette ville.

Décembre

La marine japonaise attaque Pearl Harbor. Les États-Unis entrent en guerre.

Bataille de Moscou. L'armée allemande est arrêtée à quelques kilomètres de la capitale, défendue par les troupes à ski soviétiques. Puis le terrible hiver russe entre en action, les Allemands mourant littéralement gelés. Les troupes soviétiques, entraînées et équipées pour le froid, commencent leur offensive destinée à reconquérir le terrain perdu au profit des envahisseurs allemands.

1942

Février

Les forces japonaises attaquent Darwin, en Australie et bombardent la ville de Santa Barbara, en Californie. Le sol des États-Unis est vulnérable à une attaque.

Avril

Le Lieutenant-Colonel Jimmy Doolittle conduit le premier raid aérien américain sur Tokyo.

Mai

Deuxième bataille de Kharkov. La ville reste aux envahisseurs.

Juin

Le *Deutsches Afrikakorps* reprend Tobrouk aux Britanniques et pousse vers le canal de Suez.

Juillet

Les troupes britanniques, indiennes, australiennes, néo-zélandaises et sud-africaines stoppent l'avance de l'*Afrikakorps* durant la première bataille d'El Alamein.

Août

La bataille de Guadalcanal, dans les îles Salomon, ouvre la voie à l'offensive américaine dans le Pacifique.

La bataille de Stalingrad commence. Contre toute attente, l'armée soviétique tient bon face aux forces de l'Axe et conserve une bande de terre sur la rive occidentale de la Volga. Depuis cette position, elle lance des contre-attaques quotidiennes qui sont repoussées par les envahisseurs.

Octobre

Deuxième bataille d'El Alamein. Les troupes alliées connaissent leur première victoire face à l'*Afrikakorps*.

Les Allemands effectuent les premiers tests des nouveaux *PanzerKampfLäufer*, des marcheurs de combats blindés, dans Stalingrad. Ces véhicules démontrent leur utilité en combat urbain. Leur mobilité et puissance de feu dépassent tout ce que peut mettre en face l'armée rouge. Grâce à eux, les forces allemandes parviennent à retourner lentement la situation en leur faveur, même si la production est limitée par la difficulté de trouver du VK en Antarctique.

Novembre

L'opération Torch débute avec le débarquement des troupes alliées au Maroc, en Algérie et en Tunisie.

Opération Uranus. Contre-attaque de l'armée rouge pour encercler les Allemands dans Stalingrad. Même avec les armées à sa disposition, l'URSS ne parvient pas à encercler la ville. Les pertes allemandes sont élevées, mais les forces de l'Axe parviennent à tenir grâce à leurs marcheurs. Depuis des positions fortifiées, les nouveaux marcheurs de l'Axe, les *Ludwig*, massacrent les T-34 soviétiques. Il est désormais clair pour le haut commandement allemand que ces nouvelles machines changeront le cours de la guerre, qui rendront à l'Allemagne sa supériorité.



Février

L'US Army connaît sa première défaite face à l'armée allemande à la bataille du Col de Kasserine, en Tunisie.

L'armée allemande prend Stalingrad, même si les russes occupent toujours la rive orientale de la Volga. La victoire laisse un goût amer aux envahisseurs. Ils y ont perdu plus d'hommes qu'au cours de toutes les autres batailles depuis le début de la guerre. L'Axe ne se remettra jamais complètement des pertes de Stalingrad.

Malgré la défaite, les Russes capturent un marcheur *Luther* neuf, ainsi que l'atelier de la Sixième Armée allemande, avec mécaniciens et ingénieurs. Ces prisonniers se révéleront cruciaux pour la réalisation du premier marcheur soviétique.

Lors de la troisième bataille pour la ville, l'armée rouge finit par reprendre Kharkov, puis la reperd avec de lourdes pertes. Les marcheurs allemands se montrent décisifs, alors que les Soviétiques peinent à trouver une parade.

Mars

Pour compenser les pertes subies au cours de l'hiver, le *Blutkreuz Korps* teste le *Wiederbelebungs serum* (sérum de réanimation) sur les soldats allemands tombés au combat. Juste après la troisième bataille de Kharkov, le Deuxième Régiment de Gardes soviétiques est le premier à faire face aux zombies. L'effet sur des soldats russes terrifiés est dramatique. Même les vétérans aguerris fuient le champ de bataille. Les troupes allemandes subissent également de lourdes pertes à cause des zombies, qui ne sont pas encore totalement sous contrôle. S'ils ne sont pas très à l'aise en utilisant cette nouvelle arme, les généraux allemands ne peuvent ignorer son efficacité. Le *Blutkreuz Korps* décide de limiter l'utilisation des zombies à ses propres opérations.

Suite à ces événements la *Stavka*, le haut commandement soviétique, lance une série de nouveaux programmes de recherches militaires avancées.

Avril

Adolf Hitler organise une grande parade à Berlin pour célébrer son anniversaire, ainsi que la prise de Stalingrad. Il est abattu par un sniper durant le défilé. Quelques personnes bien renseignées relient l'assassinat au *Blutkreuz Korps*, mais les investigations tournent court. Personne ne sait plus trop qui est aux commandes de l'Allemagne, qui s'enfonce dans le chaos. Ses forces militaires reculent sur tous les fronts.

Le *Smersh* est fondé à Moscou. L'URSS dispose désormais d'une agence centrale d'espionnage et de contre-espionnage. Beaucoup pensent qu'elle existe depuis longtemps, mais personne ne peut le confirmer. Les personnes concernées ont disparu, à l'exception d'un petit nombre de dignitaires qui refusent de commenter. Les assassins à la solde de la nouvelle agence se rendent célèbres en plaçant la carte d'une reine de cœur dans les mains de leurs victimes.

Mai

Les restes de l'*Afrikakorps* et de l'armée italienne se rendent aux Alliés en Afrique du Nord. La guerre y est terminée... pour le moment.

Après une prise de pouvoir brève mais sanglante à Berlin, l'Amiral Karl Dönitz prend le contrôle de l'Allemagne. Le Maréchal Erwin Rommel est en charge de l'armée. À travers le Reich, les Nazis sont arrêtés et les unités SS sont dissoutes ou intégrées à l'armée régulière.

Juin

L'Axe est constitué autour de l'Allemagne, et l'Amiral Dönitz nommé « Protecteur de l'Axe ». Le drapeau du nouveau bloc est la croix de chevalier (*Ritterkreuz*) en noir sur fond rouge.

Juillet

La bataille de Koursk révèle qu'à courte portée, les marcheurs allemands ne peuvent pas encaisser la puissance de feu des derniers chars russes. La précision des armes de l'Axe ne fait pas le poids face à la multitude de chars et canons ennemis. Les marcheurs seront désormais réservés aux opérations commandos et aux combats urbains. Ces machines sont puissantes, mais potentiellement fragiles.

Des chars classiques continueront à être utilisés pour les batailles en terrain dégagé.

Les troupes alliées débarquent en Sicile. C'est le

premier territoire de l'Axe envahi. En quelques semaines, les Alliés se rendent maîtres de l'île.

Août

Exploitant son succès à Koursk, l'armée rouge lance la quatrième bataille de Kharkov. Elle parvient à reconquérir ce qui reste de la ville. Malgré la défaite de l'Axe, les Soviétiques ne parviennent pas à exploiter leur victoire. Le front se stabilise en une série d'attaques et de contre-attaques. Une longue période de guerre de tranchée commence.

Septembre

Les forces alliées débarquent sur la péninsule italienne. L'Allemagne occupe Rome et en prend le contrôle. L'Italie fait désormais intégralement partie de l'Axe.





Octobre

Début des négociations secrètes entre l'Axe et les Alliés pour négocier une paix séparée sur le front de l'Ouest.

Novembre

Les forces de l'Axe se mettent en position défensive sur tout le front de l'Est et repoussent les nombreuses attaques soviétiques au prix de lourdes pertes de chaque côté.

Décembre

À cause du cessez le feu à l'Ouest, les armées de l'Axe se tournent vers l'Est. Lorsque Staline apprend les négociations de paix secrètes, il coupe tout lien avec les Alliés. Les Russes se sentent trahis et jurent de se venger. Les communications avec les Occidentaux sont rompues.

Les négociations de paix entre l'Axe et les Alliés tournent court. Aucun des deux camps ne parvient à s'entendre et toute discussion est arrêtée lorsque le principal négociateur allemand est retrouvé mort dans sa chambre d'hôtel. De nombreux observateurs pensent que le *Smersh* a joué un rôle dans cet assassinat présumé. Les hostilités reprennent entre l'Axe et les Alliés.

1944

Janvier

Bataille de Monte Cassino, les Alliés essayent de remonter à travers l'Italie pour prendre Rome. Malgré de nombreux assauts, cette forteresse montagneuse se révèle imprenable.

L'offensive d'hiver soviétique débute autour de Leningrad et de Novgorod. Après quelques succès, elle s'écroule sur les lignes allemandes. L'armée rouge creuse des tranchées.

À San Juan en Argentine, dans un laboratoire secret, des scientifiques allemands construisent une nouvelle bombe au VK. Elle explose au cours d'un incident, qui déclenche un tremblement de terre qui fait 10.000 victimes. Ce type de recherche est définitivement banni par l'Axe.

Les forces alliées débarquent à Anzio. Incapable de réaliser une percée, la tête de pont alliée est attaquée jour et nuit pendant quatre mois. Les soldats alliés doivent se battre avec les marcheurs allemands au corps à corps.

Mars

Opération U-Go : les Japonais attaquent l'Inde, contrôlée par les Britanniques, mais sont arrêtés à Imphāl et Kohima. L'opération Ichi-Go, menée en parallèle en Chine, est une réussite. L'empire du soleil levant étend ses possessions dans le Sud de la Chine.

Mai

Les forces de l'Axe reprennent l'offensive lors de la cinquième bataille de Kharkov et s'emparent de la moitié de la ville. Dans les ruines de la cité sont aperçus les premiers prototypes de marcheurs soviétiques. Ils ne sont pas aussi efficaces que les modèles allemands, mais l'écart se réduit rapidement.

Juin

Les forces alliées finissent par percer à Monte Cassino et à Anzio, prenant Rome au passage, la seule capitale de l'Axe à être tombée à ce jour.

L'opération Overlord commence par le débarquement allié en Normandie, sur la côte française.

Les forces américaines capturent l'île de Saipan dans le Pacifique et mettent leurs bombardiers à portée du Japon. Ce dernier demande une aide militaire aux Allemands. L'Axe envoie en sous-marins des pilotes et leurs marcheurs, ainsi que les plans pour fabriquer ces derniers.

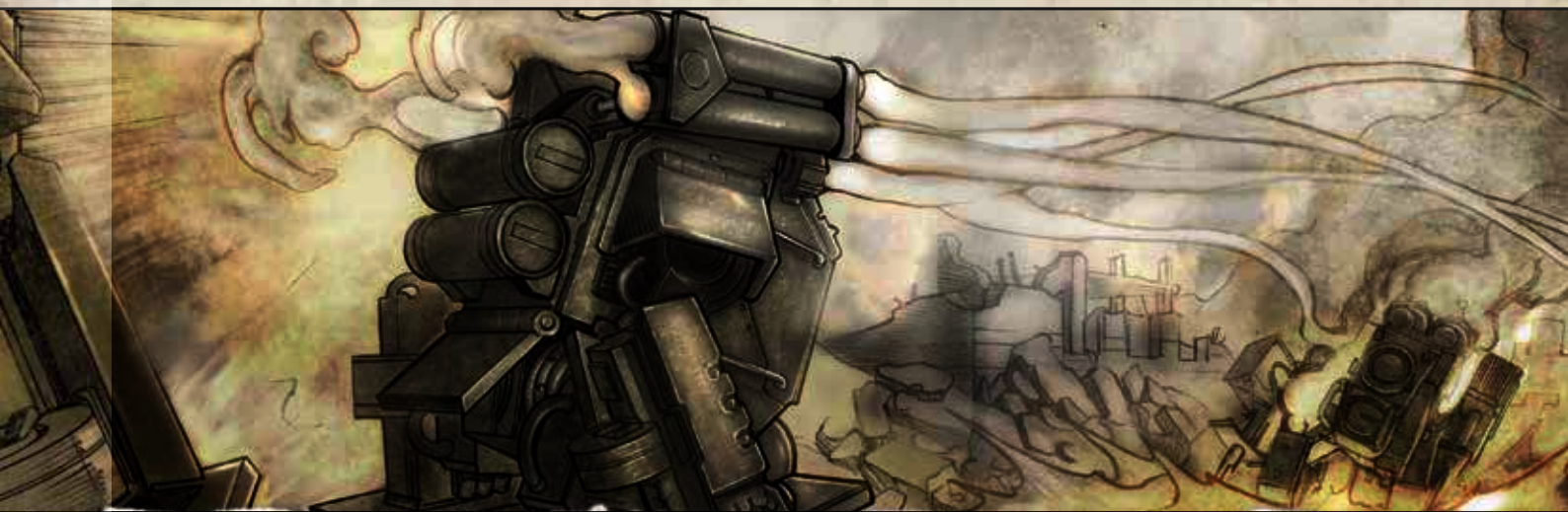
Juillet

Au cours d'une opération audacieuse, les troupes soviétiques prennent d'assaut les garnisons françaises et britanniques à Madagascar. Staline tient ainsi sa promesse de l'année précédente, se venger des Alliés en attaquant là où on ne l'attend pas. Il capture au passage une base qui servira de point de départ à la recherche de VK en Antarctique. L'Union Soviétique est désormais en guerre avec les Alliés.

Août

Le Japon lance le programme « Samouraï d'Acier » pour développer ses propres marcheurs.

Les troupes alliées percent le front normand et libèrent Paris, avant de libérer toute la France.



Septembre

Les pertes de l'Axe en Normandie ne peuvent pas être facilement remplacées à cause des envois de marcheurs vers le Japon. Cela permet aux Alliés d'atteindre la frontière allemande, après le succès de l'opération Market Garden. La chute de l'Allemagne pour Noël semble assurée.

Octobre

Après la bataille du Golf de Leyte, les forces américaines débarquent aux Philippines. Les succès initiaux sont contrecarrés par les marcheurs japonais.

Décembre

Les Alliés sont pris par surprise lors d'une impressionnante offensive allemande dans les Ardennes. Leurs forces sont repoussées en France.



1945

Janvier

La seconde bataille de France commence sous la poussée de l'armée allemande renaissante. Au cours d'une opération spéciale, le capitaine Joe Brown de l'ASOCOM s'empare de la technologie du VK, aux mains de l'Axe.

Le Japon capture Chongqing. Les communistes sont désormais les principaux adversaires de l'Axe en Chine.

Les troupes japonaises envahissent Ceylan avec l'assistance des marcheurs allemands. L'île tombe rapidement.

Mars

La première base alliée est construite en Antarctique. Les scientifiques trouvent rapidement du minerai VK et la recherche sur de nouvelles technologies débute aussitôt.

Juillet

Depuis Ceylan, les forces japonaises menacent les lignes de ravitaillement des armées alliées en Asie du Sud-Est. Les États-Unis décident d'utiliser une bombe nucléaire au VK contre l'île, avant de lancer l'assaut. Le résultat dépasse l'imagination. La terre se fend et l'océan engloutit plus de 90% de l'île. Les Alliés bannissent l'utilisation de ces armes.

Août

Terrifié par cette nouvelle arme, le Japon rejoint l'Axe. L'empereur Hirohito a désormais un rôle symbolique, le vrai pouvoir étant entre les mains du Protecteur Dönitz.

La sixième bataille de Kharkov commence. L'Axe s'empare de ce qui reste de la ville. Après six violentes batailles, il faut beaucoup d'imagination pour considérer ce qu'il en reste comme une ville. Pas un seul bâtiment ne tient debout.

Septembre

Les combats en France sont féroces alors que les forces alliées sont repoussées lentement vers la Normandie.

Octobre

Les Japonais attaquent l'Australie et la Nouvelle-Zélande.

Novembre

L'URSS et la Chine communiste unissent leurs forces, formant le Sino-Soviet Union. La pression de l'Axe à l'Ouest et à l'Est et des Alliés au Sud, force la main des deux chefs militaires : Josèphe Staline et Mao Zedong. Pour ce dernier, l'alliance est également motivée par la nécessité d'une aide pour triompher dans la guerre civile en Chine.



Décembre

Les forces de l'Axe envahissent le Népal et le Tibet. Leurs adversaires restent médusés.

Pour la première fois depuis des années, il n'y a pas d'offensive d'hiver soviétique. Elle serait bien trop coûteuse. Le SSU a cependant d'autres objectifs.

1946

Mars

Le *Smersh* organise une série de révolutions marxistes en Amérique du Sud. Dès que le régime tombe, les troupes du SSU arrivent, suivies de scientifiques chargés de trouver de nouvelles sources de VK.

Mai

Après avoir perdu la deuxième bataille de France, l'armée alliée évacue pour la Grande-bretagne.

Lors de la septième bataille de Kharkov, le SSU reprend la ville. Les escouades d'infanterie soviétiques utilisent des lance-flammes pour contrer la menace des zombies.



Juillet

Lors de l'opération Red Sun, le SSU débarque en Alaska et en Floride, au cours de la même nuit. Il occupe une large portion de la côte de l'Alaska. En Floride, les Alliés réagissent plus rapidement et l'avancée soviétique est arrêtée dans les Everglades par le Corps des Marines américains.

Août

Leur situation s'aggravant, les Alliés décident de former un gouvernement unifié. Le troisième bloc est né.

Les forces alliées lancent un assaut massif sur les réserves de VK de l'Axe en Antarctique lors de l'opération Highjump.

Septembre

Une nouvelle Afrikakorps (NDAK) débarque en Libye et dans le golfe de Guinée. La guerre en Afrique reprend.

Octobre

Au cours de l'opération Red Sea, les forces du SSU débarquent sur la côte Est de l'Islande, qui était piètrement défendue par l'Axe et les Alliés. Les deux autres blocs étaient attentistes depuis longtemps sur ce front. L'arrivée d'un troisième participant ne change pas grand-chose.

Décembre

L'Organisation des Nations Neutres (NNO) est créée à Bangkok, en Thaïlande.

1947

Janvier

L'Axe lance une offensive massive sur tous les fronts. Pour la première fois depuis des années, le SSU doit faire face à une offensive d'hiver. Les lignes sont percées à plusieurs endroits, au Nord à côté de Leningrad et à Zverograd au Sud. Le SSU réagit rapidement mais l'Axe fait preuve d'une énergie renouvelée, inédite depuis les premiers jours de Barbarossa.

Ça c'est l'histoire, soldats, le futur dépend de vous. Il est temps d'aller gagner cette guerre !

Les forces alliées

Les puissances occidentales constituent la plus importante alliance politique et militaire au monde. Elles disposent des plus grandes armées et flottes ainsi que du plus grand nombre d'avions. Le centre névralgique de la production militaire alliée est la ville de Detroit. Elle est rattrapée par Montréal, alors que le Canada devient le nouveau centre de production du Commonwealth britannique. Ces usines, ainsi que des centaines d'autres sur la planète, produisent des armes à une vitesse impressionnante.

Malgré tout, les ressources sont étirées au maximum. Les Alliés doivent en effet se battre sur trop de fronts. Leurs forces sont présentes depuis les étendues de l'Antarctique jusqu'à l'Alaska, de l'Afrique du Nord à l'Australie, dans les



marais de Floride et les jungles de Bornéo, ou encore dans les montagnes des Andes. Aucun endroit n'a échappé à la dévastation de la guerre, qui s'est répandue sur toute la planète.

Alors que 1947 commence, les Alliés sont dans une situation dangereuse. Leurs citoyens sont fatigués de cette guerre sans fin, même s'ils travaillent jour et nuit pour la gagner. Les soldats aussi sont fatigués, mais ils savent que des centaines de millions d'hommes et de femmes comptent sur eux pour protéger leur mode de vie et leur liberté. Tout est fait pour que cette guerre se termine, mais les Alliés n'accepteront rien de moins que la capitulation sans condition des tyrannies qui menacent leurs démocraties.

*La Taskforce alliée
Joe attaque une
position fortifiée près
de Zverograd.*



L'ASOCOM : le Commandement des Opérations Spéciales Alliées

Un des plus puissants atouts que possèdent les Alliés est l'ASOCOM, le Commandement des Opérations Spéciales Alliées. Cette organisation secrète protège les citoyens et les militaires de toutes les nations alliées contre des menaces inconnues dans l'histoire de l'humanité. L'objectif de l'ASOCOM est très clair : il ne suffit pas que la guerre se termine au plus vite, elle doit être gagnée à tout prix. Et c'est bien ce que l'ASOCOM compte faire.

Cette organisation a vu le jour lorsque les États-Unis et la Grande-bretagne décidèrent de combiner l'Office of Strategic Services américain (OSS) et le Special Operations Executive britannique (SOE), bien avant que les Alliés décident d'unir leurs destins. Depuis sa création, l'ASOCOM a été rejoint par toutes les principales puissances alliées : les USA et la Grande-bretagne, comme fondateurs, ainsi que la France, le Canada, l'Australie, la Nouvelle-Zélande, le Brésil et le Mexique. Ces huit nations sont les fondatrices du bloc allié et en sont les pays les plus puissants. L'ASOCOM s'est choisi comme emblème un octogone, chaque côté représente un des huit membres fondateurs. Ce symbole a inspiré l'architecture du nouveau QG militaire allié dans le Kansas, connu tout simplement comme l'Octagon (Octogone).

ÉCHELLE À
100%



Équipage : 2 (pointeur, pilote)

Poids : 20,65 tonnes

Longueur : 6,30 m

Largeur : 2,16 m

Hauteur : 4,95 m

Armes :

- canon OQF 17 pdr

- mitrailleuse cal .50 AA

- mitrailleuse cal .30

Blindage : 50 mm

Vitesse : 32 km/h

Autonomie : 300 km



Les forces de l'Axe

Lorsque le pacte tripartite fut signé en 1940, aucun participant ne savait comment tout cela évoluerait. Aujourd'hui, Hitler et Mussolini sont morts. L'Allemagne, le Japon et l'Italie sont unis sous un même drapeau, obéissent à un seul homme et l'Axe est maître de l'Europe ainsi que de l'Extrême Orient.

Le bloc contrôle certes moins de territoires que les Alliés ou le SSU, mais sa puissance militaire est indiscutable. La découverte par l'Allemagne du Vrill-Kultur l'a placé bien loin devant le reste du monde en matière d'avancée techno-



logique et des applications qui en découlent, depuis les super singes jusqu'aux zombies.

Les soldats de l'Axe vont se battre jusqu'au bout contre les dangers du communisme international et de l'exploitation capitaliste du peuple. Seul un chef fort comme le Protecteur Dönitz peut les mener à la victoire et à la paix, une paix qui durera un millier d'années.

Ces objectifs méritent que l'on se batte, au besoin jusqu'à la mort. Mais ce que les soldats de l'Axe ignorent, c'est que les Vrills risquent de revenir... bientôt. Et lorsqu'ils le feront, seule la puissance combinée de toute la planète pourra sauver l'humanité.

*Le Kampfgruppe de l'Axe
Stefan repousse une attaque
alliée à l'Est de Zverograd*



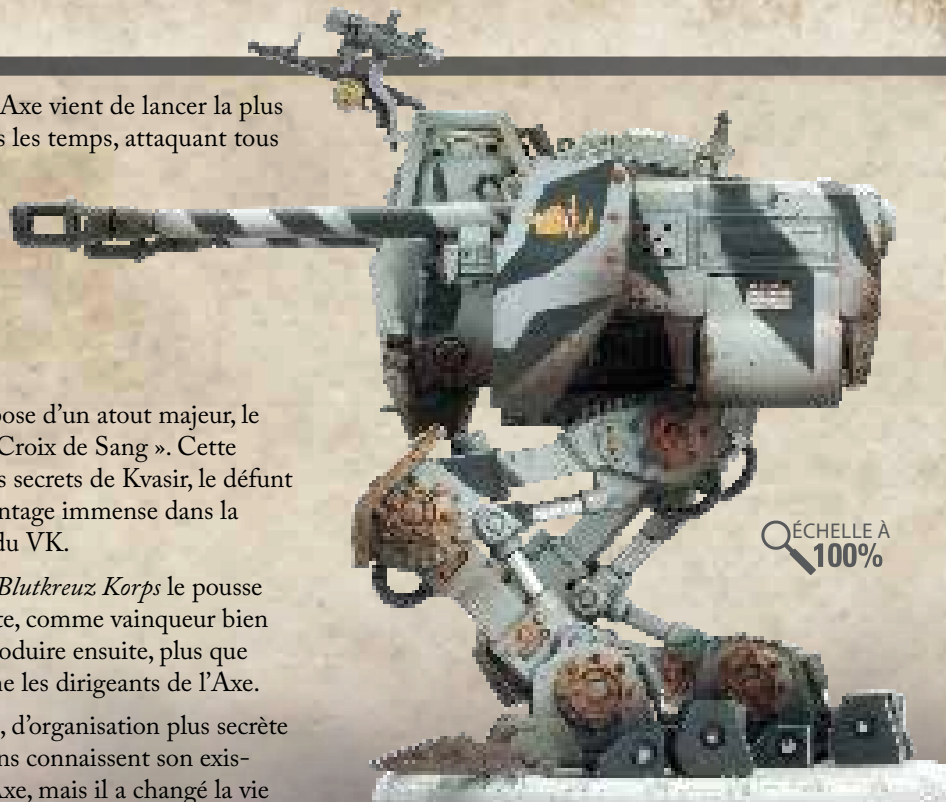
Alors que débute l'année 1947, l'Axe vient de lancer la plus grande offensive militaire de tous les temps, attaquant tous ses ennemis, sur tous les fronts de la planète. L'Axe n'a plus beaucoup de temps. Le bloc doit unifier la planète, ou périr en essayant.

Le Blutkreuz Korps

Dans cette guerre pour la domination du monde, l'Axe dispose d'un atout majeur, le *Blutkreuz Korps*, le Corps de la « Croix de Sang ». Cette puissante organisation possède les secrets de Kvasir, le défunt Vrill, ce qui donne à l'Axe un avantage immense dans la compréhension des applications du VK.

Les informations que possède le *Blutkreuz Korps* le pousse à terminer cette guerre au plus vite, comme vainqueur bien sûr. Parce qu'il sait ce qui va se produire ensuite, plus que n'importe qui sur la planète, même les dirigeants de l'Axe.

Il n'existe pas, sur toute la planète, d'organisation plus secrète que le *Blutkreuz Korps*. Peu de gens connaissent son existence, même dans les rangs de l'Axe, mais il a changé la vie de millions de personnes. On pourrait même dire qu'il a changé le monde entier. Et il ne compte pas s'arrêter là.



Équipage : 1 (Pilote)
Poids : 28,35 tonnes
Longueur : 5,62 m
Largeur : 3,84 m
Hauteur : 4,73 m

Armes :
- double 8.8cm FpKZw
- mitrailleuse MG 44 AA
Blindage : 60 mm
Vitesse : 25 km/h
Autonomie : 260 km



Les forces de l'Union Sino-Soviet (SSU)

L'Union Sino-Soviet (SSU) a été forgée par la guerre et baptisée dans le sang des travailleurs et des paysans, morts par millions pour libérer leurs frères des chaînes esclavagistes du capitalisme. Aucun autre bloc n'a autant souffert, compté autant de victimes, ni perdu autant de territoires et des ressources.

Malgré cela, le SSU est maintenant plus fort que jamais, unissant les peuples russes, chinois, asiatiques, africains et sud-américains en une force irrépressible qui libérera



le monde. Les travailleurs s'échinent sans relâche pour construire de nouvelles usines, fabriquer de nouvelles machines de guerre, qui ont déjà laissé leur marque sur ce conflit.

Leur conception progressiste les place à la pointe de la technologie du combat moderne.

Nous voilà en 1947 et avec cette nouvelle année vient une aube nouvelle. Cette année verra le SSU triompher des forces réactionnaires de l'Axe et des Alliés. Une marée rouge balayera la surface du monde entier, apportant la liberté et mettant fin à la tyrannie, pour toujours.



Le Battlegroup Koshka du SSU engage les forces de l'Axe dans les environs de Kharkov.

Le Smersh

La création du *Smersh* (un acronyme pour Smert' Shpionam, Mort aux Espions) donna au SSU les moyens de rivaliser avec le *Blutkreuz Korps* de l'Axe, tant sur le terrain que dans les laboratoires. Les agents du *Smersh* ont acquis les dernières technologies de l'Axe et des Alliés directement sur le champ de bataille et ont recueillis les renseignements qui ont permis à l'armée rouge de capturer des ateliers de mécaniciens, des centres de maintenance et des bases d'approvisionnement qui contenaient des secrets techniques encore plus précieux.

Fait peut être encore plus crucial, les agents du *Smersh* ont été responsables des révolutions en Amérique du Sud qui donnèrent au SSU le contrôle des mines de VK de la cordillère des Andes. Des rumeurs courent également sur l'implication du *Smersh* dans de nombreuses opérations secrètes. Ses assassins sont craints, à raison, par tous les éléments réactionnaires à travers le monde.

Le temps est venu, la révolution populaire doit s'étendre à la planète entière et le *Smersh* est prêt pour mener les travailleurs et les paysans à la victoire finale.



ÉCHELLE À
100%

Équipage : 1 (pilote)
Poids : 16,15 tonnes
Longueur : 2,28 m
Largeur : 3,36 m
Hauteur : 3,75 m

Armes :
- canon VK-916 45mm
- Sulphur Thrower
Blindage : 30 mm + 15 mm
Vitesse : 27 km/h
Autonomie : 400 km





Introduction à *Dust Tactics*

La Seconde Guerre mondiale vient de devenir bien plus dangereuse ! Avec la prolifération des marcheurs de combat et des armes au VK comme les lasers, les armures lourdes et les réacteurs dorsaux, il faut un commandant talentueux pour remporter des victoires tout en conservant ses troupes

en vie. *Dust Tactics* vous met aux commandes de soldats et de marcheurs au cœur d'une bataille. Pourrez-vous obtenir le meilleur de vos troupes pour vaincre l'ennemi ? Êtes-vous de taille pour *Dust Tactics* ? Trouvez un adversaire, mobilisez vos forces, et découvrez-le !

Jouer à *Dust Tactics*

Une partie de *Dust Tactics* simule toute une bataille, de la première balle tirée jusqu'à la victoire d'un camp.

Commencer une partie

Avant de commencer une partie, les joueurs doivent choisir un scénario à jouer et mettre en place le plateau de jeu selon les instructions du scénario. Les nouveaux joueurs devraient utiliser le scénario Rencontre (voir page 35).

Les joueurs choisissent ensuite leurs armées. Les nouveaux joueurs devraient utiliser les armées proposées dans les boîtes de démarrage. Si ces dernières ne sont pas disponibles, les joueurs devraient choisir une force de 50 points (voir page 34) pour leur première partie.

Plateau de jeu

Le plateau de jeu de *Dust Tactics* est subdivisé en cases.

La plupart des unités occupent une case, en plaçant toutes les figurines de l'unité dans cette case.

Les Grands Véhicules et les Grands Aéronefs occupent deux cases, les Immenses Véhicules quatre cases. Dans de nombreux cas, les pattes, armes et autres équipements d'un véhicule dépasseront des bords des cases. Ignorez-les lorsqu'il faut déterminer quelles cases il occupe.

Jouer la partie

La partie se joue durant un nombre déterminé de tours. À chaque tour, les joueurs suivent ces étapes :

1. Lancez l'initiative pour déterminer quel joueur commence.
2. Le premier joueur active une de ses unités.
3. Le deuxième joueur active alors une de ses unités.
4. Les joueurs continuent à alterner l'activation de leurs unités jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

Les dés Dust

Dust Tactics utilise des dés pour déterminer si vos troupes réussissent à tirer, se mettre à couvert et aider un camarade blessé. Chaque dé possède deux faces avec un symbole d'armée (★ (Alliés), ☠ (l'Axe), ☠ (SSU)), deux faces avec un symbole cible (⊕), et deux faces avec un symbole bouclier (☛).

Généralement, quand vous aurez besoin de déterminer un résultat, il vous sera demandé de lancer un certain nombre de dés et de compter ceux qui présentent le symbole d'armée ★. Le nombre total de succès indique le degré de réussite. Pour réaliser des actions plus faciles, vous devrez ajouter au total le nombre de symboles cible ⊕ (quand vous essayez de toucher quelque chose) ou bien les symboles bouclier ☛ (quand vous voulez vous protéger), ce qui vous donne deux fois plus de chances de réussir.

Les dés Dust classiques

À l'origine, le jeu *Dust Tactics* utilisait des dés avec deux faces ⊕ et quatre faces ■. Si vous utilisez ces dés, chaque fois que les règles vous demandent d'obtenir le symbole de votre armée, comptez les symboles cible ⊕ comme des réussites. Lorsque les règles comptent à la fois le symbole d'armée et un autre symbole comme un succès, comptez les ■ comme des réussites.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin d'un tour lorsque :

- Toutes les unités, sur le plateau, d'un joueur sont détruites,
- L'un des joueurs réalise son objectif de scénario, ou
- Le scénario atteint sa limite de nombre de tours.

À ce moment, les joueurs vérifient qui a gagné (page 34).

Schémas clés

Tous les schémas de ce livre ont été conçus pour illustrer facilement comment fonctionnent les règles de *Dust Tactics*.

Les éléments les plus communs dans les schémas sont présentés ici.



Cartes d'unité

Les cartes d'unité jouent un rôle fondamental dans *Dust Tactics*. Cette section explique l'organisation des deux faces d'une carte d'unité typique et ce que signifient les différentes caractéristiques et informations.

Nom de l'unité et description

Nom de l'unité et une description, ou encore sa désignation officielle.

Symbole du Bloc

Indique à quel bloc appartient l'unité.



Règles spéciales

Les règles spéciales de l'unité, avec une courte explication au dos de la carte. Certaines règles sont utilisées une ou deux fois par partie. Elles possèdent une case à cocher pour les marquer lorsqu'elles sont utilisées. Voir pages 96 à 105.

Symbole de type

Il indique le type de troupes qui constitue l'unité :

- Infanterie (escouades, armes lourdes et héros).
- Véhicules (marcheurs et tanks).
- Aéronefs (avions et hélicoptères).

Valeur de Mouvement

Représente le nombre de cases sur lesquelles l'unité peut se déplacer en une action. Voir page 19.

Valeur de Marche

Nombre de cases parcourues si l'unité fait une Marche. Voir page 19.

Valeur d'Armure

Indique la valeur de blindage de l'unité. Voir page 27.

Tableau d'armes

Il représente les armes portées par l'unité et leurs effets. La première ligne indique les différentes valeurs d'armure et chaque ligne d'arme indique sa portée et son efficacité contre chaque type de cible. Voir page 22.

Description de l'arme

Le nom d'une arme ainsi que le nombre d'exemplaires dans l'unité. Chacune possède une lettre de code, qui apparaît à côté de l'arme sur la photo au dos de la carte. Certaines armes disposent d'une quantité limitée de munitions, elles possèdent donc des cases à cocher lorsqu'elles ont été utilisées. Voir page 101.

Notes

Indique si une unité occupe deux ou quatre cases (véhicule ou aéronef). Voir pages 19 et 20. Indique également un héros.

Suivi des dommages

Pour les armes de soutien, héros et véhicules. Une case pour chaque touche que l'unité peut encaisser avant d'être détruite. Voir page 30. Les autres unités d'infanterie sans Suivi et Capacité de dommages perdent une figurine par touche encaissée.



Capacité de dommages

Indique les dommages que peut encaisser une unité avant d'être détruite. Voir page 30.

Photo de l'unité

Utilisez-la pour identifier vos figurines et à quelle unité elles appartiennent. Les armes de l'unité sont indiquées avec des lettres de code qui correspondent aux armes présentes sur le recto de la carte de l'unité.

Valeur en points d'armée

Elle représente la valeur correspondant à l'unité. Lors de la création d'une armée, vous recevrez une somme de points d'armée à dépenser. Voir page 34.

Symbole du Bloc

Indique à quel Bloc appartient l'unité.



Alliés



Axe



SSU

Règles spéciales

Brève explication des règles spéciales de l'unité. Voir pages 96 à 105.



Nom et description de l'unité

Nom de l'unité et une courte description ou désignation officielle.

Code de l'unité

Unique à l'unité. À utiliser pour acheter les figurines, ou lorsque vous les recherchez sur Internet.

Noter les cartes

Des unités peuvent encaisser de multiples dommages avant d'être détruites, certaines ne possèdent qu'une quantité limitée de munitions. La carte possède des cases à cocher pour consigner les dégâts reçus, les munitions consommées et les règles spéciales utilisées. Les cartes de *Dust Tactics* sont recouvertes d'un vernis spécial qui leur permet d'être utilisées avec un marqueur effaçable à sec. Vous pouvez également glisser la carte dans un protège-carte. Il suffit de cocher les cases avec un marqueur effaçable à sec, puis quand la bataille est terminée, il vous suffit d'essuyer les marques des coches et vous êtes prêts pour la prochaine bataille.

Valeurs d'armures

Les différents types d'armures sont les suivantes :

Infanterie



1 : Soldats sans armure dont la seule protection est un casque.

2 : Soldats qui portent une armure légère.

3 : Soldats en armure lourde.

4 : Soldats qui portent une armure très lourde.

Véhicules



1 : dépourvus de blindage, tels que des jeeps ou des camions militaires.

2 : à l'épreuve des balles, mais rien de plus.

3 : chars et marcheurs légers, qui sont rapides et agiles.

4 : dotés d'un blindage moyen, comme les tanks des années 1940.

5 : chars et marcheurs lourds.

6 : chars et marcheurs très lourds.

7 : forteresses mobiles qui bénéficient de l'armure la plus lourde.

Aéronefs



1 : soldat volants, hélicoptères et avions lents.

2 : d'attaque au sol.

3 : lourdement blindés.

Jet d'initiative

Au début de chaque tour, chaque camp lance trois dés. Celui qui obtient le plus de ☼ gagne l'initiative et choisit quel joueur commence. S'il y a égalité, celui qui a obtenu le plus de ☼ gagne l'initiative. S'il y a encore égalité, les joueurs relancent tous leurs dés.

Activation

Le joueur qui a été sélectionné pour commencer doit choisir d'activer une de ses unités (ou de passer s'il le peut). Une unité activée possède deux actions. Une fois qu'elle a effectué ses actions, elle ne peut en effectuer d'autre avant le prochain tour. Après que le premier joueur ait activé sa première unité, le second joueur active une de ses unités. Tournez sa carte ou placez un jeton dessus pour indiquer que l'elle a été activée. Les joueurs alternent l'activation de leurs unités jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées. Si un joueur a activé toutes ses unités et que l'autre en a encore à activer, l'autre joueur continue d'activer ses unités jusqu'à ce qu'elles aient toutes été activées. Une fois que toutes les unités ont été activées, le tour est terminé. Les joueurs replacent leurs cartes dans leur position initiale et un nouveau tour commence par un autre jet d'initiative.

Passer

Si un joueur possède moins d'unités (en comptant à part les héros qui ont rejoint une unité) qui n'ont pas encore été activées que son adversaire, il peut choisir de passer plutôt que d'activer une unité.

Activer une unité

Une unité activée exécute deux actions. Lorsqu'une unité est activée, le joueur doit déclarer toutes les actions prévues pour cette unité, en incluant les actions spéciales, les compétences et les armes spéciales qu'il souhaite utiliser, avant d'effectuer les actions.

Les actions qu'une unité peut effectuer sont les suivantes :

- Rien (page 19)
- Mouvement (page 19)
- Marche (utilise deux Actions) (page 19)
- Attaque (page 22)
- Attaque soutenue (utilise deux Actions) (page 27)
- Spécial (pages 94 à 105)

Une unité peut effectuer n'importe quelle combinaison d'actions, sauf celle de deux actions Mouvement ou celle de deux actions Attaque. Une unité doit effectuer une action Marche au lieu de deux actions Mouvement, ou une action Attaque soutenue au lieu de deux actions Attaque.

Pas plus de trois actions

Certaines actions spéciales et compétences (voir pages 94 à 105) permettent aux unités de faire trois actions au lieu de deux. Ces effets ne sont pas cumulatifs, ainsi, une unité ne peut jamais effectuer plus de trois actions lors d'une activation.

Activations

Le joueur de l'Axe a les Ghosts et un Ludwig. Le joueur allié a les Bot Hunters, les Grim Reapers et un Pounder. Le joueur allié remporte l'initiative et oblige le joueur de l'Axe à commencer.

1 Le joueur de l'Axe active les Ghosts, les déplace dans la case arbre et attaque les Bot Hunters.

2 Le joueur allié active alors les Grim Reapers et effectue une attaque soutenue contre les Ghosts.

3 Le joueur de l'Axe ne souhaite pas activer le Ludwig à cet instant. Il ne lui reste qu'une seule unité à activer, alors que le joueur Allié en a deux, il peut donc passer et choisit de le faire.

4 Le joueur allié souhaiterait attendre que le Ludwig soit activé, mais il lui reste plus d'unités à activer que le joueur de l'Axe, il ne peut donc pas passer. Il déplace les Bot Hunters dans l'arbre, prêts pour le prochain tour.



5 Le joueur de l'Axe doit maintenant activer le Ludwig. Il peut soit sortir et tirer sur les Bot Hunters, et se donner comme cible au Pounder, ou effectuer des actions Rien et rester en sécurité. Il choisit de se déplacer et de tirer sur les Bot Hunters.

6 Le joueur allié active le Pounder, le déplace et attaque le Ludwig, ce qui met fin au tour.

Actions Rien

L'unité activée peut choisir de dépenser son action pour ne rien faire.

Actions Mouvement et Marche

La valeur Mouvement d'une unité indique le nombre de cases qu'elle peut parcourir pour chaque action Mouvement. Elle n'est pas obligée de se déplacer de son mouvement maximal. La direction vers laquelle elle fait face n'a pas d'importance. Une unité peut se déplacer vers l'avant, l'arrière ou sur les côtés, puis terminer son mouvement face à n'importe quelle direction. Le mouvement en diagonale est autorisé. La première case en diagonale compte pour un. Chaque case supplémentaire de déplacement en diagonale compte pour deux. S'il reste moins de deux cases de mouvement à une unité, elle ne peut pas faire de mouvement en diagonale.

Actions Marche

Une unité effectuant une Marche (deux actions) se déplace du nombre de cases indiquées par sa valeur Marche à la place de sa valeur Mouvement pour l'activation en cours.

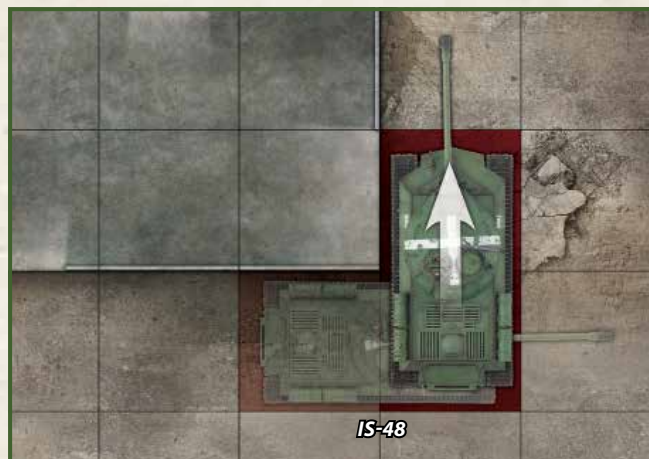


Actions Mouvement

Un Ludwig possède un Mouvement de 2 et une Marche de 4. Les cases blanches indiquent les endroits où il peut se déplacer s'il décide d'effectuer une action Mouvement. Les cases vertes indiquent les endroits où il peut se déplacer s'il décide d'effectuer une action Marche.

Déplacer les grands véhicules et aéronefs

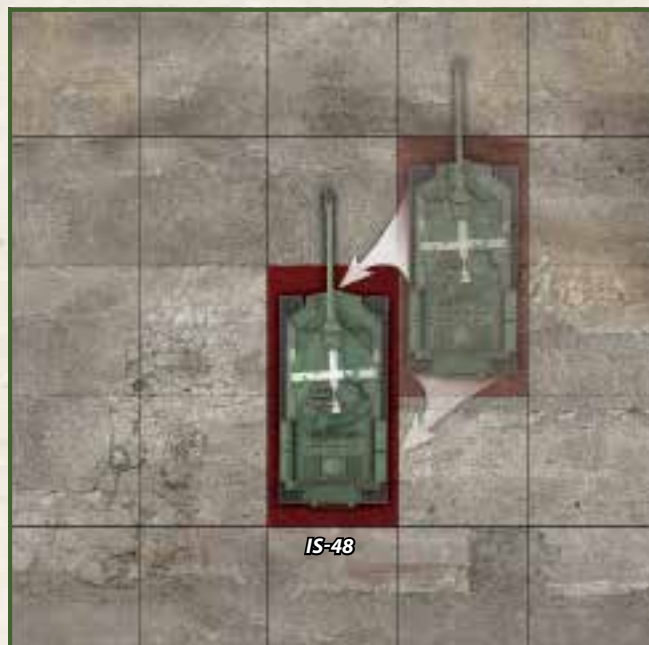
Les grands véhicules et aéronefs occupent deux cases. Si une grande figurine se déplace latéralement, l'autre moitié de la figurine se déplace dans la case adjacente précédemment occupée par la figurine.



Déplacements latéraux des grands véhicules

Un IS-48 possède une valeur de Mouvement de 1. Il se déplace latéralement à l'angle du bâtiment et fait terminer sa face arrière sur la case d'où est parti sa face avant.

Si un grand véhicule se déplace en diagonale, tout le véhicule se déplace sur la diagonale (en avant ou en arrière).



Déplacement en diagonale des grands véhicules

Le IS-48 se déplace d'une case en diagonale en arrière.

Déplacer les véhicules immenses

Un véhicule immense occupe quatre cases. Quand il se déplace choisissez un coin du véhicule et déplacez le d'une case. Le véhicule peut pivoter dans les quatre cases qu'il occupe aussi bien avant qu'après le déplacement.



Déplacer les véhicules immenses

Le Punisher se déplace d'une case en diagonale, puis pivote.

Les aéronefs doivent se déplacer

Un aéronef doit faire un Mouvement ou une Marche comme première action à chaque activation, à moins d'être un hélicoptère. La plupart des aéronefs ne peuvent donc pas faire une Attaque Soutenue. Ce mouvement permet de faire un tour pour revenir au point d'origine.

Déplacements à travers d'autres unités

L'infanterie et les véhicules ne peuvent pas entrer ou passer à travers une case occupée par l'infanterie ou un véhicule ennemi, mais peuvent entrer dans une case occupée par un aéronef ennemi. Un aéronef ne peut pas entrer dans une case occupée par un aéronef ennemi. Un véhicule ne peut

pas passer à travers un autre véhicule ami. Hormis cette exception toute unité peut passer à travers une autre unité amie, mais ne peut pas terminer son mouvement dans la même case que l'autre unité amie.

Déplacements à travers les terrains

Dans *Dust Tactics*, il existe neuf types de terrains.

Case vide

Toute unité peut entrer dans une case vide et tout type d'obstacle peut occuper ces cases.

Case d'arbre

Elle représente un grand arbre ou un groupe de petits. Les unités peuvent se déplacer à l'intérieur et à travers.

Case de décombres

Elle symbolise un tas de gravats. Un *Wheeled Vehicle* (véhicule à roues) ou *Tracked Vehicle* (véhicule à chenilles) ne peut pas y entrer. Les autres unités (l'infanterie et les marcheurs) peuvent se déplacer à l'intérieur et à travers.

Case de construction

Elle représente une installation comme un silo à grains, un réservoir ou tout autre fabrication artificielle, en dehors d'un bâtiment. Une unité ne peut pas y entrer.

Case de marécage

Elle représente des eaux peu profondes, comme des marais ou de la vase. Un Véhicule ne peut pas y entrer. Les autres unités peuvent se déplacer à l'intérieur et à travers.





Déplacements de l'infanterie à travers les bâtiments

Les Faceless Death ne peuvent pas se déplacer à travers les murs, hormis par une ouverture. Ils peuvent sortir par l'ouverture en face d'eux, le long du bâtiment, ou par l'ouverture en diagonale derrière eux.

Case d'eau

Elle représente des eaux profondes. Les unités ne peuvent pas y entrer.

Caisse de munition

Toute unité peut entrer dans une case avec une caisse de munition. Un véhicule peut choisir de la détruire en entrant dans la case, elle est alors retirée de la partie.

Piège antichar

Les véhicules ne peuvent pas entrer dans une case avec un Piège antichar. Les autres unités peuvent s'y déplacer.

Murs et bâtiments

Une unité ne peut pas traverser un mur, qu'il fasse partie d'un bâtiment ou soit isolé, mais peut se déplacer à travers les ouvertures appropriées. Les petites ouvertures sont inférieures à la largeur d'une case. Les grandes ouvertures font une case. Les ouvertures énormes font deux cases ou plus. L'infanterie peut traverser n'importe quelle ouverture. Un véhicule nécessite une grande ouverture. Un véhicule immense a besoin d'une ouverture énorme. L'infanterie peut monter ou descendre d'un étage ou sur le toit pour une case de mouvement.

Déplacements à travers les angles

L'infanterie peut se déplacer en diagonale à travers l'angle d'une case occupée par une unité ennemie ou qui contient un terrain infranchissable, mais elle ne peut pas se déplacer en diagonale entre deux cases de ce type. Un véhicule ne peut pas se déplacer en diagonale à travers l'angle d'une case occupée par une unité ennemie ou qui contient un terrain infranchissable.

Déplacements des aéronefs au-dessus des terrains

Les aéronefs volent au-dessus du champ de bataille, ils peuvent donc se déplacer à travers tous les terrains. Les aéronefs ne peuvent jamais entrer dans des terrains ou des bâtiments et sont placés au-dessus d'eux plutôt qu'à l'intérieur.



Déplacements de l'infanterie à travers les angles

Étant de l'infanterie, les Bot Hunters peuvent se déplacer latéralement ou en diagonale à travers les coins sur la gauche. Ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale à travers l'angle entre les deux cases dans lesquelles ils ne peuvent entrer, ainsi ne peuvent pas se faufiler entre le Ludwig et le bâtiment.



Déplacements des véhicules à travers les bâtiments

Comme tout véhicule, le Ludwig a besoin d'une grande ouverture pour se déplacer à travers un mur.



Déplacements des véhicules à travers les angles

Grand'ma ne peut pas se déplacer en diagonale à travers l'angle. Elle doit effectuer une action Marche pour se déplacer en allant tout droit, puis en tournant sur la droite.

Actions Attaque et Attaque soutenue

Pour effectuer une attaque, suivez ces étapes dans l'ordre :

- 1 – Vérifier le champ de tir (page 22)
- 2 – Vérifier la portée (page 23)
- 3 – Vérifier la ligne de vue (page 24)
- 4 – Déclarer les cibles (page 26)
- 5 – Jets de toucher (page 27)
- 6 – Jets de sauvegarde (page 29)
- 7 – Subir les dommages (page 30)

1) Vérifier le champ de tir

La plupart des soldats et héros peuvent attaquer dans n'importe quelle direction. Les Support Weapon (arme de soutien) notées « Front » ne peuvent attaquer que dans l'arc de 45° dans la direction où elles font face.

Les armes des Véhicules et Aéronefs peuvent avoir quatre champs de tir :

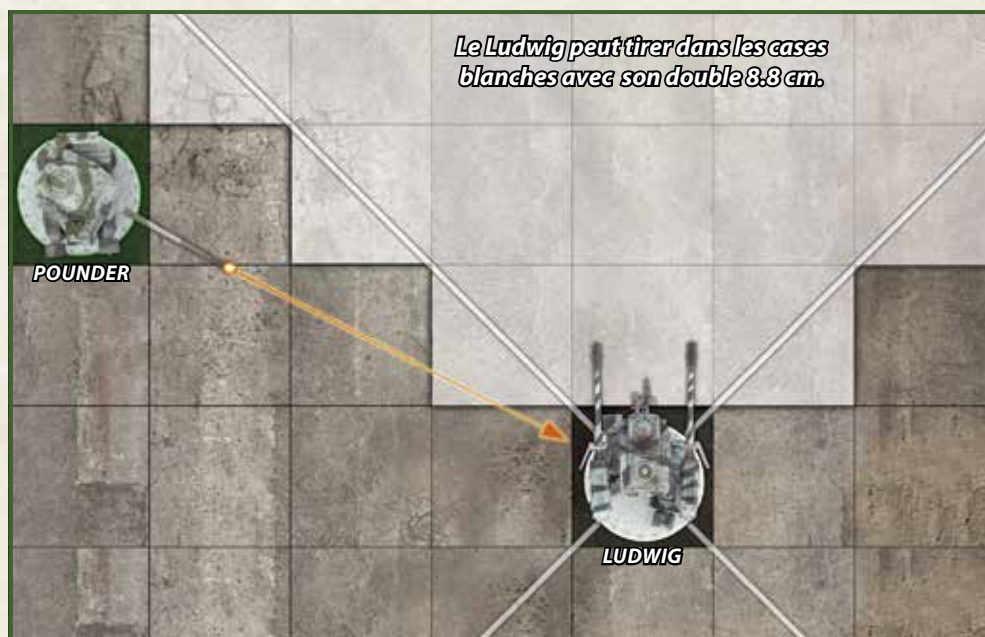
- Les armes en tourelle (Turret) peuvent tirer dans toutes les directions.
- Les armes frontales (Front) attaquent dans un arc de 45° dans la direction dans laquelle le véhicule fait face.
- Les armes de côté (Side) tirent sur les 180° du côté du véhicule (mais pas sur les cases juste devant ou derrière lui).
- Les armes arrières (Rear) attaquent dans un arc de 45° opposé à la direction dans laquelle le véhicule fait face.

N'oubliez pas que les unités peuvent terminer leur mouvement face à n'importe quelle direction. Quand vous déplacez des unités qui possèdent un champ de tir limité, dirigez-les vers leur cible. Si elles ne sont pas orientées vers la cible lorsqu'elles souhaitent faire feu, elles devront d'abord effectuer une action Mouvement pour changer de direction.

Vérifier le champ de tir

Le Pounder a une tourelle, il peut donc tirer avec son 17 pdr dans toutes les directions. Même tourné dans le mauvais sens, il peut faire une Attaque Soutenue contre le Ludwig avec cette arme. Le Ludwig ne peut attaquer que dans son arc avant avec ses canons 8.8cm (mais il peut attaquer dans toutes les directions avec sa MG 44).

Comme le Pounder est en dehors de son champ de tir, le Ludwig doit faire une action Mouvement avant de pouvoir effectuer une action Attaque.



Portée

Elle représente la portée maximale, en cases, jusqu'où cette arme peut faire feu.

Tableau d'armes

Chaque arme possède une ligne dans le tableau d'armes qui décrit ses performances et son efficacité.

Unité	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1x 17 pdr	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1x 8.8cm	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1x MG 44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Dés de combat et dommages

Indique les dés à lancer pour toucher les différents types d'unités (nombre avant la barre oblique), ainsi que la quantité de dommage qu'inflige chaque touche (nombre après la barre oblique).

Nombre de dés

Le Pounder a une Armure véhicule 4. On peut voir sur le tableau que contre cette cible, le Ludwig a 2 dés pour toucher, et que chaque touche non sauvée fera 4 points de dommages.

Champ de tir

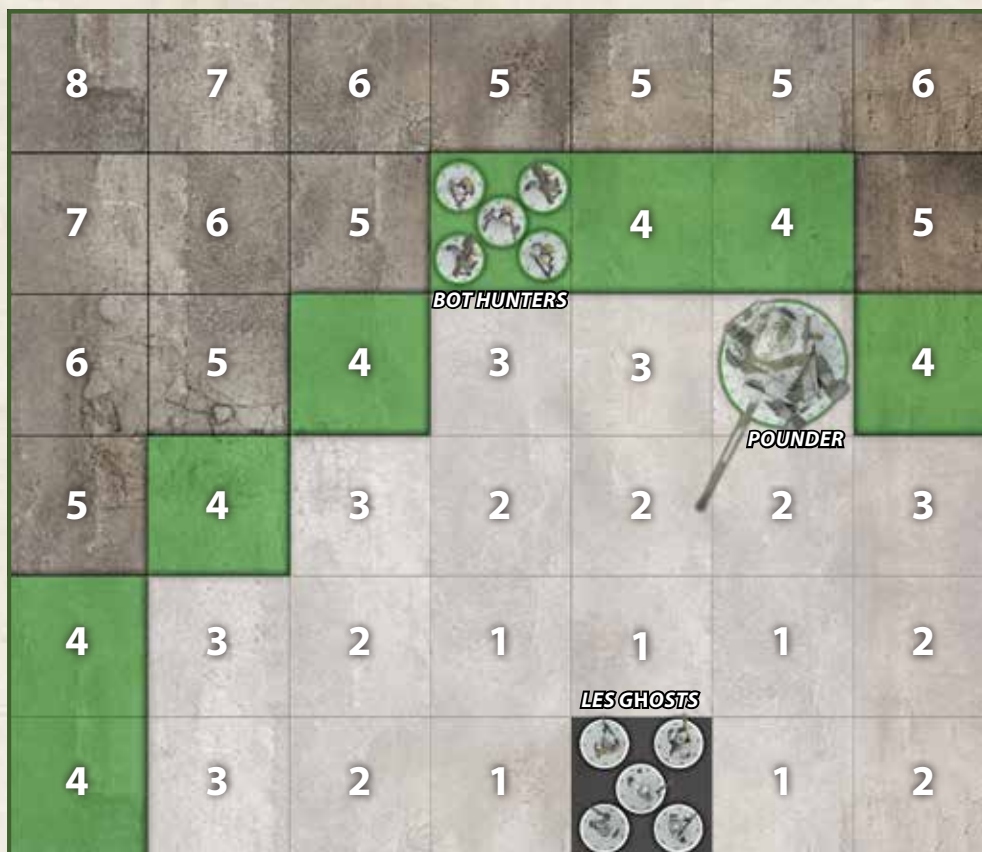
Le champ de tir décrit l'arc de tir dans lequel l'unité peut utiliser cette arme.

- Tourelle (Turret) : 360° (tout autour).
- Front : 45° devant.
- Côté (Side) : 180° sur un côté du véhicule.
- Arrière (Rear) : 45° vers l'arrière.

2) Vérifier la portée

La portée se mesure en cases. Une arme ne peut attaquer qu'une cible qui est à sa portée. Consultez la portée pour chaque arme sur le tableau d'armes de la carte de l'unité.

La portée peut également être mesurée en diagonale, la première diagonale compte pour une case et les diagonales supplémentaires comptent pour deux cases.



Vérifier la portée

Les Ghosts souhaitent prendre pour cible les Bot Hunters et le Pounder. Ils ont deux Panzerfausts avec une portée de 3. Ceux-ci peuvent atteindre les cases en blanc, ce qui leur permet d'attaquer le Pounder, mais pas les Bot Hunters.

Ils possèdent également quatre StG 47 avec une portée de 4 et une MG 48 avec une portée de 6. Ces armes peuvent atteindre les cases en vert, ce qui leur permet d'attaquer le Pounder et les Bot Hunters.

Portée minimale (#-#)

Les mortiers et autres armes d'artillerie lancent leurs obus dans les airs, en suivant un arc de cercle, pour anéantir la cible dans une gigantesque explosion plutôt que de tenter une frappe directe. Ils ne peuvent faire feu trop près d'eux-même car ils risquent de se toucher accidentellement.

Ces armes voient leur portée notée par une portée minimale et une portée maximale, séparées par un tiret.

Combat rapproché (C)

Les armes de combat rapproché (ou de corps-à-corps) ne peuvent être utilisées que contre des cibles dans une case adjacente, et sont identifiées par une portée C (Range C). Les autres types d'armes sont désignés comme étant des armes à distance. Les règles pour les armes de combat rapproché sont à la page 31.



Le Lothar peut uniquement tirer dans les cases blanches car ses lance-roquettes Nebelwerfer 42 ont une portée minimale de 4 cases.

Portée minimale

Les roquettes Nebelwerfer 42 du Lothar ont une portée de 4-14. Elles ont une portée Minimale de 4 cases, mais leur portée de 14 leur permet d'atteindre presque tout le champ de bataille au-delà.

Elles peuvent attaquer les cibles dans les cases blanches, mais pas dans les rouges.



Vérifier la ligne de vue

Le Pounder peut prendre pour cible les Faceless Death car il peut tracer une ligne ininterrompue entre sa case et la case des Faceless Death.

Le Pounder peut également cibler les Ghosts (bien qu'il y ait moins de lignes possibles entre eux), mais ne peut pas prendre pour cible le Ludwig car un arbre bloque la ligne de vue.

3) Vérifier la ligne de vue

Une arme doit avoir une ligne de vue vers la cible qu'elle veut attaquer. Pour établir une ligne de vue, un joueur doit tracer une ligne imaginaire à partir de n'importe quel point de la case de l'unité attaquante, vers n'importe quel point de la case de l'unité ciblée. Si toutes les lignes imaginaires tracées à partir de la case de l'attaquant vers la case de la cible traversent ou effleurent des cases bloquantes, alors la ligne de vue est bloquée.

Si je peux te voir, tu peux me voir

Quelle que soit la situation, si une unité ennemie possède une ligne de vue vers une unité amie, cette unité amie possède également une ligne de vue vers cette unité ennemie. En d'autres termes, une unité possède toujours

une ligne de vue vers une unité qui lui tire dessus.

Ligne de vue à travers les unités

Une case qui contient une unité d'Infanterie ne bloque pas la ligne de vue, mais une case qui contient un véhicule (ami ou ennemi) bloque ligne de vue.

Ligne de vue vers les aéronefs

Un aéronef peut voir et être vu depuis n'importe où sur le plateau de jeu. Mais un aéronef ne peut pas voir ou être vu par une unité située immédiatement derrière un terrain qui pourrait bloquer la ligne de vue à une unité véhicule. Et il ne peut pas voir ou être vu par une unité à l'intérieur d'un bâtiment à moins que l'unité puisse être vue ou regarder à travers une ouverture au bord de sa case.

Ligne de vue à travers les unités

Les Grim Reapers et les Gunners peuvent attaquer les Fakyeli et le Matrioshka car les unités d'infanterie comme les Gunners et les Fakyeli ne bloquent pas la ligne de vue.

Ils ne peuvent pas attaquer les Red Thunder ou le IS-48 car le Matrioshka, qui est un véhicule, bloque leur ligne de vue.





Ligne de vue à travers un terrain

Le Ludwig possède une ligne de vue vers les Bot Hunters puisqu'il peut tracer une ligne depuis sa case vers leur case et qui ne traverse pas un terrain bloquant.

Le Ludwig ne peut pas voir les Grim Reapers puisque l'arbre l'empêche de tracer une ligne de vue depuis sa case vers la case des Grim Reapers.

Le Ludwig peut voir Bazoooka Joe puisqu'il est dans la case arbre et non derrière.

Ligne de vue à travers les terrains

Une case arbre bloque la ligne de vue des unités situées de l'autre côté, mais pas des unités à l'intérieur.

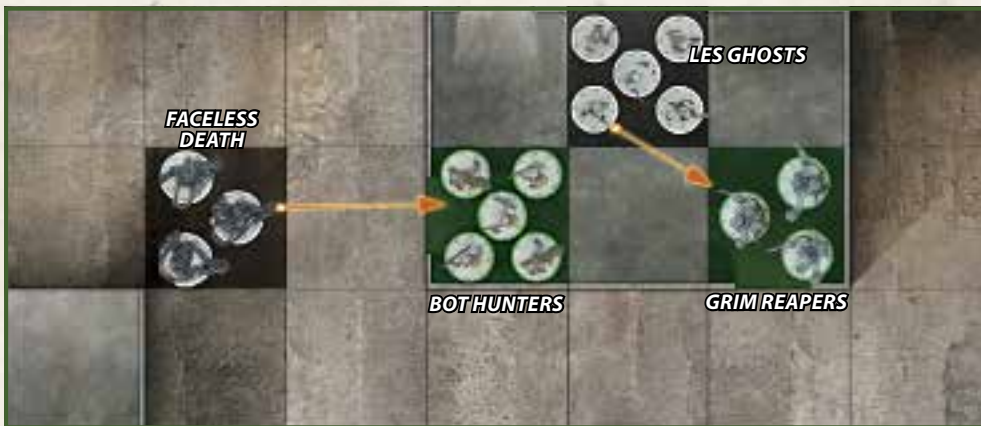
Les constructions, les murs et les bâtiments bloquent la ligne de vue, hormis par des ouvertures. Une unité à l'intérieur d'un bâtiment ne peut attaquer une unité à l'extérieur de ce bâtiment que si l'unité attaquante est adjacente à l'ouverture par laquelle elle attaque.

Une unité à l'extérieur d'un bâtiment ne peut attaquer une unité à l'intérieur de ce bâtiment que si l'unité ciblée est adjacente à l'ouverture par laquelle l'unité attaque.

Les autres terrains ne bloquent pas la ligne de vue.

Ligne de vue à travers la fumée

Les cases qui contiennent de la fumée bloquent la ligne de vue vers les unités situées de l'autre côté, mais les unités à l'intérieur de la fumée peuvent être vues normalement.



Ligne de vue à travers les ouvertures

Les Faceless Death peuvent attaquer les Bot Hunters qui sont adjacents à l'ouverture, mais pas les Grim Reapers qui sont plus loin dans le bâtiment.

Les Ghosts peuvent attaquer les deux unités Alliées à l'intérieur du bâtiment, où les lignes de vue ne sont pas bloquées.



4) Déclarer les cibles

Après avoir vérifié la portée et la ligne de vue, un joueur doit déclarer la cible de chacune de ses armes, et déclarer les compétences utilisées. Une unité peut choisir de ne pas utiliser certaines armes ou compétences. Toutes les attaques sont considérées comme simultanées. Si une cible est détruite avec la première arme, les autres armes sont tout de même utilisées dans l'attaque. Si une arme à munitions limitées (tel un Panzerfaust) est utilisée, ces munitions sont perdues, même si l'unité cible est détruite avant.

Les joueurs doivent considérer quelles cibles attaquer avec quelles armes, pour ne pas gaspiller de précieuses ressources.

Soldats avec plusieurs armes

Chaque soldat encore en vie dans une unité d'infanterie ne peut utiliser qu'une arme à distance et une arme de combat rapproché (page 31) pour chaque Action Attaque. S'il a plusieurs armes à distance à disposition, il doit choisir celle utilisée à chaque Action Attaque.

Les armes de soutien (plusieurs figurines sur le même socle, Support Weapon) ont un soldat par point de dommage restant. Deux hommes sont nécessaires pour tirer avec l'arme de soutien. Seul le troisième ou le quatrième soldat de l'unité peut faire feu avec d'autres armes si l'arme de soutien est utilisée. Chaque fois qu'un joueur attaque avec une arme de soutien, il choisit quelles sont les armes utilisées par les membres de l'unité. Le joueur peut choisir différentes combinaisons d'armes à chaque attaque.

Les héros, par définition héroïques, peuvent utiliser toutes leurs armes en même temps.

Équipage d'un véhicule (Vehicle Crew)

Lorsqu'ils sont à portée, les équipages des véhicules peuvent utiliser leurs propres armes plutôt que celles du véhicule.

Quand un véhicule doté d'un équipage attaque, il peut choisir de le faire avec les armes du véhicule ou avec les armes de l'équipage. S'il choisit d'attaquer avec les armes de l'équipage, il peut ouvrir le feu avec une arme pour chaque point de capacité de dommage qu'il reste au véhicule.

Unités avec plusieurs armes

Un joueur peut choisir une cible différente pour chaque arme que l'unité utilise. Un véhicule doté de plusieurs armes, une escouade composée de plusieurs soldats, peuvent attaquer différentes cibles, ou combiner toutes leurs armes contre une cible unique, ou faire une combinaison entre séparations et regroupements comme le souhaite le joueur.



Unités avec plusieurs armes

Chaque soldat ne peut faire feu qu'avec une arme quand il attaque, ainsi deux Ghosts choisissent de faire feu avec leurs armes antichars Panzerfaust sur le Pounder, tandis que le reste de l'escouade ouvre le feu avec leurs fusils d'assaut StG 47 et la mitrailleuse MG 48 sur Bazoooka Joe.

Bazoooka Joe survit et est activé, il contre-attaque les Ghosts. Comme c'est un héros, il peut utiliser son lance-grenades M7 et son pistolet .45 ACP en même temps.

Lorsque le Pounder (qui a également survécu) est activé plus tard dans le tour, il tire avec toutes ses mitrailleuses sur les Ghosts, pendant qu'il ouvre le feu avec son canon 17 pdr sur le Ludwig.

Équipage d'un véhicule

Le Red Rain a un mortier BR-46S et trois membres d'équipage avec des PPSb-48. Les Ghosts sont trop près pour le mortier, il attaque donc avec les PPSb-48. Puisqu'il a déjà pris un point de dommages et qu'il ne lui reste que deux points de capacité de dommages, il ne peut faire feu qu'avec deux mitraillettes PPSb-48 sur les Ghosts.



RED THUNDER
RED GUARDS ANTI-TANK SQUAD

PTRS-47 BAZOOKA GRENADE •
DER-BARTHEL GRENADE LAUNCHER
GRENADE •

→	2
→	4
→	2

RED THUNDER

LES GHOSTS

UNIT	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
A 1x MG 48	8/1	8/1	6/1	3/1	3/1	3/1	-	-	-	-	-	3/1	2/1	-
B 4x STG 47 ASSAULT RIFLE	4/1	3/1	2/1	1/1	2/1	-	-	-	-	-	-	2/1	1/1	-
C 3x PANZERFAUST LIMITED AMMO	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	-	-	-

Toucher l'infanterie

Les Ghosts tirent sur les Red Thunder, une escouade avec une Armure infanterie 2. En consultant la ligne de la mitrailleuse MG 48 des Ghosts dans le tableau d'armes, on voit qu'elle possède une valeur de 8/1 contre une valeur Armure infanterie 2. Cela signifie qu'ils obtiendront huit dés pour la mitrailleuse.

Ils disposent également de quatre fusils d'assaut StG 47 d'une valeur de 3/1 contre une valeur Armure infanterie 2, ce qui leur donne douze dés en plus, pour un total de vingt. Les Ghosts auraient pu tirer avec leurs Panzerfaust au lieu de leurs StG 47, mais comme ils ne possèdent qu'une valeur de 1/4 contre une Armure infanterie 2 et que munitions sont limitées, ils les gardent pour un marcheur.

5) Jet pour toucher

Consultez le nombre de dés à lancer pour chaque arme sur le tableau d'armes de la carte de l'unité. Pour ce faire, croisez la ligne de l'arme avec la valeur Armure de la cible. Le nombre qui précède la barre oblique est le nombre de dés à lancer. Lancez le nombre de dés indiqué, comptez une touche pour chaque ☉ obtenus.

Action Attaque soutenue

Une unité qui effectue une action Attaque soutenue peut relancer tous les dés qui n'ont pas réussi à toucher.

Normalement, cela signifie relancer les résultats ☉ et ☹.

Toucher un véhicule

Au tour suivant, les Ghosts tirent sur Grand'ma, qui a Armure véhicule 3. La MG 48 et le StG 47 ont un taret dans la colonne 4 des Armures de véhicule, ils ne peuvent donc pas l'endommager. Leur seule option est d'utiliser leurs Panzerfaust, qui ont une valeur de 1/4. S'ils tirent leurs trois précieux Panzerfaust, ils lanceront trois dés.

LUDWIG

LES GHOSTS

GRAND'MA

UNIT	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
A 1x DUAL 8.8cm FPKZW GUNS	14	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	-
B 1x MG 44	6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-

Attaque soutenue

Plus tard dans le tour, le Ludwig est activé et fait une Attaque soutenue contre Grand'ma. Ses canons de 8.8 cm lancent deux dés contre l'Armure véhicule 3 de Grand'ma. Il touche avec l'obtention d'un ☹, et rate avec un ☉. Comme il fait une Attaque soutenue, il peut relancer le dé qui a raté. La relance donne un ☹ (une autre touche), ce qui fait que le Ludwig obtient un total de deux touches.

Armes à gabarit

Les Fakyeli attaquent les Grim Reapers et les Bot Hunters. Ils tirent sur les Bot Hunters avec leurs fusils à pompe, gardant leur Sulphur Thrower pour les Grim Reapers. Le Sulphur Thrower a une valeur de $\downarrow/1$ contre les Armures infanterie 3, ils lancent donc un dé par figurine ciblée. Il y a trois Grim Reapers, ce qui fait qu'ils lancent trois dés pour toucher.



Lors de l'activation SSU, Koshka (en train de piloter Grand'ma) ouvre le feu avec son canon VK-916 et son Sulphur Jet sur le Pounder. Ce dernier a Armure véhicule 4, donc le canon va lancer un dé. Le Sulphur Jet a une valeur de $\downarrow/2$, il lance également un dé.



Armes à gabarit (Blast Weapon)

Certaines armes explosent en un énorme souffle ou propagent un combustible qui brûle dans une zone. Ces armes ont un $\downarrow$ avant la barre oblique. Quand une arme à gabarit tire, lancez un dé pour chaque figurine dans l'unité ciblée, et non pas un nombre de dés prédéfinis. Si l'arme présente plusieurs $\downarrow$, lancez un dé par $\downarrow$ pour chaque figurine dans l'unité ciblée. Les armes de soutien ont plusieurs figurines sur un même socle, lancez un dé par figurine sur le socle.

Lance-flammes (Flame Weapons)

Les lance-flammes projettent un combustible brûlant, mortel pour leur cible et tout ce qui se trouve sur le chemin. Les lance-flammes sont des armes à gabarit qui attaquent

toute unité, même amie, situées dans les cases entre l'unité attaquante et l'unité ciblée.

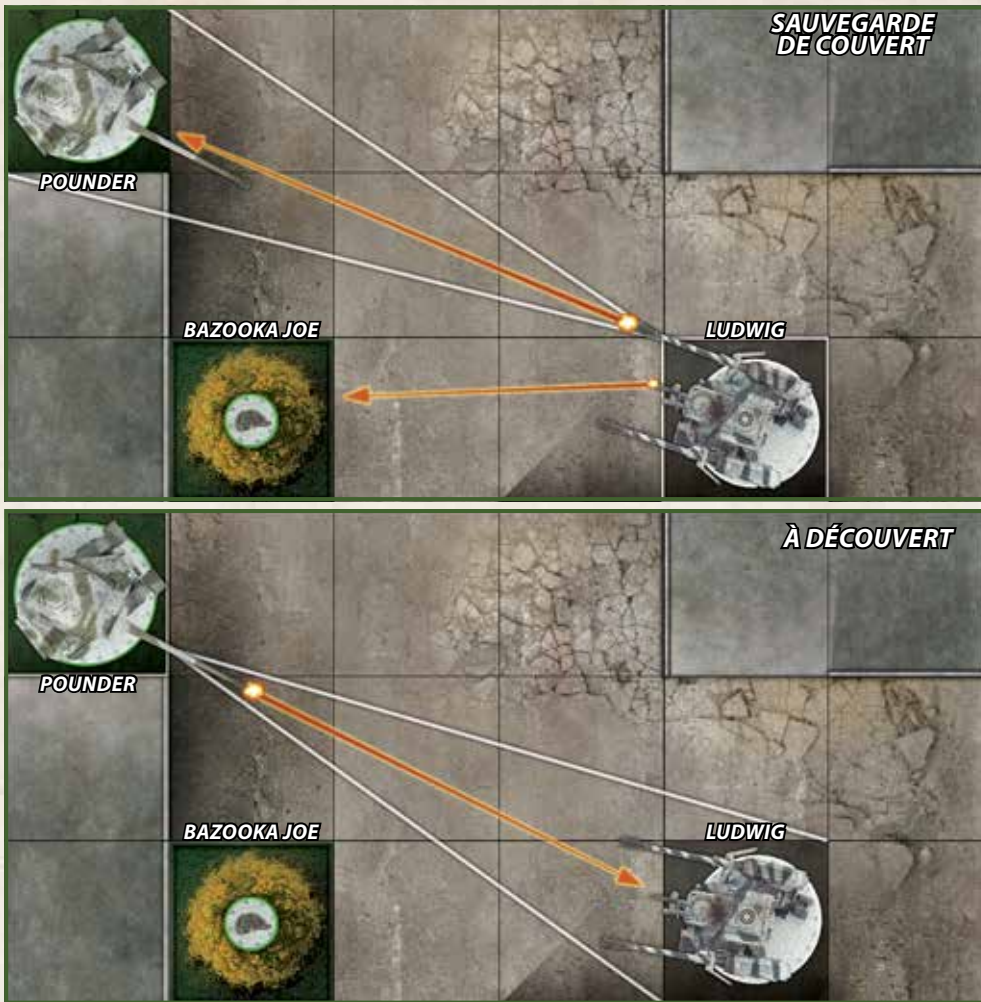
Le jet suit le chemin le plus court possible (mesuré comme un mouvement ou une portée), et ne peut passer qu'au travers des cases où l'unité attaquante a une ligne de vue vers la cible. Le joueur qui tire peut choisir parmi les plus courts chemins possibles, s'il y en a plusieurs.

Lance-flammes

Le Fireball a un Napalm Thrower avec Portée 3. S'il cible les Ghosts, à une case de distance, il n'attaquera qu'eux. S'il cible les Faceless Death, il tirera à travers les Bot Hunters ou les Ghosts, touchant ceux qui sont sur son chemin. S'il cible le Ludwig, il peut tirer à travers les Ghosts et les Faceless Death pour le toucher.

S'il souhaite toucher le Hans, il lui faudra toucher les Bot Hunters puisqu'ils se trouvent sur le plus court chemin vers la cible. Puisqu'il ne souhaite pas faire rôtir ses propres troupes, le joueur Allié cherche une autre cible.





Sauvegarde de couvert
Le Ludwig touche le Pounder deux fois avec ses canons 8.8 cm. Il est à couvert puisqu'il n'est pas possible de tracer une ligne depuis n'importe quel point de la case du Ludwig vers chaque points de la case du Pounder sans traverser le bâtiment. Le joueur Allié lance un dé par touche, il obtient . Le annule une touche sur un véhicule à couvert, le Pounder n'est donc touché qu'une seule fois.

Le Ludwig touche aussi Bazooka Joe trois fois avec sa mitrailleuse, donc le joueur Allié lance trois dés et obtient . Puisque Bazooka Joe est à couvert, cela annule deux touches, ce qui ne laisse qu'une seule touche sur lui.

À découvert
Lorsque le Pounder riposte, le Ludwig n'a pas de couvert, puisqu'une ligne peut être tracée depuis le Pounder vers chaque coin de la case que le Ludwig occupe.

6) Jets de sauvegarde

Une sauvegarde de couvert représente la possibilité que des éléments de terrain absorbent les tirs de l'attaquant.

Sauvegarde de couvert

Une unité est à couvert si l'attaquant ne peut pas tracer une ligne depuis n'importe quel point de sa case vers chaque point de la case (ou cases pour les grosses unités) de la cible sans traverser ou effleurer une case bloquante.

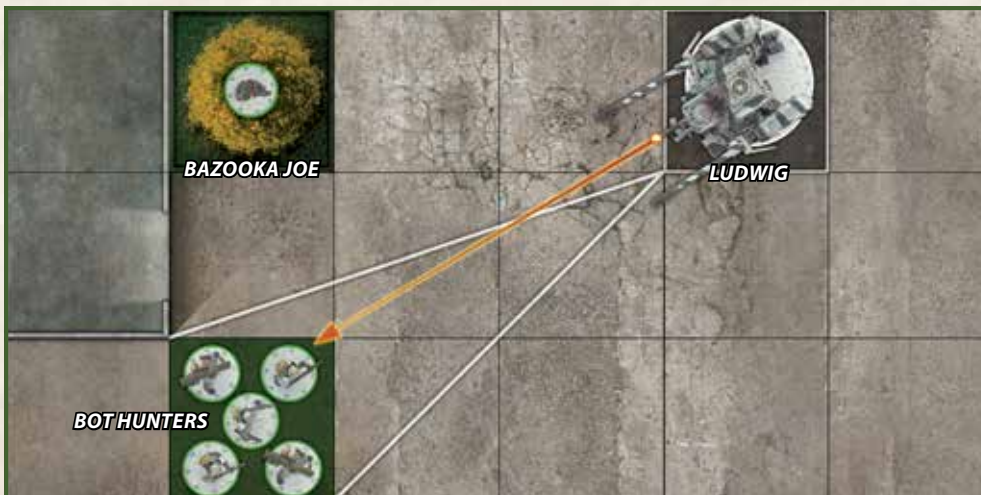
Une unité d'infanterie est également à couvert si elle occupe une case munie d'une caisse de munitions, d'un piège anti-char, d'un arbre, de débris, de bâtiments ou de fumée. Un véhicule est également à couvert s'il occupe une case munie d'un arbre, de bâtiments ou de fumée.

Si la cible est une unité d'infanterie à couvert, le joueur ciblé lance un dé pour chaque touche reçue. Chaque ou annule une touche.

Si la cible est un véhicule à couvert, le joueur ciblé lance un dé pour chaque touche reçue. Chaque annule une touche.

Sauvegarde d'infanterie

Les unités d'infanterie peuvent trouver un couvert même sur un terrain apparemment dégagé. Si la cible est une unité d'infanterie qui ne bénéficie pas d'une sauvegarde de couvert, elle a toujours une sauvegarde d'infanterie. Le joueur ciblé lance un dé pour chaque touche que son unité d'infanterie a reçu. Chaque annule une touche.



Sauvegarde d'infanterie
Les Bot Hunters ne sont pas à couvert. Si le Ludwig les attaque, ils ne bénéficient pas d'une sauvegarde de couvert.

Cependant, les unités d'infanterie, même à découvert, ont toujours une sauvegarde d'infanterie sur un jet de .

Avec un jet de , les Bot Hunters annulent deux touches, et encaissent donc un point de dommage.



Dommages sur une escouade d'infanterie

Après toutes les sauvegardes du joueur SSU, le Hotdog a tout de même obtenu une touche avec sa mitrailleuse et deux avec son Lance-Flammes sur les Facyeli. Le joueur SSU retire donc trois figurines de l'escouade, ce qui lui en laisse deux de son choix.

7) Infliger les dommages

Répartissez chaque touche qui n'a pas été sauvegardée sur les figurines, une à la fois. Résolez chaque touche avant de passer à la suivante. Chaque touche sur une unité d'infanterie élimine une figurine. Le joueur qui contrôle l'unité choisit quelles figurines sont retirées. Cochez une case sur le suivi des dommages d'une arme de soutien, pour chaque touche encaissée. Les touches sur les héros, véhicules et aéronefs provoquent une quantité de dommages qui dépend de l'arme utilisée. Dans le tableau d'armes, le nombre situé après la barre oblique désigne la quantité de dommages causés (à côté de celui qui a indiqué avant le nombre de dés à lancer). Cochez une case sur le suivi des dommages pour chaque point de dommage encaissé. Lorsque toutes les cases sont cochées, le héros, véhicule ou aéronef est éliminé et retiré du champ de bataille.

Dommages sur un véhicule

Les Red Thunder obtiennent une touche sur un Pounder Allié avec un PTRS-47.

En recoupant la ligne du PTRS-47 avec l'Armure véhicule 4 du Pounder, cela donne une valeur de 1/4.

Le joueur Allié coche donc quatre cases sur le suivi des dommages du Pounder.

Les Red Thunder ont également obtenu une touche sur Bazooka Joe avec un PPSH-48. Joe rate sa sauvegarde d'infanterie, il a une Armure infanterie 2 contre laquelle un PPSH-48 fait 5/1. Donc le joueur coche une case sur le suivi des dommages de Joe.

Armes à mort instantanée

Certaines armes possèdent un N pour valeur de dommage. Cela indique que la figurine qui a été touchée coche toutes les cases sur son suivi des dommages (si elle en possède une), elle est immédiatement éliminée et retirée du champ de bataille.



Armes de combat rapproché

Certaines armes nécessitent que l'unité attaquante et l'unité ciblée soient adjacentes (même en diagonale). Ces armes sont considérées comme des armes de combat rapproché (ou de corps-à-corps) et sont identifiées par la portée C.

Résoudre les attaques à distance en premier

Une unité peut attaquer avec ses armes à distance, puis ses armes de combat rapproché dans la même action Attaque. Résolvez les armes à distance en premier, sans oublier de retirer les pertes.

Résoudre simultanément le combat rapproché

Une fois les pertes des armes à distance retirées, l'unité attaquante résout ses attaques avec ses armes de combat rapproché. Avant que ces pertes ne soient retirées, l'unité en défense riposte avec ses armes de combat rapproché, contre l'unité attaquante. Les pertes de toutes les armes de combat rapproché sont ensuite retirées en même temps.

Pas de sauvegarde contre le combat rapproché

Il n'y a pas de sauvegarde de couvert ou d'infanterie contre les touches effectuées par des armes de combat rapproché.

Attaque soutenue et combat rapproché

Une unité qui fait une Attaque soutenue doit choisir entre utiliser ses armes à distance ou de combat rapproché, mais pas les deux. Si elle utilise des armes de combat rapproché dans une Attaque soutenue, l'unité en défense riposte avec ses armes de combat rapproché comme d'habitude, mais n'effectue qu'une action Attaque normale.

Armes de combat rapproché standard

Les soldats sont équipés de couteaux, baïonnettes ou grenades. Ils trouvent toujours un moyen de venir à bout du pire adversaire, coinçant une grenade dans le joint hydraulique d'un marcheur ou la trappe d'un tank.

En réponse, les pilotes essayent tout simplement de les écraser ! Un soldat d'infanterie ou un véhicule (mais pas un aéronef) peut toujours effectuer une attaque en combat rapproché en utilisant une arme de combat rapproché standard avec le tableau d'armes suivant :

RANGE	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
ARME STANDARD														
C	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	-	-	-



Attaques à distance

Une escouade de Ghosts attaque des Gunners qui sont dans l'ouverture de la porte d'un bâtiment, dans une case adjacente. Les Ghosts tirent avec leurs StG 47 et leur MG 48 et obtiennent trois touches. Comme les Gunners bénéficient du couvert de l'ouverture (ils sont dans un bâtiment), ils lancent leurs sauvegardes de couvert et annulent deux touches, perdant seulement un soldat.



Combat rapproché

Les Ghosts attaquent maintenant avec leurs armes de combat rapproché, les Gunners ripostent avec les leurs. Les deux escouades ont des armes de combat rapproché standard.

Les Ghosts lancent cinq dés et obtiennent deux touches. Les Gunners qui ont survécu aux tirs des StG 47 et de la MG 48 lancent leurs quatre dés en même temps, ils obtiennent deux touches.

Le joueur de l'Axe retire deux Ghosts et le joueur Allié retire deux autres figurines des Gunners.

Attaque de réaction

Une Attaque de réaction interrompt l'activation d'une unité ennemie pour permettre à votre unité d'ouvrir le feu. Une fois que le joueur adverse a terminé sa première action, vous pouvez déclarer qu'une de vos unités qui n'a pas encore été activée et qui se situe à quatre cases ou moins de l'unité en cours d'activation, va tenter une Attaque de réaction. Une Attaque de réaction ne peut cibler que l'unité que votre adversaire a activé, et aucune autre. Après avoir annoncé l'unité qui va tenter l'Attaque de réaction, lancez deux dés :

- Sur l'obtention de , l'unité réussit et peut être activée pour une action Attaque soutenue ou pour une action Mouvement puis Attaque. L'action Mouvement ne peut être utilisée que pour faire pivoter la figurine, et un grand véhicule ne peut pas finir son mouvement plus loin de l'unité attaquante que là où il a commencé.
- Sur un seul , l'unité réussit et est activée pour une action Attaque.
- Si les deux dés obtiennent ou , l'unité est activée pour une action Rien.
- Une fois que l'unité qui a réagi termine ses actions, l'unité ennemie reprend avec sa deuxième action.

Que vous réussissiez ou non, tenter une Attaque de réaction active votre unité, elle ne peut donc pas effectuer d'autres actions pendant ce tour.

Réaction à une Marche

Si l'unité adverse effectue une Marche et que vous tentez une Attaque de réaction, l'unité effectue une première action Mouvement normale avant l'Attaque de réaction, puis elle termine sa Marche ensuite.

Pas de réaction à une Attaque soutenue

Vous ne pouvez pas déclarer une Attaque de réaction contre une unité qui effectue une Attaque soutenue.

Pas de réaction à une Action Rien

Vous ne pouvez pas tenter une Attaque de réaction contre une unité qui effectue une action Rien en deuxième action.

Réaction à des Actions supplémentaires

Certaines règles spéciales permettent à des unités d'effectuer trois actions quand elles sont activées. Si une unité effectue une Attaque de réaction contre une telle unité, elle aura lieu immédiatement avant la dernière des trois actions.

Pas d'attaque de combat rapproché en réaction

Les unités qui effectuent une Attaque de réaction ne peuvent pas utiliser des armes de combat rapproché (celles dotées d'une portée C) dans le cadre de cette action.

Pas de réaction pour les aéronefs

Les aéronefs ne peuvent jamais effectuer d'Attaque de réaction.

Attaque de réaction

Le Matrioshka espérait tirer sur le Hotdog au cours de son activation, mais le Hotdog est activé avant. Le joueur Allié déclare que le Hotdog va attaquer puis se déplacer.

1 Le Hotdog fait son Attaque, qui tue deux Red Thunder.

2 Le Matrioshka se situe à quatre cases du Hotdog, le joueur SSU peut donc déclarer une Attaque de réaction pour essayer de le toucher avant qu'il ne fuie. Il lance deux dés et obtient un et un , ce qui permet au Matrioshka de faire une action Attaque.

Les canons Dual 152mm ML-20S peuvent endommager le Hotdog, mais les mitrailleuses DShK 12.7mm non. Normalement, les mitrailleuses devraient tirer sur Bazooka Joe, mais puisqu'il s'agit d'une Attaque de réaction, elles doivent ouvrir le feu sur le Hotdog ou pas du tout.

3 Le Matrioshka rate le Hotdog, qui effectue donc son Mouvement et se cache.



Réaction à une attaque de combat rapproché

Les Fakyeli déclarent qu'ils vont effectuer un Mouvement puis une Attaque.

1 Les Fakyeli effectuent leur Mouvement.

2 Le joueur allié sait que les Fakyeli peuvent éliminer les Grim Reapers avant que ces derniers ne ripostent en combat rapproché. Il déclare qu'ils vont tenter une Attaque de réaction. Le résultat est , ce qui permet d'effectuer une Attaque soutenue avant que les Fakyeli n'attaquent.

Si le résultat n'avait eu qu'un seul , les Grim Reapers n'auraient effectué qu'une Attaque au lieu d'une Attaque soutenue. Si aucun  n'avait été obtenu, ils se seraient activé pour une Action Rien.

Les Grim Reapers effectuent leur Attaque de réaction (une

Attaque soutenue), ce qui tue deux des Fakyeli.

3 Les trois Fakyeli restant terminent leur activation par leur Attaque. Ils abattent deux des Grim Reapers avec leur Sulphur Thrower et Shotgun.

4 Une fois que les Fakyeli ont attaqué avec leurs armes à distance, les deux camps attaquent avec leurs armes de combat rapproché. Ces attaques sont simultanées, si bien que le dernier Grim Reaper est éliminé mais emporte un Fakyeli de plus avec lui.



Réaction à une attaque de flanc avec un marcheur

Le Pounder s'active et le joueur allié déclare qu'il va se déplacer et attaquer. Cela met le joueur de l'Axe face à un dilemme. Il peut essayer d'effectuer une Attaque de réaction sur le Pounder avant que ce dernier n'attaque. Ou il peut attendre, en espérant que le Pounder rate, pour s'activer et l'attaquer. Pour rendre le choix plus difficile, le Pounder est en dehors du champ de tir des canons du Ludwig, le joueur de l'Axe sera obligé d'obtenir  afin de pouvoir pivoter

puis attaquer avec son Attaque de réaction. Toute autre résultat ne lui permettra pas d'ouvrir le feu sur le Pounder avec ses canons (il pourrait utiliser sa MG 44 avec un , mais cela lui fera tout de même utiliser son activation. Si la situation était inversée, le Pounder serait dans une meilleure position puisque sa tourelle rotative lui permettrait de tirer en arrière sans avoir à se déplacer, de sorte qu'un seul  serait suffisant pour lui permettre d'effectuer une attaque.



Scénarios Dust Tactics

Mise en place de la partie

Avant de débiter une partie, les joueurs choisissent un scénario et mettent en place le plateau de jeu selon ses instructions. Le scénario Rencontre, page suivante, est recommandé pour les nouveaux joueurs. Si vous souhaitez laisser le hasard choisir, lancez deux dés :

Résultat	Scénario
☐☐ ou ☐☐	1 : Rencontre
☐☐	2 : Prendre la poussière
☐☐	3 : Leurre
☐☐	4 : Ravitaillement
☐☐	5 : Attaque en règle

Mise en place du terrain

Chaque joueur choisit un plateau et le place tel qu'indiqué dans le scénario. Les joueurs lancent le jet d'initiative (page 18). Celui qui l'emporte choisit par quel côté du plateau ils vont commencer. Les joueurs placent tour à tour un élément de terrain sur le plateau, en commençant par celui qui a l'initiative. Ils continuent jusqu'à ce que chacun ait placé deux tuiles de terrain et un piège anti-char. Les éléments de terrain ne peuvent pas être placés de manière à bloquer les ouvertures des bâtiments. Certains scénarios précisent la

mise en place du terrain. En ce cas, mettez le en place selon ces instructions plutôt que d'utiliser la méthode ci-dessus.

Choisir votre armée

Pour vos premières parties, utilisez les figurines des boîtes d'armées. Une fois que vous serez familiarisés avec le jeu, agrandissez votre collection et construisez une force personnalisée. Lorsque qu'ils utilisent des armées personnalisées, les joueurs s'accordent sur la taille de l'armée qu'ils vont utiliser (mesurée en points d'armée). Chaque unité possède un coût en points d'armée indiqué sur sa carte. Plus le coût est élevé, plus l'unité est puissante. Un joueur peut faire entrer en jeu n'importe quelle unité de son camp, à condition que le total de points d'armée ne dépasse pas la limite convenue. Pour les missions de ce livre, une limite entre 50 et 100 points fonctionne bien.

Jouer la partie

Vous êtes maintenant prêt pour jouer la partie. Lancez le jet d'initiative (voir page 18) et commencez à jouer.

Entrer sur le plateau

Au début de la partie, il n'y a pas d'unité sur le plateau. Lors de la première activation d'une unité, sa première action doit être un Mouvement ou une Marche grâce à laquelle elle entre par le bord du plateau. Le scénario indique quelles cases peuvent-être utilisées pour entrer. Les Grands Véhicules et les Immenses Véhicules doivent entrer entièrement sur le plateau en se déplaçant de deux cases (généralement en effectuant une Marche) lors de leur première activation avant de faire quoi que ce soit d'autre.

Réserves

Certains scénarios permettent de faire revenir des unités éliminées en jeu en tant que réserves. Chaque fois qu'une unité est éliminée, le joueur qui la possède peut choisir de la placer en réserve jusqu'à ce qu'il ait atteint le nombre autorisé d'unités en réserve. La même unité peut être placée en réserve plusieurs fois si elle ne cesse de se faire éliminer. Les unités placées en réserve sont des unités fraîches sans aucun dégât et réapprovisionnées de toutes leurs munitions. Un héros ne peut jamais être placé en réserve, à moins que le scénario le spécifie. Un joueur peut choisir de déplacer une unité de la réserve sur le plateau en l'activant à n'importe quel tour après celui où elle a été éliminée. Sauf indication contraire, les réserves entrent par les mêmes cases que celles utilisées initialement par son armée.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin d'un tour lorsque :

- Toutes les unités d'un joueur sur le plateau sont éliminées,
- Un des joueurs réalise son objectif du scénario, ou
- Le scénario atteint son dernier tour.

Le joueur qui a éliminé toutes les unités de l'ennemi ou a rempli son objectif gagne la partie. Si aucun des deux camps n'a remporté la victoire par l'élimination de l'ennemi ou par la prise d'objectif, les deux camps totalisent les points des unités qu'ils ont éliminées de l'armée ennemie (les réserves éliminées comptent comme des unités supplémentaires éliminées) et le joueur qui a éliminé le plus de points d'armée gagne.



Generalmajor
Sigrid von Thaller

Scénario 1 : Rencontre

Les lignes de front sont fluides. Deux armées cherchent à exploiter la situation pour se rencontrer et s'efforcent à éliminer immédiatement l'armée ennemie.

Plateau de jeu

Placez les plateaux de jeu de manière à ce que leurs grands côtés se touchent.

Déploiement

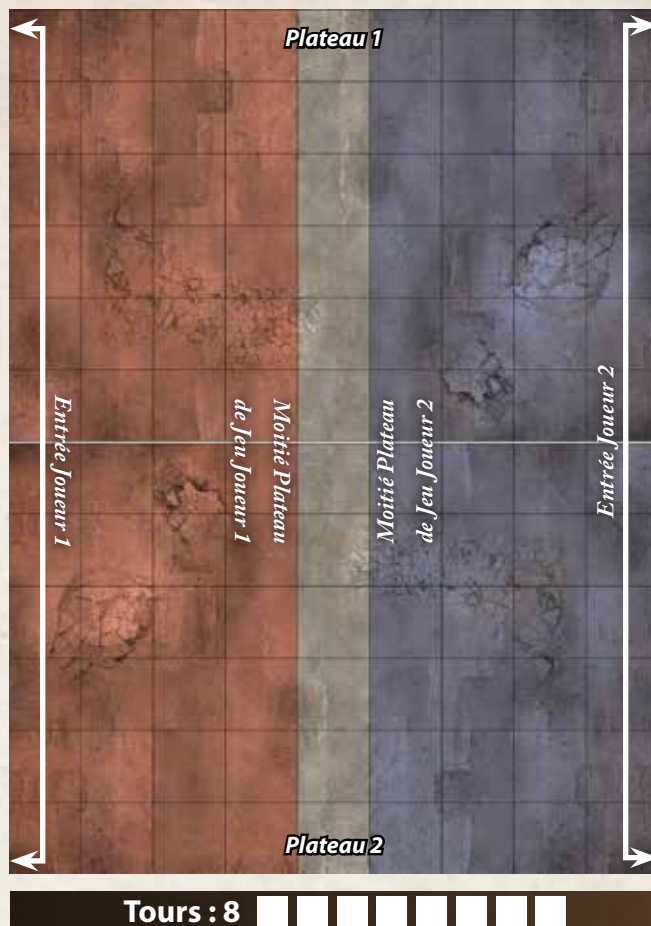
L'armée de chaque joueur entre sur le plateau de jeu par les cases de son plus long côté.

Objectifs

Il n'y a pas d'objectifs spécifiques à remplir. Chaque joueur tente d'éliminer autant d'ennemis que possible.

Durée de la partie

La partie dure 8 tours.



Scénario 2 : Prendre la poussière

Suite à une percée, les assaillants approchent d'un dépôt de ravitaillement qui contient des stocks de poussière VK de la plus haute importance. Les défenseurs doivent conserver le contrôle de cette ressource précieuse.

Plateau de Jeu

Placez les plateaux de jeu de manière à ce que leurs grands côtés se touchent.

Déploiement

L'armée de chaque joueur entre sur le plateau de jeu par les cases de son plus long côté.

Objectifs

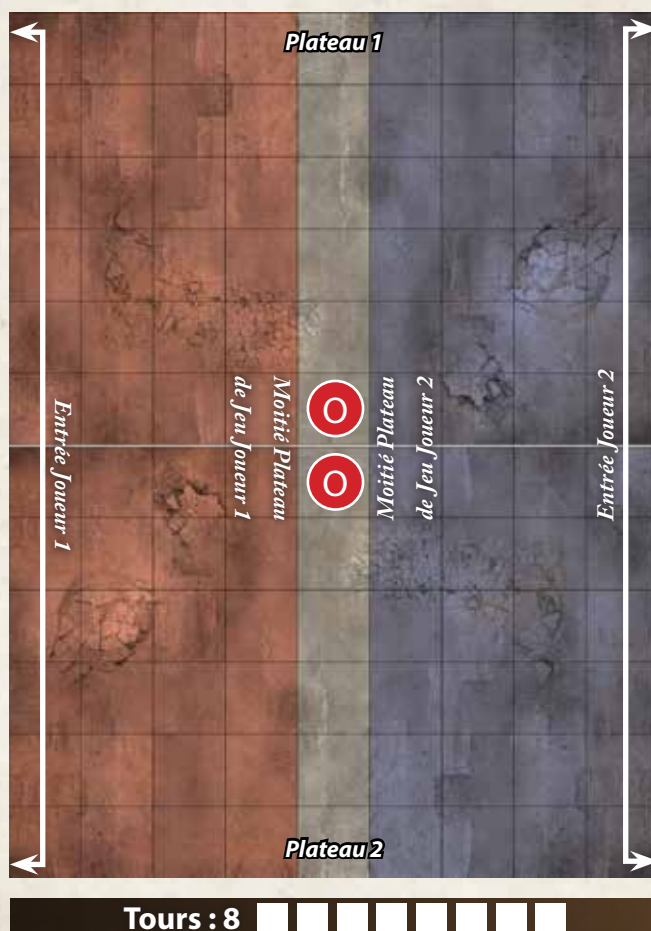
Placez un objectif (🎯) dans chacune des cases du centre du plateau de jeu avant de placer des éléments de terrain. Les joueurs ne peuvent pas placer un terrain infranchissable dans ces cases. Pour prendre un objectif, un joueur a besoin d'une unité (autre qu'un Aéronef) sur une case objectif à la fin d'un tour à partir du troisième, à condition qu'il n'y ait pas d'unités ennemies à une portée de deux cases. Si l'un d'eux prend l'objectif, il gagne la partie.

Réserves

Chaque joueur peut placer deux unités éliminées en réserve.

Durée de la partie

La partie dure 8 tours.



Scénario 3 : Leurre

Le plan est simple : une attaque frontale pour distraire l'ennemi pendant qu'un autre groupe le déborde et le détruit.

Plateau de Jeu

Placez les plateaux de jeu de manière à ce que leurs grands côtés se touchent.

Déploiement

L'armée de chaque joueur entre sur le plateau de jeu par les cases de son plus court côté.

Objectifs

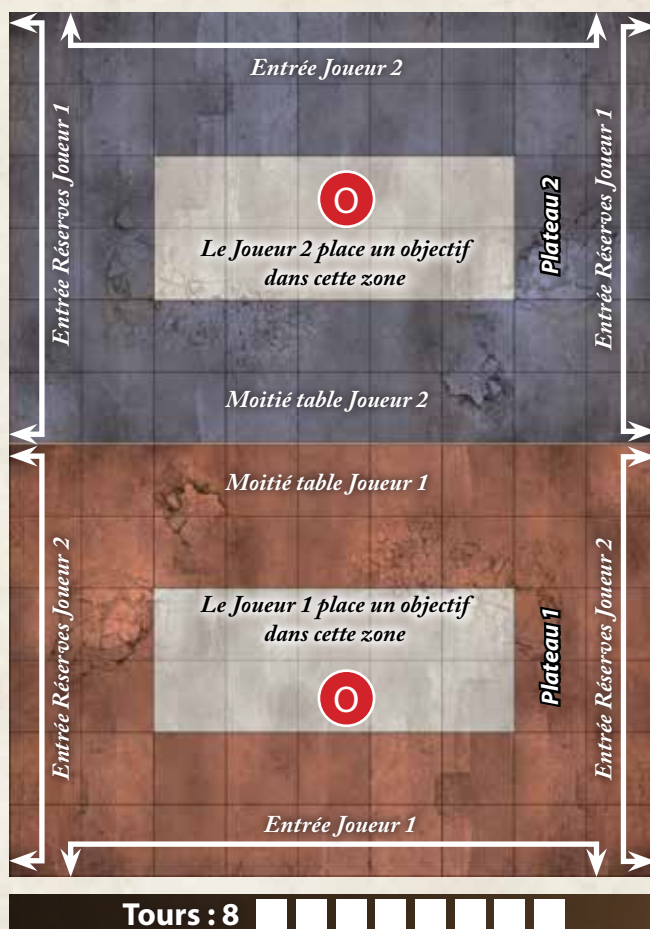
Après avoir mis en place les éléments de terrain, les joueurs placent chacun un objectif dans le même ordre que les éléments de terrain. Ils ne peuvent pas être placés sur un terrain infranchissable. Pour prendre un objectif, un joueur a besoin d'une unité (autre qu'un Aéronef) sur une case objective à la fin d'un tour à partir du troisième, à condition qu'il n'y ait pas d'unités ennemies à une portée de deux cases. Si l'un d'eux prend l'objectif situé sur la moitié du plateau de jeu qui appartient à l'adversaire, il gagne la partie.

Réserves

Chaque joueur peut placer deux unités éliminées en réserve. Ces unités entrent sur les cases par les plus courts bords du plateau de jeu de leur adversaire.

Durée de la partie

La partie dure 8 tours.



Scénario 4 : Ravitaillement

Vos hommes ont faim et vous êtes à court de munitions. Des ravitaillements ont atterri dans un désert situé entre vous et l'ennemi. Récupérez-les avant qu'il ne le fasse.

Plateau de Jeu

Placez les plateaux de jeu de manière à ce que leurs grands côtés se touchent.

Déploiement

L'armée de chaque joueur entre sur le plateau de jeu par les cases de son plus long côté.

Objectifs

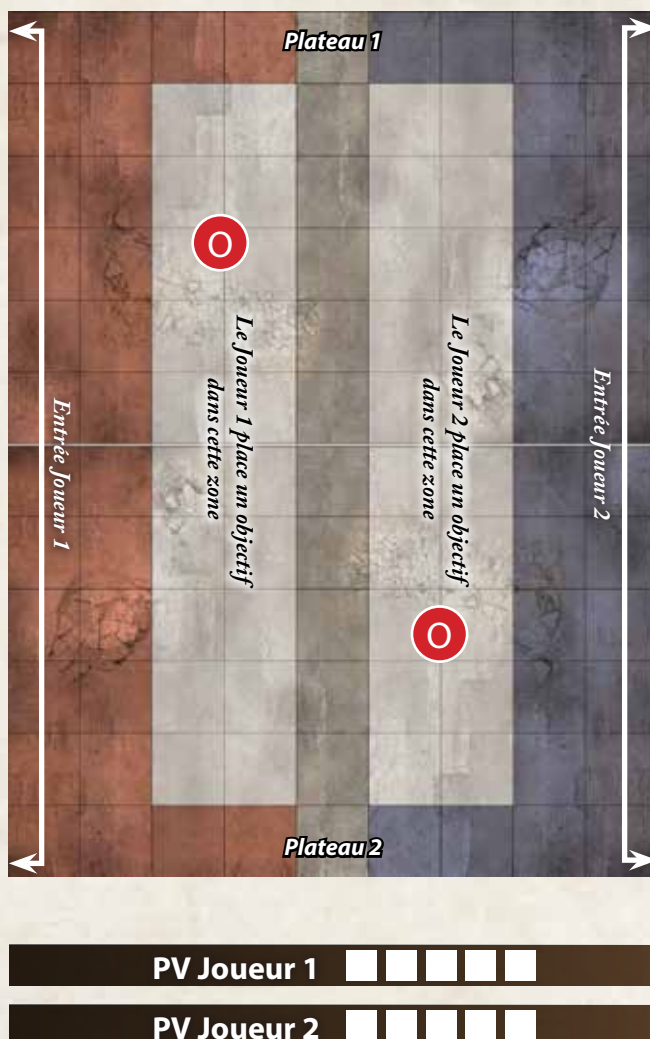
Après la mise en place des éléments de terrain, les joueurs placent chacun un objectif dans la moitié du plateau de jeu qui leur appartient, mais pas sur un terrain infranchissable. Si un joueur a une unité (autre qu'un Aéronef) sur une case objective à la fin d'un tour à partir du troisième, à condition qu'il n'y ait pas d'unités ennemies à une portée de deux cases, il marque des points de victoire à chaque tour qu'il le tient. Un joueur gagne deux points de victoire (PV) pour la détention de l'objectif sur la moitié du plateau de jeu qui appartient à l'adversaire, ou un point de victoire pour celui qui est sur sa propre moitié du plateau de jeu. Un joueur gagne s'il marque un total de cinq points de victoire.

Réserves

Chaque joueur peut placer deux unités éliminées en réserve.

Durée de la partie

La partie dure 8 tours.



Tours : 8

Scénario 5 : Attaque en règle

L'ennemi met en service une nouvelle technologie que vos experts veulent examiner. Des renforts sont expédiés dans votre région pour mener à bien la récupération.

Plateau de Jeu

Placez les plateaux de jeu de manière à ce que leurs grands côtés se touchent.

Déploiement

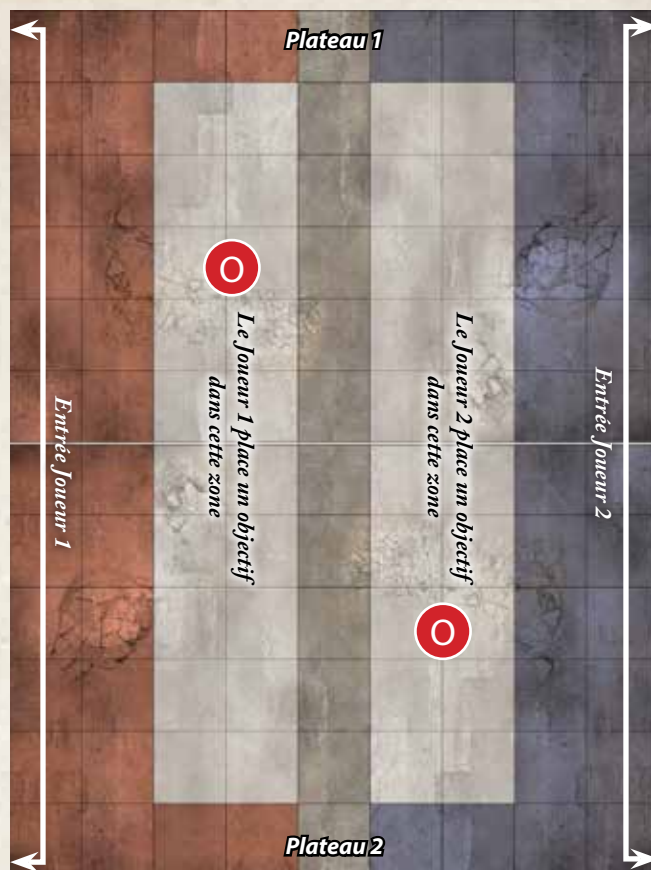
L'armée de chaque joueur entre sur le plateau de jeu par les cases de son plus long côté.

Objectifs

Après la mise en place des éléments de terrain, les joueurs placent chacun un objectif (pas sur un terrain infranchissable). Si un joueur en contrôle un sur la moitié du plateau de jeu de l'adversaire avec une unité (autre qu'un Aéronef) à la fin d'un tour à partir du troisième, à condition qu'il n'y ait pas d'unités ennemies à une portée de deux cases, il marque deux points de victoire à chaque tour qu'il le tient. Un joueur marque aussi un point de victoire pour chaque unité qu'il élimine. Les Héros comptent eux-même pour un point de victoire, peu importe qu'ils aient rejoint une unité, qu'ils pilotent un véhicule, ou qu'ils soient seuls. Un joueur gagne s'il marque un total de sept points de victoire, ou s'il possède le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Réserves

Chaque joueur place toutes ses



unités éliminées en réserve (y compris les Héros).

Durée de la partie

La partie dure 8 tours.

Tours : 8







BATTLEFIELD

Dust Tactics Battlefield est le même jeu que *Dust Tactics*, mais il se joue sur une table en trois dimensions plutôt que sur un plateau quadrillé et les distances sont mesurées avec un mètre et non avec des carrés. Les mécaniques de base des deux jeux sont identiques, même si quelques règles ont

été adaptées pour convenir aux batailles sur terrain en trois dimensions. Une fois que vous serez familiarisé avec *Dust Tactics*, le passage vers *Battlefield* sera rapide. Quelques nouveaux éléments de règle, comme la Suppression, y font également leur apparition.

Jouer à *Dust Tactics Battlefield*

Le processus pour jouer à *Dust Tactics Battlefield* est quasiment identique à celui de *Dust Tactics*.

Commencer une partie

Avant de commencer, les joueurs doivent choisir un scénario et mettre en place le terrain selon ses instructions. Les nouveaux joueurs devraient utiliser le scénario Bataille ouverte (voir page 65). Les joueurs choisissent ensuite leurs armées. Les nouveaux devraient utiliser les armées proposées dans les boîtes de démarrage. Sinon, une force de 50 points est idéale (voir page 63) pour une première partie.

Table de jeu

Dust Tactics Battlefield est le même jeu que *Dust Tactics* joué sur une table avec un terrain en trois dimensions. Il n'y a pas de carrés, ce qui laisse plus de liberté. La plupart des joueurs utilisent une table de 180 cm x 120 cm.

Mesures

Avant la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le système de mesures qu'ils vont utiliser. Soit le système métrique (en centimètres) soit le système impérial (en inches). Le jeu mesure les mouvements et les portées en unités de 10 cm ou de 4", ce qui facilite l'utilisation des deux systèmes.

Les mesures prises depuis une figurine d'infanterie partent du bord du socle. Celles prises depuis un véhicule ou un aéronef partent de la caisse de la figurine ou d'une tourelle. Les bras, jambes, chenilles, armes, sacs à dos ou tout autre équipement sont ignorés lors des mesures ou lorsqu'on regarde vers ou depuis une figurine.

Jouer la partie

La partie se joue durant un nombre déterminé de tours. À chaque tour, les joueurs suivent ces étapes :

1. Lancez l'initiative pour déterminer quel joueur commence.

Les dés Dust

Dust Tactics utilise des dés pour déterminer si vos troupes réussissent à tirer, se mettre à couvert et aider un camarade blessé. Chaque dé possède deux faces avec un symbole d'armée (☠ ☠ pour les Alliés, ☠ ☠ pour l'Axe, ☠ ☠ pour le SSU), deux faces avec un symbole cible (☠ ☠) et deux faces avec un symbole bouclier (☠ ☠).

Généralement, quand vous aurez besoin de déterminer un résultat, il vous sera demandé de lancer un certain nombre de dés et de compter ceux qui présentent le symbole d'armée (☠ ☠). Le nombre total de succès indique le degré de réussite.

Pour réaliser des actions plus faciles, vous devrez ajouter au total le nombre de symboles cible (☠ ☠) (quand vous essayez de toucher quelque chose) ou bien les symboles bouclier (☠ ☠) (quand vous voulez vous protéger), ce qui vous donne deux fois plus de chances de réussir.

2. Le premier joueur active une de ses unités.
3. Le deuxième joueur active alors une de ses unités.
4. Les joueurs continuent à alterner l'activation de leurs unités jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin d'un tour lorsque :

- Toutes les unités, sur le plateau, d'un joueur sont détruites,

- L'un des joueurs réalise son objectif de scénario, ou

- Le scénario atteint sa limite de nombre de tours.

À ce moment, les joueurs vérifient qui a gagné (page 63).

Cartes d'unité

Les cartes d'unité jouent un rôle fondamental dans *Dust Tactics Battlefield*. Cette section explique l'organisation des deux faces d'une carte d'unité typique et ce que signifient les différentes caractéristiques et informations.

Nom de l'unité et description

Nom de l'unité et une description, ou encore sa désignation officielle.

Symbole du Bloc

Indique à quel bloc appartient l'unité.



Alliés



Axe



SSU

Règles spéciales

Les règles spéciales de l'unité, avec une courte explication au dos de la carte. Certaines règles sont utilisées une ou deux fois par partie. Elles possèdent une case à cocher pour les marquer lorsqu'elles sont utilisées. Voir pages 96 à 105.

Symbole de type

Il indique le type de troupes qui constitue l'unité :



Infanterie (escouades, armes lourdes et héros).



Véhicules (marcheurs et tanks).



Aéronefs (avions et hélicoptères).

Valeur de Mouvement

Représente le nombre de cases sur lesquelles l'unité peut se déplacer en une action. Voir page 43.

Valeur de Marche

Nombre de cases parcourues si l'unité fait une Marche. Voir page 43.

Valeur d'Armure

Indique la valeur de blindage de l'unité. Voir page 46.

Tableau d'armes

Il représente les armes portées par l'unité et leurs effets. La première ligne indique les différentes valeurs d'armure et chaque ligne d'arme indique sa portée et son efficacité contre chaque type de cible. Voir page 46.

Description de l'arme

Le nom d'une arme ainsi que le nombre d'exemplaires dans l'unité. Chacune possède une lettre de code, qui apparaît à côté de l'arme sur la photo au dos de la carte. Certaines armes disposent d'une quantité limitée de munitions, elles possèdent donc des cases à cocher lorsqu'elles ont été utilisées. Voir page 101.

Dénomination particulière

Indique si un véhicule ou un aéronef est Grand ou Immense, ou un héros.

Suivi des dommages

Pour les armes de soutien, héros et véhicules. Une case pour chaque touche que l'unité peut encaisser avant d'être détruite. Voir page 57. Les autres unités d'infanterie sans suivi et capacité de dommages perdent une figurine par touche encaissée.



Capacité de dommages

Indique les dommages que peut encaisser une unité avant d'être détruite. Voir page 57.

Photo de l'unité

Utilisez-la pour identifier vos figurines et à quelle unité elles appartiennent. Les armes de l'unité sont indiquées avec des lettres de code qui correspondent aux armes présentes sur le recto de la carte de l'unité.

Valeur en points d'armée

Elle représente la valeur correspondant à l'unité. Lors de la création d'une armée, vous recevrez une somme de points d'armée à dépenser. Voir page 63.

Symbole du Bloc

Indique à quel Bloc appartient l'unité.



Alliés



Axe



SSU

Règles spéciales

Brève explication des règles spéciales de l'unité. Voir pages 96 à 105.



Nom et description de l'unité

Nom de l'unité et une courte description ou désignation officielle.

Code de l'unité

Unique à l'unité. À utiliser pour acheter les figurines, ou lorsque vous les recherchez sur Internet.

Noter les cartes

Des unités peuvent encaisser de multiples dommages avant d'être détruites, certaines ne possèdent qu'une quantité limitée de munitions. La carte possède des cases à cocher pour consigner les dégâts reçus, les munitions consommées et les règles spéciales utilisées. Les cartes de *Dust Tactics* sont recouvertes d'un vernis spécial qui leur permet d'être utilisées avec un marqueur effaçable à sec. Vous pouvez également glisser la carte dans un protège-carte. Il suffit de cocher les cases avec un marqueur effaçable à sec, puis quand la bataille est terminée, il vous suffit d'essuyer les marques des coches et vous êtes prêts pour la prochaine bataille.

Valeurs d'armures

Les différents types d'armures sont les suivantes :

Infanterie



1 : Soldats sans armure dont la seule protection est un casque.

2 : Soldats qui portent une armure légère.

3 : Soldats en armure lourde.

4 : Soldats qui portent une armure très lourde.

Véhicules



1 : dépourvus de blindage, tels que des jeeps ou des camions militaires.

2 : à l'épreuve des balles, mais rien de plus.

3 : chars et marcheurs légers, qui sont rapides et agiles.

4 : dotés d'un blindage moyen, comme les tanks des années 1940.

5 : chars et marcheurs lourds.

6 : chars et marcheurs très lourds.

7 : forteresses mobiles qui bénéficient de l'armure la plus lourde.

Aéronefs



1 : soldat volants, hélicoptères et avions lents.

2 : d'attaque au sol.

3 : lourdement blindés.

Jet d'initiative

Au début de chaque tour, chaque camp lance trois dés. Celui qui obtient le plus de gagne l'initiative et choisit quel joueur commence. S'il y a égalité, celui qui a obtenu le plus de gagne l'initiative. S'il y a encore égalité, les joueurs relancent tous leurs dés.

Activation

Le joueur qui a été sélectionné pour commencer doit choisir d'activer une de ses unités (ou de passer s'il le peut). Une unité activée possède deux actions. Une fois qu'elle a effectué ses actions, elle ne peut en effectuer d'autre avant le prochain tour. Après que le premier joueur ait activé sa première unité, le second joueur active une de ses unités. Tournez sa carte ou placez un jeton dessus pour indiquer que l'elle a été activée. Les joueurs alternent l'activation de leurs unités jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées. Si un joueur a activé toutes ses unités et que l'autre en a encore à activer, l'autre joueur continue d'activer ses unités jusqu'à ce qu'elles aient toutes été activées. Une fois que toutes les unités ont été activées, le tour est terminé. Les joueurs replacent leurs cartes dans leur position initiale et un nouveau tour commence par un autre jet d'initiative.

Passer

Si un joueur possède moins d'unités (en comptant à part les héros qui ont rejoint une unité) qui n'ont pas encore été activées que son adversaire, il peut choisir de passer plutôt que d'activer une unité.

Activer une unité

Une unité activée exécute deux actions. Lorsqu'une unité est activée, le joueur doit déclarer toutes les actions prévues pour cette unité, en incluant les actions spéciales, les compétences et les armes spéciales qu'il souhaite utiliser, avant d'effectuer les actions.

Les actions qu'une unité peut effectuer sont les suivantes :

- Rien (page 43)
- Mouvement (page 43)
- Marche (utilise deux Actions) (page 43)
- Attaque (page 46)
- Attaque soutenue (utilise deux Actions) (page 51)
- Spécial (pages 94 à 105)

Une unité peut effectuer n'importe quelle combinaison d'actions, sauf celle de deux actions Mouvement ou celle de deux actions Attaque. Une unité doit effectuer une action Marche au lieu de deux actions Mouvement, ou une action Attaque soutenue au lieu de deux actions Attaque.

Pas plus de trois actions

Certaines actions spéciales et compétences (voir pages 94 à 105) permettent aux unités de faire trois actions au lieu de deux. Ces effets ne sont pas cumulatifs, ainsi, une unité ne peut jamais effectuer plus de trois actions lors d'une activation.

Activations

Le joueur de l'Axe a les Ghosts et un Ludwig. Le joueur allié a les Bot Hunters, les Grim Reapers et un Pounder. Le joueur allié remporte l'initiative et oblige le joueur de l'Axe à commencer.

1 Le joueur de l'Axe active les Ghosts, les déplace derrière les arbres et attaque les Bot Hunters.

2 Le joueur allié active alors les Grim Reapers et effectue une Attaque soutenue contre les Ghosts.

3 Le joueur de l'Axe ne souhaite pas activer le Ludwig à cet instant. Il ne lui reste qu'une seule unité à activer, alors que le joueur allié en a deux, il peut donc passer et choisit de le faire.

4 Le joueur allié souhaiterait attendre que le Ludwig soit activé, mais il lui reste plus d'unités à activer que le joueur de l'Axe, il ne peut donc pas passer. Il déplace les Bot Hunters dans les arbres, prêts pour le prochain tour.



5 Le joueur de l'Axe doit maintenant activer le Ludwig. Il peut soit sortir et tirer sur les Bot Hunters, et se donner comme cible au Pounder, ou effectuer des actions Rien et rester en sécurité. Il choisit de se déplacer et de tirer sur les Bot Hunters.

6 Le joueur allié active le Pounder, le déplace et attaque le Ludwig, ce qui met fin au tour.

Actions Rien

L'unité activée peut choisir de dépenser son action pour ne

Actions Mouvement et Marche

La valeur de Mouvement d'une unité indique la distance qu'elle peut parcourir lors de chaque action Mouvement (voir tableau ci-contre). Les figurines ne sont pas obligées de se déplacer au maximum de leur distance.

L'orientation de la figurine ne compte pas pour le déplacement, un véhicule ou un aéronef peut donc avancer de face, de côté, en arrière et s'orienter dans n'importe quelle direction à la fin de son mouvement, tant que cette rotation n'augmente pas la distance parcourue.

Action Marche

Une unité qui effectue une action Marche se déplace de sa valeur de Marche et non pas de sa valeur Mouvement (voir tableau ci-contre).

Les aéronefs doivent se déplacer

Les aéronefs doivent effectuer une action Mouvement ou Marche comme première action à chaque activation, à moins de posséder la compétence Hélicoptère. De fait, la plupart des aéronefs ne peuvent pas choisir de faire une Attaque soutenue. Ce déplacement obligatoire peut les ramener à la place qu'ils occupaient au début de leur activation.

Distance de Mouvement

Les valeurs de Mouvement et de Marche d'une unité donnent la distance à laquelle elle peut se déplacer. Chaque point dans ces valeurs permet de bouger de 10 cm ou de 4" (suivant le système de mesure utilisé). Le tableau suivant convertit ces valeurs en distances.

Valeur Mouvement	Centimètres parcourus	Inchs parcourus
1	10 cm	4"
2	20 cm	8"
3	30 cm	12"
4	40 cm	16"
5	50 cm	20"
6	60 cm	24"
7	70 cm	28"
8	80 cm	32"
12	120 cm	48"
24	240 cm	96"

Actions Mouvement et Marche

Le Ludwig a Mouvement 2 et Marche 4. Cela signifie qu'il peut faire un Mouvement maximum de 20 cm (ou 8") et une deuxième action. Ou faire une Marche de 40 cm (ou 16").

Dans le cas présent, le Ludwig décide de faire un Mouvement, suivi par une Attaque sur le Pounder caché dans les bois.

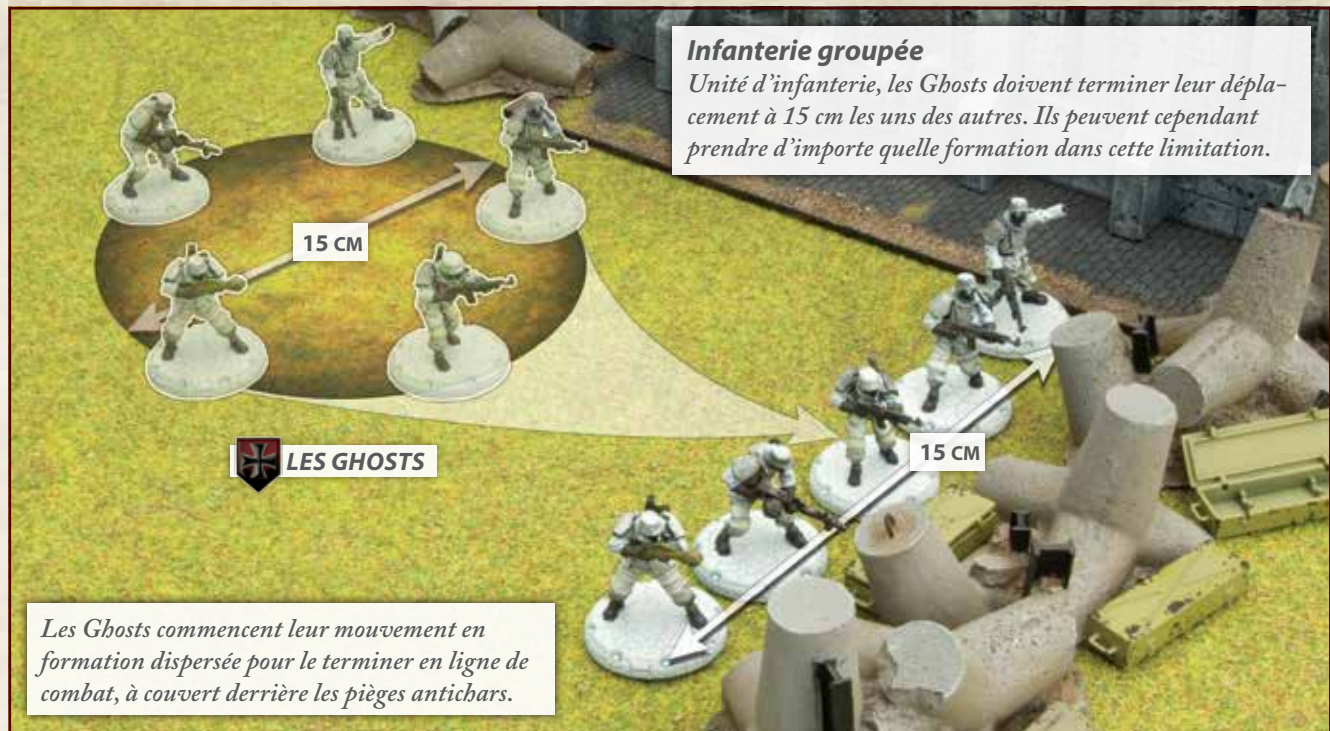


Il peut s'orienter dans n'importe quelle direction à la fin de son Mouvement, si cela n'augmente pas la distance maximale parcourue.

L'infanterie reste groupée

Les membres d'une unité d'infanterie doivent terminer leurs déplacement à 15 cm maximum les uns des autres. En d'autres termes, toute l'unité doit être placée de manière à

ce que chaque figurine tienne au moins partiellement sous un gabarit d'explosion (vous en trouverez un à imprimer à la fin de ce livre).



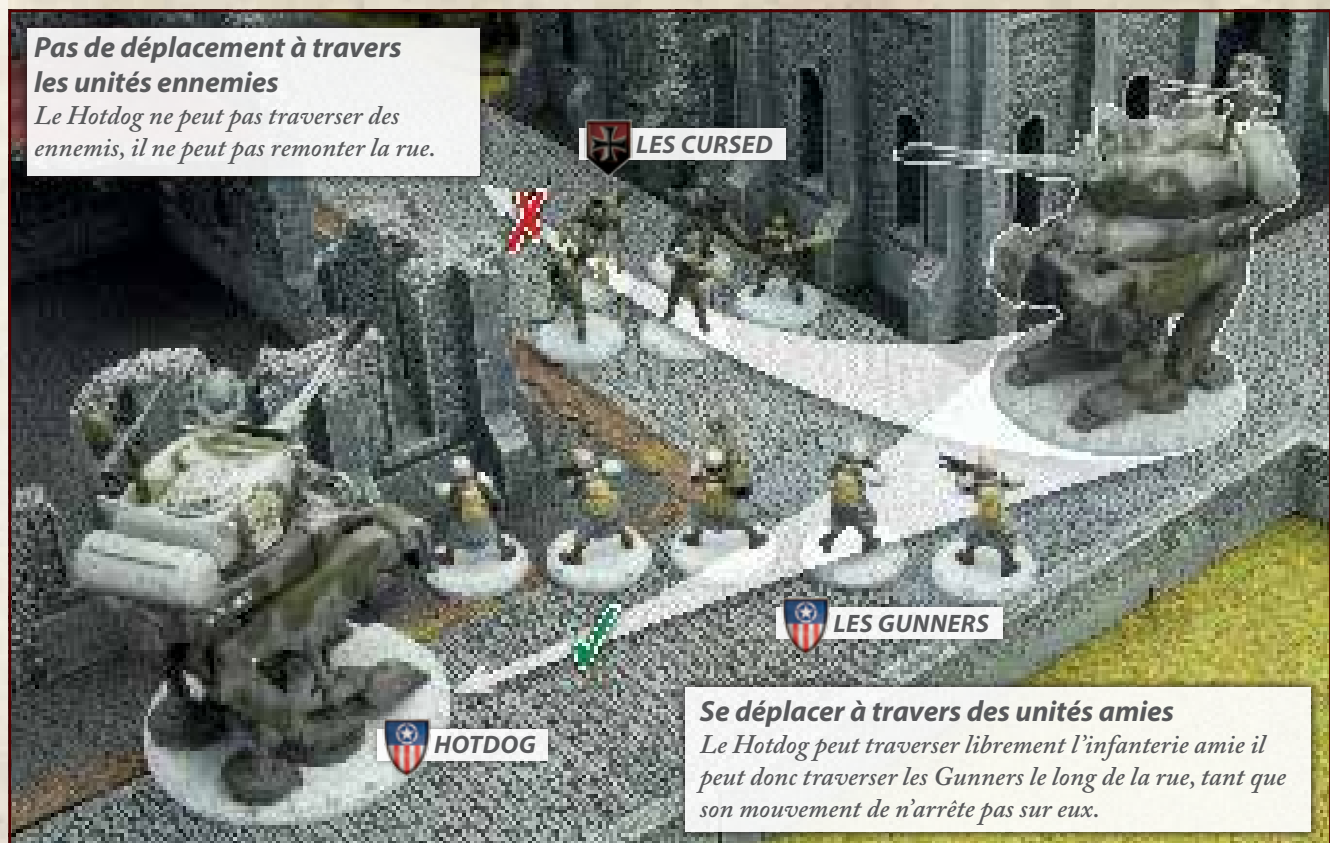
Se déplacer à travers d'autres unités

Une figurine ne peut pas terminer son déplacement avec son socle recouvrant celui d'une autre unité, même partiellement. De même, elle ne peut pas terminer son déplacement sur une autre figurine.

Les figurines d'infanterie ou de véhicules ne peuvent pas passer à travers les figurines d'infanterie ou de véhicules

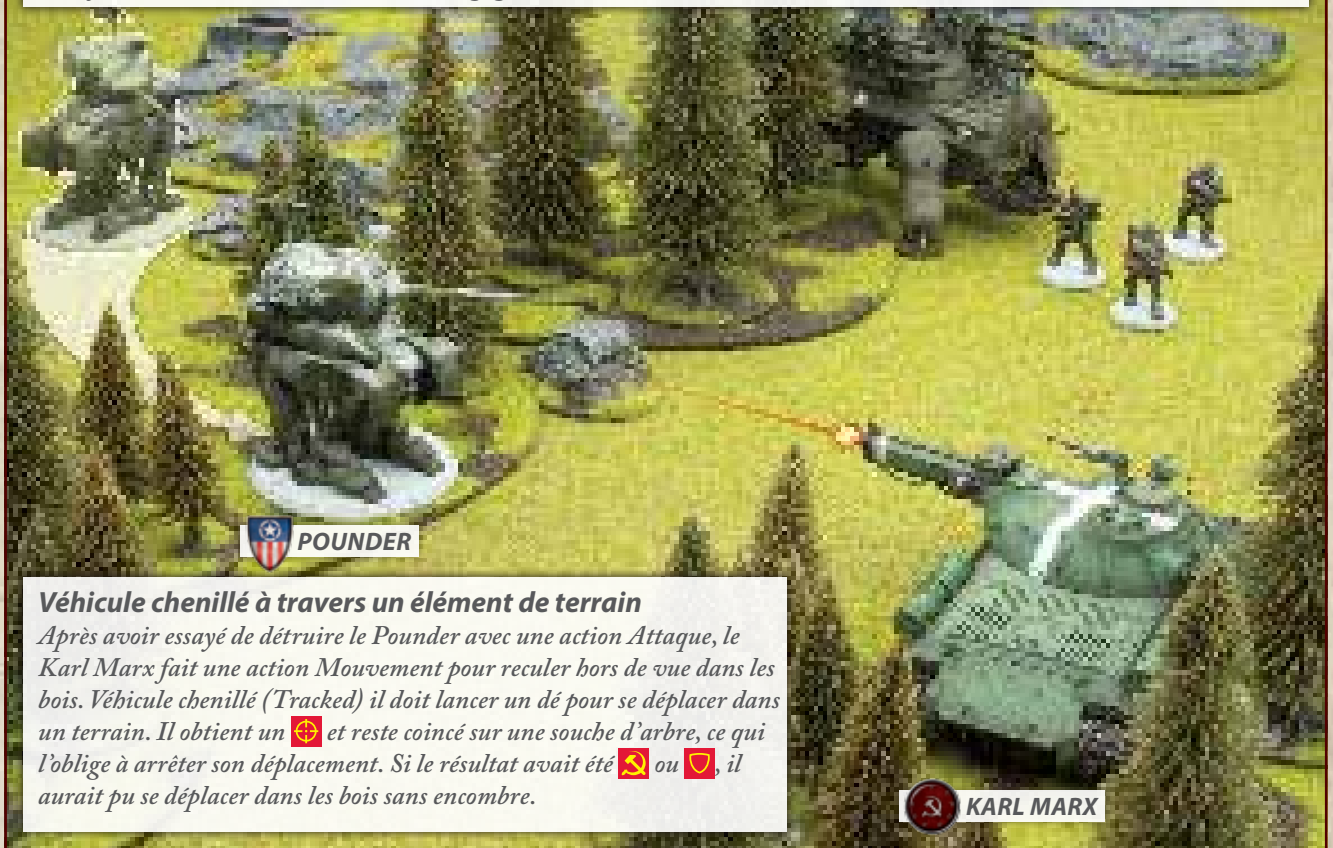
ennemis mais peuvent se déplacer sous un aéronef ennemi.

Un véhicule ne peut pas traverser un véhicule ami, mais en dehors de cette règle n'importe quelle figurine peut traverser une figurine amie.



Se déplacer à travers les éléments de terrain

Le Pounder a une valeur de Mouvement 3. Le joueur allié veut lui faire traverser la forêt pour attaquer le tank lourd Karl Marx. Comme une figurine est limitée à valeur de Mouvement 2 pour traverser un terrain, le marcheur ne peut pas atteindre l'autre côté de la forêt à moins de faire une Marche. Le joueur décide de faire une Marche pour se placer au bord de la forêt et s'arrêter à couvert avant d'engager le Karl Marx au tour suivant.



Véhicule chenillé à travers un élément de terrain

Après avoir essayé de détruire le Pounder avec une action Attaque, le Karl Marx fait une action Mouvement pour reculer hors de vue dans les bois. Véhicule chenillé (Tracked) il doit lancer un dé pour se déplacer dans un terrain. Il obtient un et reste coincé sur une souche d'arbre, ce qui l'oblige à arrêter son déplacement. Si le résultat avait été ou , il aurait pu se déplacer dans les bois sans encombre.

Traverser les éléments de terrain

Lorsqu'elle entre, traverse, ou sort d'un élément de terrain, une figurine ne peut se déplacer au maximum qu'à valeur de Mouvement 2 ou Marche 4. Ces éléments peuvent être des arbres, haies, ravins, rivières, marécages, tas de caisses, décombres et l'intérieur des bâtiments. Si une figurine a déjà excédé ces valeurs lorsqu'elle atteint l'élément de terrain, elle doit stopper son déplacement et attendre sa prochaine activation avant de continuer.

Véhicule chenillé

Un véhicule chenillé (Tracked) lance un dé lorsqu'il entre, traverse ou sort d'un élément de terrain. Sur un résultat ou , le véhicule est libre de terminer son déplacement. Sur un résultat , le véhicule s'enlise et ne peut plus bouger jusqu'à la fin de son activation.

Véhicules semi-chenillés et à roues

Un véhicule semi-chenillé (Half-tracked) ou à roues (Wheeled) lance un dé lorsqu'il entre, traverse ou sort d'un élément de terrain. Sur un , le véhicule peut terminer son déplacement. Sur un résultat ou , le véhicule s'enlise et ne peut plus bouger jusqu'à la fin de son activation.

Zones de terrain

Les forêts et autres éléments similaires sont représentés par les Zones de terrain, ayant un socle unique qui représente la zone couverte par le terrain, avec quelques arbres répartis dessus. Les joueurs peuvent déplacer ces arbres ou éléments sur le socle pour permettre à leurs figurines de traverser la Zone et ainsi de passer la forêt.

Terrain infranchissable

Certain terrains tels que les murs des bâtiments, falaises ou eaux profondes sont infranchissables. Les unités ne peuvent pas les traverser.

Obstacles antichars

Les obstacles antichars sont particuliers : ils sont infranchissables pour les véhicules mais pas pour l'infanterie, qui est ralentie comme pour un terrain normal.

Murs et bâtiments

Les unités ne peuvent pas traverser les murs d'un bâtiment, mais peuvent passer par les ouvertures assez larges pour qu'elles passent. L'infanterie peut passer par les fenêtres mais pas les véhicules.

Déplacement vertical

Les unités d'infanterie peuvent monter et descendre les étages dans un bâtiment. Mesurez simplement la distance verticale parcourue et ajoutez la à la distance horizontale.

Aéronefs au-dessus des terrains

Les avions volent au-dessus du champ de bataille, ils peuvent donc survoler les terrains et bâtiments. Ils peuvent terminer leurs déplacements n'importe où dans leur zone de mouvement, tant que leur socle peut tenir suffisamment plat sur le champ de bataille.

Les avions ne peuvent jamais rentrer dans un terrain ou un bâtiment et sont placés au-dessus plutôt qu'à l'intérieur.

Actions Attaque et Attaque soutenue

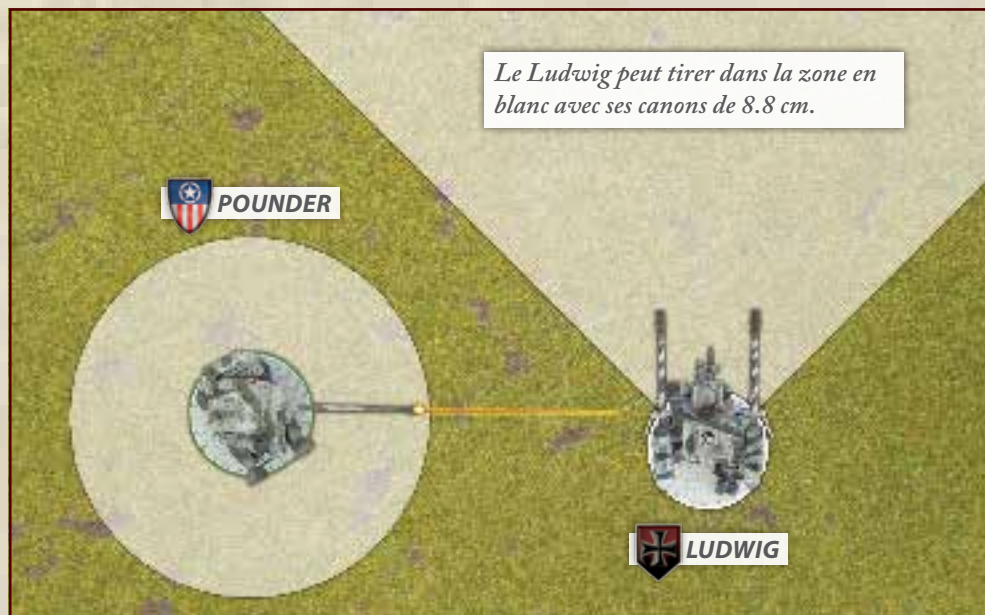
Pour effectuer une attaque, suivez ces étapes dans l'ordre :

- 1 – Vérifier le champ de tir (page 46)
- 2 – Vérifier la portée (page 47)
- 3 – Vérifier la ligne de vue (page 48)
- 4 – Déclarer les cibles (page 50)
- 5 – Jets de toucher (page 51)
- 6 – Jets de sauvegarde (page 54)
- 7 – Subir les dommages (page 56)

Vérifier le champ de tir

Le Pounder a une tourelle, il peut donc tirer avec son 17 pdr dans toutes les directions. Même tourné dans le mauvais sens, il peut faire une Attaque soutenue contre le Ludwig avec cette arme. Le Ludwig ne peut attaquer que dans son arc avant avec ses canons 8.8cm (mais il peut attaquer dans toutes les directions avec sa MG 44).

Comme le Pounder est en dehors de son Champ de Tir, le Ludwig doit faire une action Mouvement avant de pouvoir effectuer une action Attaque.



Portée

Elle représente la portée maximale jusqu'où cette arme peut faire feu.

Tableau d'armes

Chaque arme possède une ligne dans le tableau d'armes qui décrit ses performances et son efficacité.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
17 pdr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
8.8cm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
MG 44	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Dés de combat et dommages

Indique les dés à lancer pour toucher les différents types d'unités (nombre avant la barre oblique), ainsi que la quantité de dommage qu'inflige chaque touche (nombre après la barre oblique).

Nombre de dés

Le Pounder a une Armure véhicule 4. On peut voir sur le tableau que contre cette cible, le Ludwig a 2 dés pour toucher, et que chaque touche non sauvée fera 4 points de dommages.

Champ de tir

Le champ de tir décrit l'arc de tir dans lequel l'unité peut utiliser cette arme.

- Tourelle (Turret) : 360° (tout autour).
- Front : 45° devant.
- Côté (Side) : 180° sur un côté du véhicule.
- Arrière (Rear) : 45° vers l'arrière.

2) Vérifier la portée

Une arme ne peut attaquer une cible que si cette dernière est à portée. Regardez la portée pour chaque arme sur le table d'armement de la fiche d'unité et comparez là avec la portée d'attaque sur le tableau ci-contre pour savoir jusqu'où une arme peut tirer. La portée est mesurée depuis toute figurine qui attaque vers la figurine la plus proche de l'unité visée. Ce qui signifie que dans une même unité certaines figurines seront à portée et d'autres non. Elles devront attaquer une autre cible, ou pas du tout. Les distances pour l'infanterie sont prises de bord de socle à bord de socle. Les distances pour les véhicules et aéronefs sont faites depuis la caisse, la coque ou une tourelle.

Portée minimale (#-#)

Une arme d'artillerie tire en arc de cercle pour anéantir sa cible dans une grosse explosion plutôt que de tenter un tir direct. Elle ne peut pas tirer trop près sous peine de se toucher accidentellement. Ces armes voient leur portée notée par une portée minimale et une portée maximale, séparées par un tiret.

Combat rapproché (C)

Les armes de combat rapproché (ou corps-à-corps) ne peuvent être utilisées que contre des cibles très proches et sont définies comme ayant une portée C. Les autres types d'armes sont désignés comme armes à distance. Les règles pour les armes de combat rapproché sont page 59.

Portée d'attaque

Chaque point de portée donne à une arme 10 cm ou de 4" de portée (suivant le système de mesure utilisé). Le tableau suivant convertit ces valeurs en portées.

Portée	Centimètres	Inchs
1	10 cm	4"
2	20 cm	8"
3	30 cm	12"
4	40 cm	16"
6	60 cm	24"
8	80 cm	32"
10	100 cm	40"
12	120 cm	48"
14	140 cm	56"
16	160 cm	64"
18	180 cm	72"
20	200 cm	80"
22	220 cm	88"
24	240 cm	96"



Vérifier la ligne de vue

Le Pounder ne peut pas cibler le Ludwig car le bâtiment cache sa coque, laissant seulement ses canons visibles.

 LUDWIG

 FLAK BOYS

 LES GHOSTS

 POUNDER

Le Pounder peut cibler les Flak Boys parce qu'il peut tracer une ligne ininterrompue entre sa tourelle et les figurines de l'unité.

3) Vérifier la ligne de vue

Une arme doit avoir une ligne de vue vers la cible qu'elle veut attaquer. Pour l'établir, un joueur doit tracer une ligne imaginaire à partir de n'importe quel point du corps, tête, caisse, tourelle, vers n'importe quel point du corps, tête, caisse ou tourelle de la figurine ciblée.

La meilleure manière pour la faire est de se mettre au niveau de la figurine et de voir ce qu'elle peut voir. Si toutes les lignes imaginaires, depuis la figurine qui attaque vers celle ciblée, passent ou touchent un terrain, véhicule ou aéronef, alors la ligne de vue est bloquée. Cela signifie que certaines figurines dans une unité ont une ligne de vue vers

une unité, et d'autres non et devront attaquer une autre unité ou pas du tout.

Si je peux te voir, tu peux me voir

Quelle que soit la situation, si une figurine ennemie a une ligne de vue vers une figurine amie, cette figurine amie a également une ligne de vue vers la figurine ennemie. En d'autres termes, une figurine a toujours une ligne de vue vers un ennemi qui l'attaque.

Ligne de vue à travers les unités

Une figurine d'infanterie ne bloque pas la ligne de vue, mais un véhicule ou un aéronef bloque la ligne de vue.

Ligne de vue à travers les unités

Les Flak Boys peuvent tirer sur Koshka car ils ont une ligne de vue vers sa tête et ses épaules au-dessus du Vladimir Lenin. Ils n'ont pas de ligne de vue vers le marcheur Nadya car ils ne peuvent pas voir sa caisse avec le tank devant.

 VLADIMIR LENIN

 NADYA

 KOSHKKA

 RED THUNDER

 FLAK BOYS

Même si les Red Thunder sont entre les Flak Boys et Koshka, ils ne bloquent pas la ligne et se jettent à terre pour se mettre à l'abri.

Ligne de vue et forêt

Le Luther à une ligne de vue vers les Red Thunder dans les bois car ils sont à moins de 10 cm de la lisière la plus proche. Il peut également voir les Steel Death derrière la ligne d'arbres parce qu'ils sont à moins de 10 cm à travers les arbres.

Le Ludwig ne peut pas voir le Nadya ou le Melor parce qu'ils sont trop loin derrière la ligne d'arbres et la lisière des bois.



Ligne de vue à travers les bois

Les bois et autres arbres sont des Zones de terrain. La ligne de vue entre une unité à l'extérieur d'un bois et une unité à l'intérieur ou de l'autre côté est bloquée à moins qu'une ou les deux unités soient à portée 1 (10 cm) de la lisière que coupe la ligne de vue. La ligne de vue à l'intérieur d'une grande forêt est bloquée après la portée 3 (30 cm).

Ligne de vue à travers les bâtiments

Les bâtiments sont également des Zones de terrain. La ligne de vue entre une unité à l'extérieur et une unité à l'intérieur ou de l'autre côté est bloquée à moins qu'une ou les deux unités ne soient à portée 1 (10 cm) du mur que coupe la ligne de vue. La ligne de vue à l'intérieur d'un grand bâtiment est bloquée après la portée 3 (30 cm).

Ligne de vue à travers la fumée

La fumée et les fumigènes sont des Zones de terrain. La ligne de vue entre une unité à l'extérieur de la zone de fumée et une unité à l'intérieur ou de l'autre côté est bloquée à moins qu'une ou les deux unités ne soient à portée 1 (10 cm) de la lisière que coupe la ligne de vue.

Ligne de vue vers un aéronef

Les aéronefs volent bas pour éviter les nouvelles armes antiaériennes, utilisant leur moteurs directionnels pour profiter du terrain. Les aéronefs sont traités de la même manière que les véhicules, excepté le fait qu'ils sont au-dessus du champ de batailles sur leurs socles de volants.

Ligne de vue et bâtiments

Les Steel Death peuvent voir les Flak Boys à travers les fenêtres du bâtiment (mais un est caché car sa tête et son corps sont cachés). Ils ne peuvent pas voir les Ghosts à l'arrière du bâtiment car ils sont à plus de 10 cm du mur le plus proche par lequel passe la ligne de vue.



Les Steel Fist peuvent voir les Ghosts et les Flak Boys car ils sont à moins de 10 cm du bâtiment.

4) Déclarer les cibles

Après avoir vérifié la portée et la ligne de vue, un joueur doit déclarer la cible de chacune de ses armes, et déclarer les compétences utilisées. Une unité peut choisir de ne pas utiliser certaines armes ou compétences.

Toutes les attaques sont considérées comme simultanées. Si une cible est détruite avec la première arme, les autres armes sont tout de même utilisées dans l'attaque. Si une arme à munitions limitées (tel un Panzerfaust) est utilisée, ces munitions sont perdues, même si l'unité cible est détruite avant.

Les joueurs doivent considérer quelles cibles attaquer avec quelles armes, pour ne pas gaspiller de précieuses ressources.

Soldats avec plusieurs armes

Chaque soldat encore en vie dans une unité d'infanterie ne peut utiliser qu'une arme à distance et une arme de combat rapproché (page 59) pour chaque Action Attaque. S'il a plusieurs armes à distance à disposition, il doit choisir celle utilisée à chaque Action Attaque.

Les armes de soutien (plusieurs figurines sur le même socle, Support Weapon) ont un soldat par point de dommage restant. Deux hommes sont nécessaires pour tirer avec l'arme de soutien. Seul le troisième ou le quatrième soldat de l'unité peut faire feu avec d'autres armes si l'arme de soutien est utilisée. Chaque fois qu'un joueur attaque avec une arme de soutien, il choisit quelles sont les armes utilisées par les membres de l'unité. Le joueur peut choisir différentes combinaisons d'armes à chaque attaque.

Les héros, par définition héroïques, peuvent utiliser toutes leurs armes en même temps.

Équipage d'un véhicule (Vehicle Crew)

Lorsqu'ils sont à portée, les équipages des véhicules peuvent utiliser leurs propres armes plutôt que celles du véhicule.

Quand un véhicule doté d'un équipage attaque, il peut choisir de le faire avec les armes du véhicule ou avec les armes de l'équipage. S'il choisit d'attaquer avec les armes de l'équipage, il peut ouvrir le feu avec une arme pour chaque point de capacité de dommage qu'il reste au véhicule.

Unités avec plusieurs armes

Un joueur peut choisir une cible différente pour chaque arme que l'unité utilise. Un véhicule doté de plusieurs armes, une escouade composée de plusieurs soldats, peuvent attaquer différentes cibles, ou combiner toutes leurs armes contre une cible unique, ou faire une combinaison entre séparations et regroupements comme le souhaite le joueur.



Jet pour toucher l'infanterie

Les Ghosts tirent sur les Red Thunder, une escouade avec une Armure infanterie 2. En consultant la ligne de la mitrailleuse MG 48 des Ghosts dans le tableau d'armes, on voit qu'elle possède une valeur de 8/1 contre une Infanterie 2. Cela signifie qu'ils obtiendront huit dés pour la mitrailleuse. Ils disposent également de quatre fusils d'assaut StG 47 d'une valeur de 3/1 contre une Infanterie 2, ce qui leur donne douze dés en plus, pour un total de vingt.

RED THUNDER
RED GUARDS ANTI-TANK SQUAD
+ PTSG-47 BALZOOKA: GRENADE
+ UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER: GRENADE

	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
A 1: MG 48	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
B 4: STG 47 ASSAULT RIFLE	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
C 3: PANZERFAUST LIMITED RANGE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

LES GHOSTS

5) Jet pour toucher

Consultez le nombre de dés à lancer pour chaque arme sur le tableau d'armes de la carte de l'unité. Pour ce faire, croisez la ligne de l'arme avec la valeur Armure de la cible. Le nombre qui précède la barre oblique est le nombre de dés à lancer. Lancez le nombre de dés indiqué, comptez une touche pour chaque ☘ obtenus.

Action Attaque soutenue

Une unité qui effectue une action Attaque soutenue peut relancer tous les dés qui n'ont pas réussi à toucher.

Normalement, cela signifie relancer les résultats ☘ et ☘.

Jet pour toucher un véhicule

Les Ghosts tirent sur le Matrioshka, un véhicule avec Armure 5. La MG 48 et les StG 47 ont un tiret sur la colonne Armure véhicule 5, signifiant qu'ils ne peuvent pas l'endommager. Leur seule option est d'utiliser leurs armes antichars Panzerfaust, qui sont notées 1/4. S'ils décident d'utiliser leurs trois précieux Panzerfausts, ils lanceront trois dés.

MATRIOSHKA

	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
A 1: MG 48	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
B 4: STG 47 ASSAULT RIFLE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
C 3: PANZERFAUST LIMITED RANGE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

LUDWIG

LES GHOSTS

Attaque soutenue
Plus tard, le Ludwig est activé et fait une Attaque soutenue. Ses canons 8.8 cm lancent deux dés contre l'Armure véhicule 5 du Matrioshka. Il touche avec l'obtention d'un ☘, et rate avec un ☘. Comme il fait une Attaque soutenue, il peut relancer le dé qui a raté. La relance donne un ☘ (une autre touche), ce qui fait que le Ludwig obtient un total de deux touches.

Armes à gabarit

Certaines armes explosent en un énorme souffle ou propagent un combustible qui brûle dans une zone. Ces armes ont un  avant la barre oblique.

Lorsque vous attaquez avec une arme à gabarit, placez le centre du gabarit d'explosion (vous en trouverez un à photocopier à la fin de ce livre) sur n'importe quel point à portée, dans le champ de tir et la ligne de vue de l'unité.

Plutôt que de lancer un nombre défini de dés, les armes à gabarit lancent un dé par figurine, incluant les figurines amies, qui a son socle (pour l'infanterie) ou corps, sa caisse ou tourelle (pour un véhicule ou un aéronef) au moins partiellement sous le gabarit. Si l'arme possède plusieurs , lancez un dé pour chaque  pour chaque figurine. Les armes de soutien ont plusieurs figurines sur le même socle, lancez un dé pour chacune sur le socle.

Les figurines qui ne sont pas en ligne de vue du centre du gabarit ne sont pas touchées et ne comptent pas comme étant sous le gabarit. Si des figurines d'unités différentes sont sous le gabarit, lancez les dés séparément pour chaque unité, en faisant le compte du nombre de touches sur chaque unité.

Si les figurines sont sur différents niveaux d'un bâtiment, le joueur qui attaque décide à quel niveau le gabarit touche. Si le centre du gabarit est à l'extérieur, seules les figurines au niveau du sol sont touchées.

Si le tableau d'arme donne un  pour l'infanterie et un nombre pour les véhicules, le joueur qui attaque décide lequel il va utiliser. Il peut soit attaquer l'infanterie en utilisant le gabarit d'explosion, soit tirer une munition perce blindage contre le véhicule (laissant l'infanterie hors de danger).





Armes lance-flammes

Le Hotdog tire son Napalm Thrower sur les Faceless Death. Le joueur allié place le gabarit de flammes portée 2 de manière à ce qu'il touche la caisse du Hotdog et passe à travers les Faceless Death.

Le gabarit de flamme touche ou recouvre deux Faceless Death et trois Cursed, donc le joueur allié lance deux dés contre les Faceless Death et trois de plus contre les Cursed.

Armes lance-flammes

Un lance-flamme tire un jet enflammé, meurtrier contre sa cible mais aussi contre tout ce qui se trouve en chemin. Un lance-flamme (noté Flame dans les règles spéciales de la carte d'unité) est une arme à gabarit qui utilise différents gabarits de flammes. Il y en a deux, un pour les portées 1 et l'autre pour les portées 2 et 3.

Lorsque vous attaquez avec un lance-flammes, placez le gabarit pour qu'il touche le socle de la figurine d'infanterie qui attaque, ou la caisse ou la tourelle d'un véhicule qui attaque (ou au bout de l'arme lance-flamme pour celles qui ont portée 3), de manière à ce que le gabarit pointe vers le centre de la figurine et qu'il soit intégralement dans son



champ de tir. À la différence d'un gabarit normal, seules les figurines en ligne de vue de celle qui attaque peuvent être touchées et comptent comme étant sous le gabarit. Celles qui ne sont pas en ligne de vue ne peuvent être touchées.

Comme les autres armes à gabarit, les lance-flammes lancent un dé pour chaque figurine sous le gabarit. Mais, à l'inverse des autres armes à gabarit, un lance-flammes ne peut pas toucher les figurines hors de la ligne de vue de celle qui attaque, donc ne lancez pas de dés pour ces figurines.



Les lance-flammes ne tirent pas autour des coins

Le Fireball attaque les Steel Tornado avec son Heavy Napalm Thrower. Comme le troisième soldat est derrière le bâtiment, donc hors ligne de vue, le Fireball ne peut pas le toucher. Ce qui laisse deux cibles sous le gabarit. Le Heavy Napalm Thrower fait $\blacktriangle\blacktriangle/4$ contre Armure infanterie 4, donc le joueur allié lance quatre dés pour toucher (deux pour chaque soldat qu'il peut toucher).

Les lance-flammes touchent aussi les unités amies

Malheureusement les Gunners sont entre le Fireball et les Steel Tornado, donc le gabarit en recouvre un également. Le joueur allié doit donc attaquer cette figurine, lançant deux dés car l'arme est notée $\blacktriangle\blacktriangle/N$ contre les unités Armure infanterie 2.

Sauvegardes de couvert

Le Wildfire a touché les Panzers quatre fois avec sa quad .50 cal. Deux des soldats ont leurs corps au moins partiellement cachés par le bâtiment, donc sont à couvert. Comme ils représentent au moins la moitié de l'unité, tous ses membres sont considérés à couvert.



Le joueur Axe lance quatre dés (un par touche), annulant une touche par ou obtenu. Le résultat est , trois touches sont annulées, les Panzers n'encaissent qu'une touche.



6) Jets de sauvegarde

Une sauvegarde de couvert représente la possibilité que des éléments de terrain absorbent les tirs de l'attaquant.

Sauvegardes de couvert

Une figurine est à couvert si celle qui l'attaque ne peut tracer de ligne depuis au moins un point de son corps, tête, caisse ou tourelle, vers tous les points du corps, tête, caisse ou tourelle de la cible sans passer par un terrain ou de la fumée. S'il n'y pas de ligne de vue vers une figurine, elle est à couvert. Si au moins la moitié des membres d'une même unité sont à couvert d'une figurine qui les attaque, toute l'unité est à couvert face à cet attaquant.

Si la cible est une unité d'infanterie à couvert, le joueur ciblé lance un dé pour chaque touche reçue. Chaque ou annule une touche.

Si la cible est un véhicule à couvert, le joueur ciblé lance un dé pour chaque touche reçue. Chaque annule une touche.

Une unité peut être à couvert de certaines figurines dans l'unité adverse, mais pas toutes. Dans ce cas, le joueur qui attaque doit lancer les dés séparément contre les figurines qui bénéficieront du couvert et celles qui ne l'auront pas.

Sauvegarde de couvert partiel d'une unité

Deux des Panzers survivent et tirent sur le Wildfire. Un des survivants à une ligne de vue dégagée vers le Wildfire, mais le bâtiment donne un couvert au Wildfire pour l'autre.



Le joueur Axe doit séparer les dés des deux tireurs, obtenant deux touches avec chacun. Comme le Wildfire n'est pas à couvert du soldat à droite, toutes ses touches comptent. Il bénéficie d'un couvert contre les tirs du soldat de gauche.

Le joueur allié lance deux dés (un pour chaque touche du soldat de gauche). Comme c'est un véhicule, il annule les touches grâce au couvert sur un . Avec un résultat de et , le couvert annule une touche, ce qui en laisse trois qui passent sur le Wildfire.

Sauvegarde de couvert

Ce Flamm-Luther n'est pas à couvert car son corps entier est visible, même si ses bras et jambes sont partiellement cachés.



 FLAMM-LUTHER

Ce Flamm-luther est à couvert car l'arbre cache en partie son corps.



Ce Flamm-luther est également à couvert car le rocher cache la partie inférieure de son corps.



Couvert dans une zone de terrain

Une figurine au moins partiellement ou derrière une zone de terrain est à couvert car le terrain la cache partiellement.

Couvert des armes à gabarit

Les armes à gabarit sont comme toute autre arme : la cible est à couvert si l'attaquant ne peut pas voir tout le corps, tête, caisse ou tourelle de sa cible.

Sauvegardes d'infanterie

Les unités d'infanterie sont habituées à trouver du couvert, même dans ce qui semble être un terrain dégagé. Si la cible est une unité d'infanterie qui n'a pas de sauvegarde de couvert, elle a malgré tout une sauvegarde d'infanterie. Le joueur ciblé lance un dé pour chaque touche encaissée par son unité d'infanterie. Chaque  annule une touche.

Sauvegardes contre les armes à gabarit

Le Nikita attaque avec un gabarit d'explosion grâce à ses lance-grenades de 120 mm. Il recouvre à la fois les Grim Reapers et les Gunners, causant trois touches sur chaque. Les Grim Reapers sont à couvert du Nikita, donc ont une sauvegarde de couvert, les Gunners ne sont pas à couvert et ont donc juste une sauvegarde d'infanterie.

 GRIM REAPERS



Sauvegarde d'infanterie

Comme les Gunners ne sont pas à couvert, ils ont une sauvegarde d'infanterie, annulant les touches sur . Avec un jet de   , ils annulent une touche, ce qui en laisse deux qui passent.

 LES GUNNERS

Dommages sur une escouade d'infanterie

Après que le joueur allié ait réalisé toutes ses sauvegardes, le Ludwig tirant sur les Death Dealers a fait une touche avec son double 8.8 cm et deux avec sa mitrailleuse MG 44. Le joueur allié retire trois figurines de l'escouade, laissant deux figurines de son choix.



7) Infliger les dommages

Répartissez les touches non sauvegardées sur les figurines, une à la fois. Réolvez chaque touche avant de passer à la suivante.

Effets des touches sur les escouades d'infanterie

Chaque touche assignée à une figurine d'une escouade d'infanterie élimine cette figurine. Le joueur qui contrôle l'escouade choisit à quelles figurines sont assignées les touches. Une touche sur une escouade d'infanterie peut être assignée à n'importe quelle figurine dans l'unité car on considère qu'un autre soldat ira au besoin récupérer une arme spéciale importante. S'il n'y a plus de figurines dans l'unité touchée

susceptibles d'être des cibles valides (hors de ligne de vue, de portée, du champ de tir, ou hors d'un gabarit d'explosion), les touches restantes sont annulées.

Si une unité touche à la fois avec une arme à gabarit et d'autres armes à tir direct, les touches du gabarit doivent être assignées en premier.

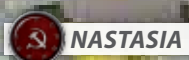
Effets des touches sur les armes de soutien

Cochez une case sur la carte d'unité d'une arme de soutien d'infanterie pour chaque touche encaissée. Lorsque toutes les cases sont cochées, l'arme de soutien est éliminée.

Assignment des touches sur l'infanterie

Les Steel Tornado ont fait trois touches sur les Stormtroopers. Seuls deux d'entre eux sont des cibles valides, le joueur de l'Axe doit choisir. S'il veut minimiser ses pertes et ne se soucie pas de perdre l'arme antichar Panzerschreck, il peut assigner les deux premières touches aux soldats visibles **A** et **B**. Puis, comme il n'y a plus de cibles valides, les touches restantes n'ont aucun effet.

Il peut également décider de garder le Panzerschreck pour pouvoir attaquer le Nastasia, il assigne alors la première touche au soldat **B** et les deux autres aux soldats derrière le coin marqués **C** (on présume qu'un d'entre eux se précipite pour récupérer le Panzerschreck que le soldat désormais tombé détenait avant).



Touches sur les héros

Le Babushka obtient deux touches sur Bazooka Joe et les Death Dealers. Le joueur allié décide d'allouer la première à Bazooka Joe. Comme les Gatlings du Babushka ont une valeur 9/2 contre l'armure d'infanterie 2, le joueur allié coche deux cases sur le suivi des dommages de Joe. Réalisant qu'une deuxième touche éliminerait le héros, le joueur allié met la deuxième touche sur un Death Dealers, éliminant cette figurine.



Touches sur les héros, véhicules et aéronefs

Les touches sur les héros, véhicules et aéronefs peuvent causer des dommages différents suivant l'arme utilisée. En comparant la valeur d'armure et celle de l'arme utilisée sur son tableau d'armement vous trouverez la quantité de dommages infligée. Le nombre après le trait oblique l'indique. Cochez une case sur le suivi des dommages pour un héros, véhicules ou aéronef pour chaque point de dommage infligé. Lorsque toutes les cases sont cochées, le héros, véhicule ou aéronef est éliminé. Retirez les héros et aéronefs de la table, mais laissez les véhicules comme épaves. Signalez-les avec de la fumée faite de coton ou d'une autre manière pour montrer que le véhicule a été détruit.

Épaves de véhicules

Les véhicules éliminés sont laissés sur la table comme épaves, devenant des terrains pour le reste de la partie. Les épaves donnent du couvert aux troupes et ralentissent le mouvement comme n'importe quel autre terrain.

Armes à mort instantanée

Certaines armes ont **N** pour valeur de dommage. La figurine touchée coche alors toutes les cases sur son suivi des dommages (si elle en a un), et est immédiatement éliminée.



Tir de suppression

Le Königslyther a déjà pris une touche et a un marqueur Sous le feu lors que le Lavrentiy Beria le touche à nouveau. Le Königslyther survit, mais ayant pris une autre touche, remplace son marqueur existant par un Suppression.



Les touches causent la Suppression

Les soldats d'élite ne gaspillent pas leur vie et se mettent à couvert sous un feu nourri. Inhiber de la sorte un ennemi que vous ne pouvez pas détruire est une tactique efficace. Toute unité affectée par une touche résultant d'une action attaque ou attaque soutenue, même si cette touche a été sauvegardée, reçoit un marqueur Sous le feu (Under Fire). Si elle a déjà un tel marqueur, elle le remplace par un marqueur Suppression (Suppressed). Lorsqu'une unité a un marqueur Suppression, elle ne peut en recevoir un autre.

Suppression automatique pour dix touches

Une unité touchée dix fois en une seule attaque ou attaque soutenue, même si les touches sont sauvegardées, reçoit directement un marqueur Suppression (qui enlève alors un éventuel marqueur Sous le feu).

Effets d'être Sous le feu

Si une unité a un marqueur Sous le feu lorsqu'elle s'active, lancez deux dés. Si vous obtenez au moins un , retirez

le marqueur Sous le feu. Ce marqueur n'a pas d'effet sur l'unité. Il sert simplement de rappel et prévient qu'une unité est proche de la Suppression.

Effets de la Suppression

Une unité avec un marqueur Suppression ne peut pas se battre, ni même répliquer à une attaque de corps à corps. Chaque fois qu'une unité avec un marqueur Suppression s'active, lancez deux dés. Si les deux obtiennent , retirez tous les marqueurs de Suppression de l'unité. Si seulement un dé obtient , remplacez tous les marqueurs Suppression avec des marqueurs Sous le feu. Si l'unité a toujours un marqueur Suppression après avoir lancé les dés pour l'enlever, sa première action du tour doit être une action Rien. Si une unité avec un marqueur Suppression tente une Attaque de réaction, elle lance les dés comme décrit ci-dessus. Si elle a toujours un marqueur Suppression après avoir fait le jet, elle lance un seul dé au lieu de deux pour voir si elle peut réaliser son Attaque de réaction.

Effets de la Suppression

Lorsque le Königslyther s'active, le joueur Axe lance deux dés. Ne parvenant pas à obtenir un seul , le marqueur garde sa Suppression, l'obligeant à faire une action Rien.

Avec une seule autre action disponible, le joueur décide de reculer derrière le bois, hors de vue, le temps que le pilote retrouve son sang froid.



Armes de combat rapproché

Certaines armes nécessitent que l'attaquant et sa cible soient à 5 cm ou moins l'un de l'autre. Elles sont appelées armes de combat rapproché (ou de corps à corps) et sont identifiées comme ayant une portée C.

Les attaques de tir en premier

Une unité peut attaquer avec ses armes de tir puis ses armes de combat rapproché dans la même action d'attaque. Résolez les attaques de toutes les autres armes d'abord, en retirant les pertes éventuelles.

Le combat rapproché est simultané

Une fois que les pertes des autres armes ont été résolues, l'unité qui attaque effectue ses attaques avec ses armes de combat rapproché. Avant que les pertes ne soient infligées, l'unité qui se défend réplique avec ses propres armes de combat rapproché contre l'unité qui attaque.

Les pertes de toutes les armes de combat rapproché sont alors retirées simultanément.

Pas de sauvegarde contre le combat rapproché

Les unités touchées par des armes de combat rapproché ne bénéficient pas de sauvegarde de couvert ou d'infanterie.

Attaque soutenue et combat rapproché

Une unité faisant une attaque soutenue doit choisir entre utiliser ses armes de tir ou de combat rapproché. Si elle utilise ces dernières, l'unité qui se défend réplique également avec ces mêmes armes, mais fait une simple action d'attaque.

Armes de combat rapproché standard :

Les soldats ont toujours des couteaux, baïonnettes et grenades. Ils sont généralement très débrouillards lorsqu'il s'agit de mettre à mal un adversaire redoutable, coinçant une grenade derrière le joint hydraulique d'un marcheur ou déchenillant un char. Pour se défendre, un pilote de marcheur n'hésitera pas à essayer de les écraser !

Un soldat d'infanterie ou un véhicule (mais pas un aéronef) peut toujours faire une attaque de combat rapproché en utilisant une arme standard. Elle remplace alors une autre arme de combat rapproché. Les armes standard ont les caractéristiques suivantes :

RANGE	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
ARME STANDARD														
C	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	-	-	-

Attaques de combat rapproché

Une escouade de Death Dealers attaque les Ghosts avec ses armes de tir, puis avec celles de combat rapproché.



Attaques de tir en premier

Les Death Dealers utilisent leurs fusils M1, bazooka et mitrailleuse Victory contre les Ghosts faisant trois touches. Les Ghosts sont à couvert, réussissent deux sauvegardes et donc ne perdent qu'un soldat.

Résolution du combat rapproché

Les Death Dealers attaquent ensuite avec leurs armes de combat rapproché et les Ghosts répliquent avec les leurs. Les deux escouades utilisent l'arme standard, soit un dé par soldat. Les cinq des des Death Dealers font deux touches. Les quatre Ghosts restant lancent quatre des en même temps, faisant deux touches également. Le joueur allié retire deux soldats et le joueur Axe retire deux autres Ghosts.



Attaque de réaction

Une Attaque de réaction interrompt l'activation d'une unité ennemie pour permettre à votre unité d'ouvrir le feu. Une fois que le joueur adverse a terminé sa première action, vous pouvez déclarer qu'une de vos unités qui n'a pas encore été activée et qui se situe à portée 4 (40 cm) ou moins de l'unité en cours d'activation, va tenter une Attaque de réaction.

Une Attaque de réaction ne peut cibler que l'unité que votre adversaire a activé et aucune autre. Après avoir annoncé l'unité qui va tenter l'Attaque de réaction, lancez deux dés :

- Sur l'obtention de , l'unité réussit et peut être activée pour une action Attaque soutenue ou pour une action Mouvement puis Attaque. L'action Mouvement ne peut être utilisée que pour faire pivoter la figurine, et un grand véhicule ne peut pas finir son mouvement plus loin de l'unité attaquante que là où il a commencé.
- Sur un seul , l'unité réussit et est activée pour une action Attaque.
- Si les deux dés obtiennent ou , l'unité est activée pour une action Rien.
- Une fois que l'unité qui a réagi termine ses actions, l'unité ennemie reprend avec sa deuxième action.

Que vous réussissiez ou non, tenter une Attaque de réaction active votre unité, elle ne peut donc pas effectuer d'autres actions pendant ce tour.

Réaction à une Marche

Si l'unité adverse effectue une Marche et que vous tentez une Attaque de réaction, l'unité se déplace comme si elle faisait une action Mouvement normale avant l'Attaque de réaction, puis elle termine sa Marche ensuite.

Pas de réaction à une Attaque soutenue

Vous ne pouvez pas déclarer une Attaque de réaction contre une unité qui effectue une Attaque soutenue.

Pas de réaction à une Action Rien

Vous ne pouvez pas tenter une Attaque de réaction contre une unité qui effectue une action Rien en deuxième action.

Réaction à des Actions supplémentaires

Certaines règles spéciales permettent à des unités d'effectuer trois actions quand elles sont activées. Si une unité effectue une Attaque de réaction contre une telle unité, elle aura lieu immédiatement avant la dernière des trois actions.

Pas d'Attaque de combat rapproché en réaction

Les unités qui effectuent une Attaque de réaction ne peuvent pas utiliser des armes de combat rapproché (celles dotées d'une portée C) dans le cadre de cette action.

Pas de réaction pour les aéronefs

Les aéronefs ne peuvent jamais effectuer d'Attaque de réaction.

Attaque de réaction

Le Matrioshka espérait tirer sur le Hotdog durant son activation, mais le Hotdog s'active avant. Le joueur allié déclare que le Hotdog va attaquer puis bouger.

2 *Le Matrioshka étant à portée 4 (40 cm), le joueur SSU déclare une attaque de réaction, essayant de toucher le Hotdog avant qu'il ne s'enfuie. Il lance deux dés et obtient et , le Matrioshka peut donc faire une action Attaque. Les deux canons de 152mm ML-20S peuvent endommager le Hotdog, mais la mitrailleuse DShK 12,7mm non. En temps normal elle tirerait sur Bazooka Joe, mais comme c'est une Attaque de réaction elle doit tirer sur le Hotdog ou pas du tout.*

1 *Le Hotdog effectue son action Attaque, tuant deux Fakyeli.*

3 *Le Matrioshka ne parvient pas à détruire le Hotdog, qui fait son Mouvement et s'échappe.*



Réaction au combat rapproché

Les Fakyeli déclarent qu'ils vont faire un Mouvement puis une Attaque.

1 Les Fakyeli font leur Mouvement.



FAKYELI

3 Les trois Fakyeli restant terminent ensuite leur activation avec leur action Attaque. Ils abattent deux Grim Reapers avec leur Sulphur Thrower et leurs Shotguns.

2 Le joueur allié, qui sait que le Sulphur Thrower et les Shotguns des Fakyeli peuvent éliminer les Grim Reapers avant qu'ils ne puissent faire quoi qu'ils ne puissent répliquer en combat rapproché, déclare que les Grim Reapers vont tenter une Attaque de réaction. Ils obtiennent , ils pourront donc faire une attaque soutenue avant que les Fakyeli attaquent.

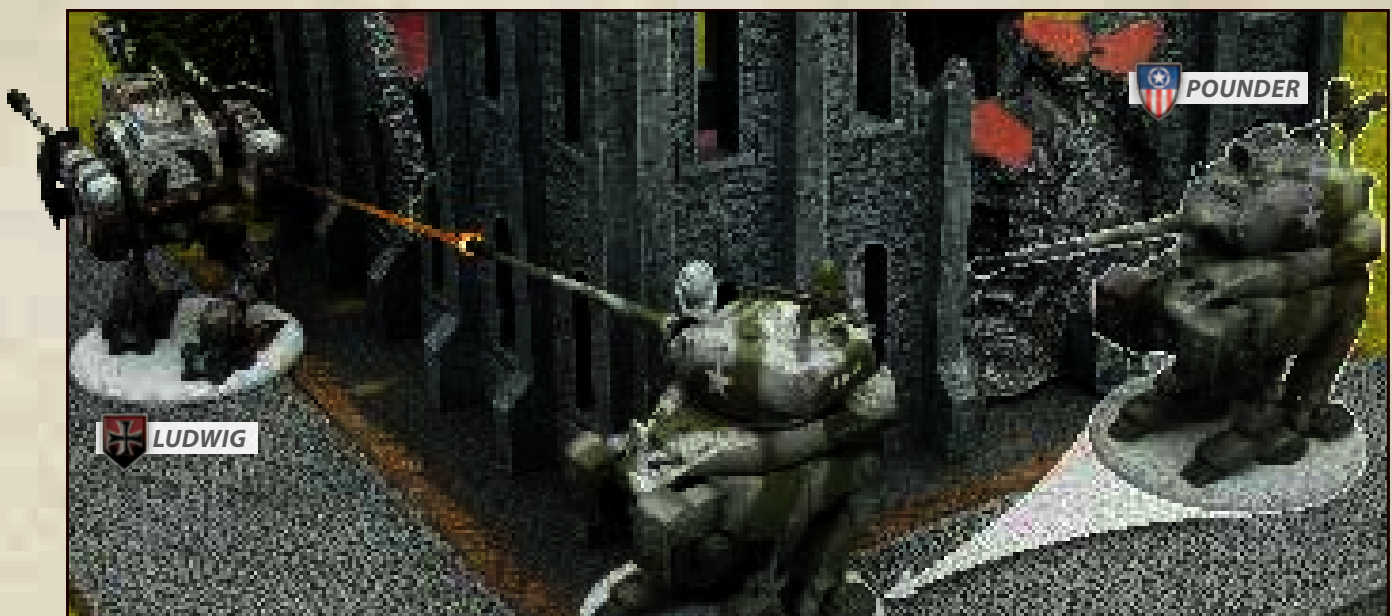
S'ils avaient obtenu un seul , les Grim Reapers auraient fait une Attaque à la place d'une Attaque soutenue. S'ils n'avaient eu aucun , ils se seraient activé pour faire une action Rien.

Les Grim Reapers font leur Attaque de réaction (une Attaque soutenue) tuant ainsi deux Fakyeli.



GRIM REAPERS

4 Une fois que les Fakyeli ont attaqué avec leurs armes de tir, les deux camps attaquent avec leurs armes de combat rapproché. Comme les attaques avec ces armes sont simultanées, même si le dernier Grim Reaper est éliminé, il emporte un Fakyeli avec lui dans la tombe.



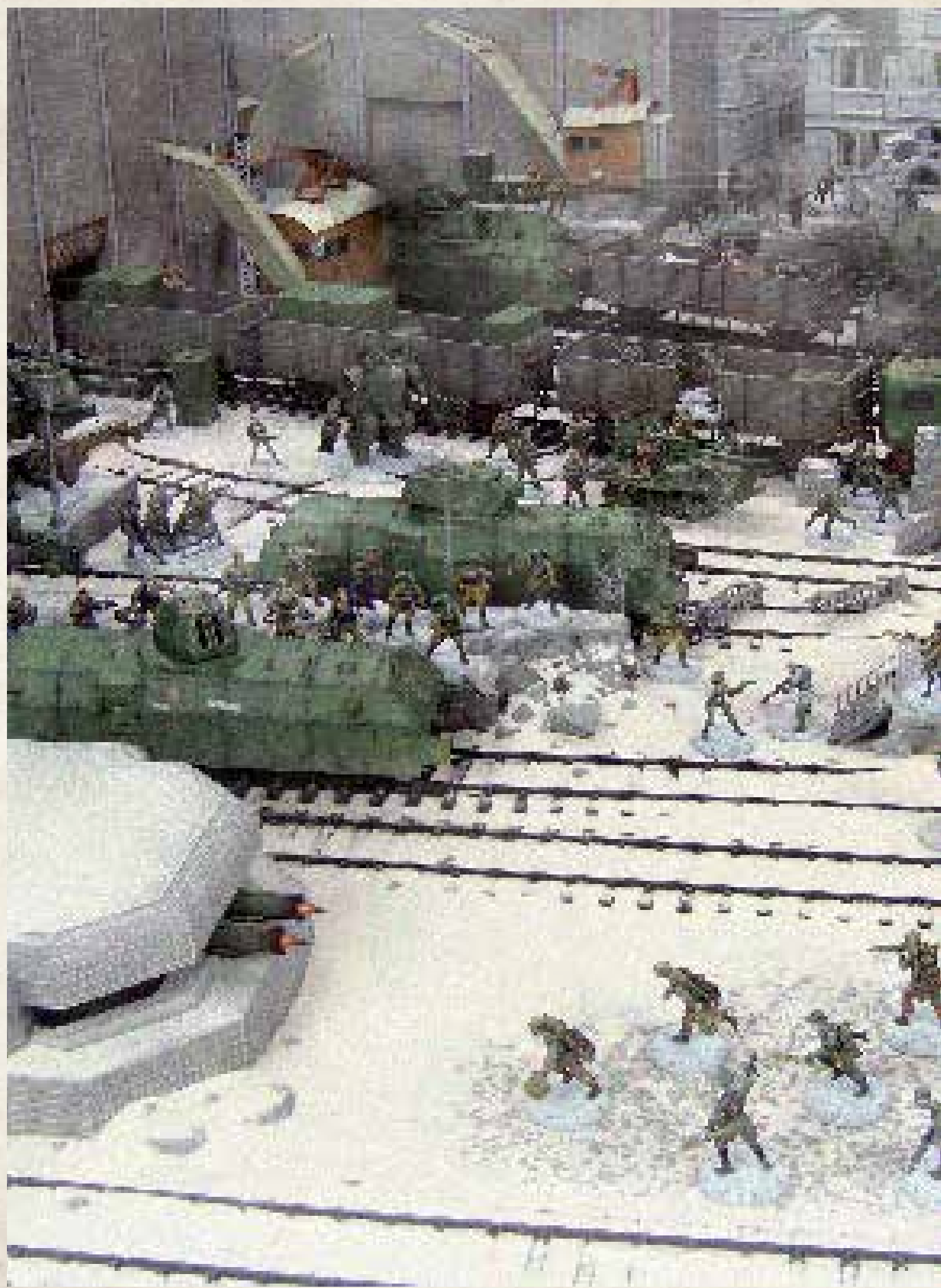
LUDWIG

POUNDER

Réaction à une attaque de flanc avec un marcheur

Le Pounder s'active et le joueur allié annonce qu'il va bouger puis attaquer. Le joueur de l'Axe a donc un choix difficile : soit il essaie de faire une Attaque de réaction contre le Pounder avant que ce dernier n'attaque, soit il attend, espérant que le Pounder rate pour s'activer ensuite et l'attaquer. Pour rendre le choix encore plus difficile, le Pounder est en dehors du champ de tir des deux canons de 88 du Ludwig. Le joueur de l'Axe doit donc obtenir pour faire une

rotation avant d'ouvrir le feu avec son Attaque de réaction. N'importe quel autre résultat ne lui permet pas de tirer avec ses deux canons pointés vers l'avant. Il pourrait utiliser sa MG 44 en tourelle sur un , mais cela utiliserait son activation. Si la situation était inversée, le Pounder serait dans une meilleure position car sa tourelle lui permettrait de tirer sans avoir à bouger avant, un seul suffirait alors pour attaquer.





Scénarios Dust Tactics Battlefield

Mise en place de la partie

Avant de débiter une partie, les joueurs choisissent un scénario et mettent en place le plateau de jeu selon ses instructions.

Le scénario Chacun pour soi, page 65, est recommandé pour les nouveaux joueurs. Si vous souhaitez laisser le hasard choisir, lancez deux dés :

Résultat



Scénario

- 1 : Chacun pour soi
- 2 : Rencontre
- 3 : Pas de retraite
- 4 : La pince
- 5 : Nettoyage
- 6 : Percée

Mise en place du terrain

La plupart des batailles sont livrées sur une table de jeu de 180 x 120 cm. Les joueurs devraient installer le terrain pour qu'il ressemble à un champ de bataille du monde de Dust en 1947. Si un seul joueur installe le terrain, l'autre choisit par côté de la table il veut se déployer.

Certains scénarios spécifient la manière dont le terrain doit être installé. Dans ce cas, suivez les instructions plutôt que d'utiliser la méthode ci-dessus.

Choisir votre armée

Pour vos premières parties, utilisez les figurines des boîtes d'armées. Une fois que vous serez familiarisés avec le jeu, agrandissez votre collection et construisez une force personnalisée.

Lorsque qu'ils utilisent des armées personnalisées, les joueurs s'accordent sur la taille de l'armée qu'ils vont utiliser (mesurée en points d'armée). Chaque unité possède un coût en points d'armée indiqué sur sa carte. Plus le coût est élevé, plus l'unité est puissante. Un joueur peut faire entrer en jeu n'importe quelle unité de son camp, à condition que le total de points d'armée ne dépasse pas la limite convenue. Pour les scénarios de ce livre, une limite entre 75 et 125 points fonctionne bien.

Une fois que vous aurez livré quelques parties n'hésitez pas à essayer de plus grandes batailles, avec plusieurs joueurs dans chaque camp.

Jouer la partie

Vous êtes maintenant prêt pour jouer la partie. Lancez le jet d'initiative (page 42) et commencez à jouer.

Les Bunkers défendent

Si un joueur utilise un Bunker ou un Strong-point (pages 108 et 109), il sera toujours le défenseur. Si les deux joueurs en possèdent, celui qui a le plus de points d'armée en Bunker ou Strong-point est le défenseur.

Objectifs

La plupart des scénarios sont gagnés ou perdus en prenant et conservant des objectifs. Ces derniers sont capturés à la fin d'un tour en ayant une figurine à portée 1 (10 cm) de l'objectif (considérant que la figurine n'a pas effectué de Marche comme dernière action de son activation) et qu'il n'y ait pas de figurine ennemie à portée 1 de l'objectif. Les aéronefs ne peuvent pas prendre ou empêcher de prendre un objectif.

Les objectifs sont représentés par des socles circulaires de 80 mm (identiques au socle d'un marcheur). Les joueurs peuvent représenter les objectifs par n'importe quel élément de terrain, mais ils n'ont pas d'effet dans le jeu.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin d'un tour lorsque :

- Toutes les unités d'un joueur sur le plateau sont éliminées,
- Un des joueurs réalise son objectif du scénario, ou
- Le scénario atteint son dernier tour.

Le joueur qui a éliminé toutes les unités de l'ennemi ou a pris l'objectif gagne la partie. Si aucun des deux camps n'a remporté la victoire par l'élimination de l'ennemi ou par la prise d'objectif, les deux camps totalisent les points des unités qu'ils ont éliminées de l'armée ennemie (les réserves éliminées comptent comme des unités supplémentaires éliminées) et le joueur qui a éliminé le plus de points d'armée gagne.

Règles spéciales des scénarios

La plupart des scénarios ont des règles spéciales qui modifient la manière de jouer la partie. Chaque scénario liste les règles spéciales qu'il utilise.

Engagement

Lors d'un Engagement les deux forces avancent, incertaines de la localisation de l'ennemi. Il faut faire attention à ne pas engager une unité amie !

Les unités ne commencent pas sur la table lors d'un Engagement mais se déplacent depuis leur Zone d'arrivée lorsqu'elles sont activées. Cela nécessite que leur première action pour entrer sur la table soit un Mouvement ou une Marche.

Les unités ne peuvent pas faire d'Attaque soutenue lors du premier tour d'un Engagement.

Les avions ne peuvent pas faire d'Attaque ou d'Attaque soutenue lors du premier tour d'un Engagement. Les joueurs peuvent choisir de laisser leurs avions hors de la table lors du premier tour, le déplaçant alors lorsqu'ils s'activent au deuxième tour.

Embuscade

S'il en a l'occasion, un défenseur essaiera de cacher en partie ses forces à l'ennemi, pour les utiliser en embuscade.

Dans les scénarios qui utilisent la règle Embuscade, un joueur peut garder une de ses unités en Embuscade. Il peut y adjoindre un héros, capable de rejoindre l'unité ou de la piloter. Il peut également garder en Embuscade une unité d'infanterie accompagnée d'un véhicule ou d'un avion capable de transporter des passagers (Passengers ou Tank Riders). Une unité gardée en Embuscade n'est pas placée sur la table au début de la partie. Elle ne peut alors qu'effectuer des actions Rien.

Le joueur peut placer l'unité en Embuscade (ainsi que le héros ou passagers) sur la table au début de l'activation de l'unité. Elle doit alors être placée dans la zone de déploiement du joueur à au moins 20 cm et à couvert de toute unité ennemie. Le joueur lance alors deux dés et l'unité peut faire une action pour chaque  ou  obtenu. Les passagers s'activent plus tard dans le tour.

Réserves

Les attaques surprise frappent le défenseur lorsqu'il s'y attend le moins. Leurs réserves mettent du temps à arriver.

Dans les scénarios qui utilisent les Réserves, un joueur doit conserver au moins la moitié de ses unités en Réserve (les héros comptent comme des unités à part).

Les unités en Réserve s'activent normalement. Lorsqu'elles le font, le joueur lance un dé au tour 1, ou 2 au tour 2. Sur un , l'unité se déplace depuis sa zone d'arrivée. Cela requiert que sa première action soit un Mouvement ou une Marche alors qu'elle entre sur la table. Sur n'importe quel autre résultat, l'unité reste en Réserve et fait des actions Rien. Toute unité en Réserve au tour 3 rejoint automatiquement la table.

Un joueur peut déclarer qu'un héros qui peut rejoindre ou piloter une unité arrive avec elle, et lance un même dé pour l'ensemble. S'il est réussi, le héros rejoint l'unité pour cette activation et ils se déplacent ensemble.

Un joueur peut déclarer qu'un véhicule ou un avion qui peut transporter des passagers (Passengers ou Tank Riders) ou ayant la compétence Airlifter ou Sealifter (page 104) ainsi que les véhicules ou escouades transportées arrivent ensemble. Un seul dé est lancé pour l'ensemble. Si c'est un succès, le véhicule ou avion arrive sur la table en transportant les autres unités.

Réserves retardées

Lors d'un scénario avec les Réserves retardées, le joueur ne lance pas de dé au tour 1, lance un dé au tour 2, deux dés au tour 3 et les Réserves arrivent automatiquement au tour 4.

Réserves dispersées

Lors d'un scénario avec les Réserves dispersées, le joueur lance un dé lorsqu'une unité arrive de Réserve pour savoir depuis quelle zone d'arrivée elle va se déplacer.

Sur un , elle bouge depuis le bord de table du joueur. Sur , elle bouge depuis le bord de table gauche et à moins de 40 cm du coin de la table. Sur un , elle bouge depuis le bord de table droit et à moins de 40 cm du coin de la table.



Scénario 1 : Chacun pour soi

La percée est réussie et la situation est fluide. Trouvez et détruisez l'ennemi.

Règles spéciales

- Engagement

Préparation

Les joueurs lancent l'initiative, le vainqueur choisit son bord de table (long). L'autre joueur défend depuis le côté opposé.

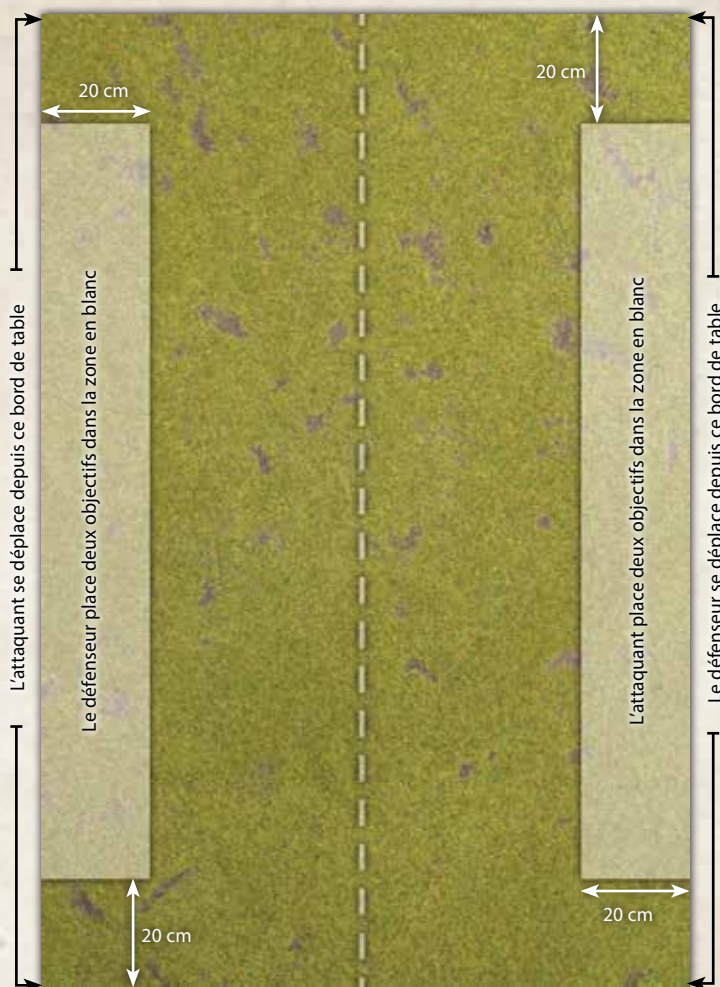
Les deux joueurs, en commençant par l'attaquant, placent deux objectifs à 20 cm ou moins du bord de table de leur adversaire et au moins 20 cm des côtés.

Déploiement

Aucune unité n'est placée sur la table avant le début de la partie. Toutes les unités se déplacent depuis leur bord de table.

Gagner la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur prend un des objectifs placés du côté de table de son adversaire. Ce joueur gagne la partie.



Scénario 2 : Rencontre

Vos forces ont été éparpillées pas des combats intenses. Regroupez-les et contre-attaquez avant que l'ennemi ne le fasse.

Règles spéciales

- Engagement
- Réserves retardées
- Réserves dispersées

Préparation

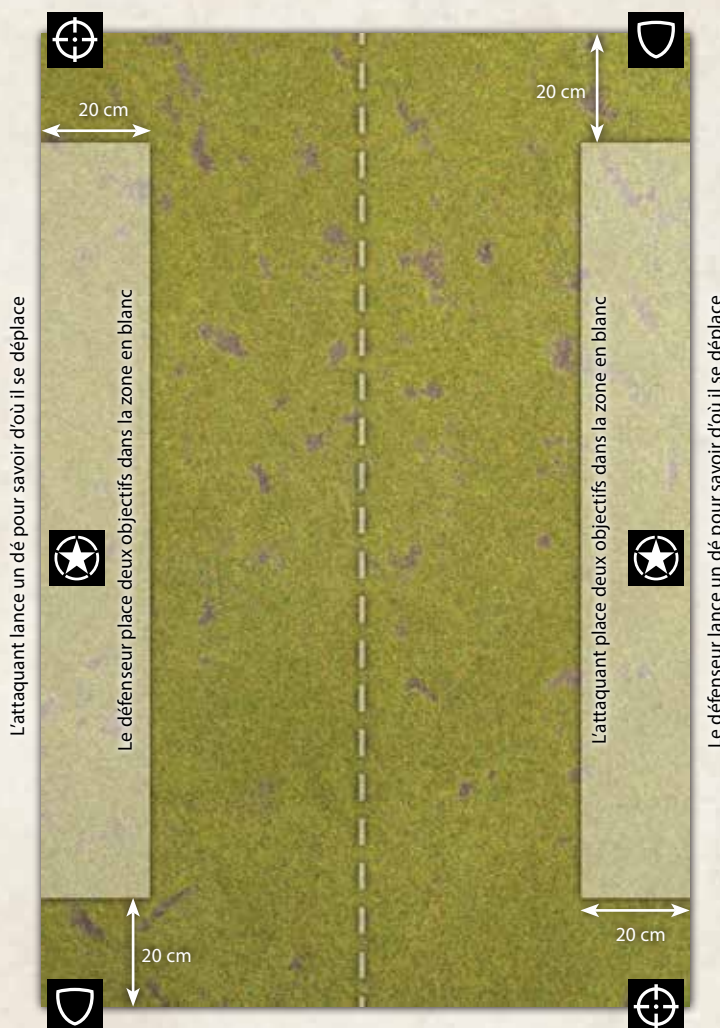
Les joueurs lancent l'initiative, celui qui l'emporte choisit une longueur de table depuis laquelle attaquer. L'autre joueur défend depuis la longueur opposée. Les deux joueurs, commençant par l'attaquant, placent deux objectifs à 20 cm ou moins du bord de table adverse et au moins 20 cm des côtés.

Déploiement

Il n'y a pas d'unité placée sur la table avant le début de la partie. Les deux joueurs, en commençant par l'attaquant, doivent placer au moins la moitié de leurs unités en Réserves retardées ou dispersées. Les joueurs tireront au dés pour savoir où ces réserves arrivent. Les autres unités se déplacent depuis la longueur de table du joueur.

Gagner la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur prend un des objectifs placés du côté de table de son adversaire. Ce joueur gagne la partie.



Scénario 3 : Pas de retraite

L'ennemi est sur la défensive, détruisez-le avant que ses réserves n'arrivent pour le sauver.

Règles spéciales

- Embuscade
- Réserves

Préparation

Les joueurs lancent l'initiative, celui qui la gagne devient l'attaquant. L'autre choisit une largeur de table (côté court) d'où il va défendre. L'attaquant choisit la largeur opposée.

Les deux joueurs, en commençant par le défenseur, placent un objectif dans la moitié de table du défenseur, à au moins 20 cm du centre de la table et de tous ses côtés.

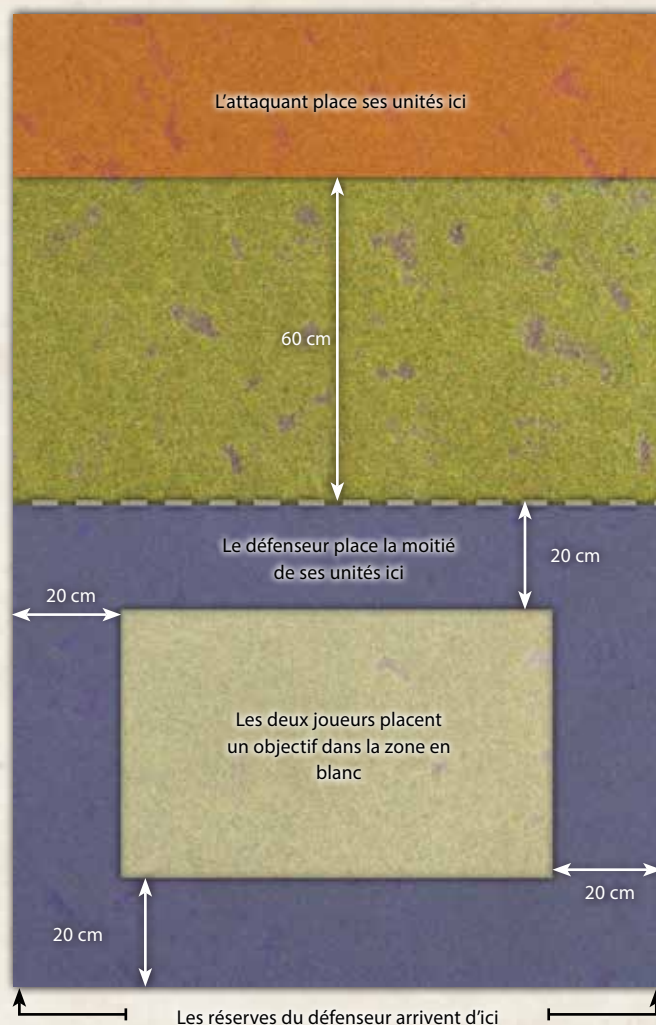
Déploiement

Le défenseur doit placer au moins la moitié de ses unités en réserve. Elles arriveront depuis son bord de table. Le défenseur peut garder une unité en Embuscade et placer les restantes sur sa moitié de table.

L'attaquant place toutes ses unités dans sa moitié de table, à au moins 60 cm du centre.

Gagner la partie

L'attaquant gagne et la partie se termine s'il a pris au moins un objectif à la fin d'un tour. La partie se termine et le défenseur gagne à partir du quatrième tour si à la fin du tour aucune unité de l'attaquant n'est dans sa moitié de table. Le défenseur gagne automatiquement à la fin du tour huit si la partie n'a pas été remportée avant.



Scénario 4 : La pince

L'ennemi est en train d'attaquer. Déplacez vos réserves sur ses flancs pour le coincer dans une pince.

Règles spéciales

- Embuscade
- Réserves retardées

Préparation

Les joueurs lancent l'initiative, celui qui la gagne devient l'attaquant. L'autre choisit une largeur de table (côté court) d'où il va défendre. L'attaquant choisit la largeur opposée.

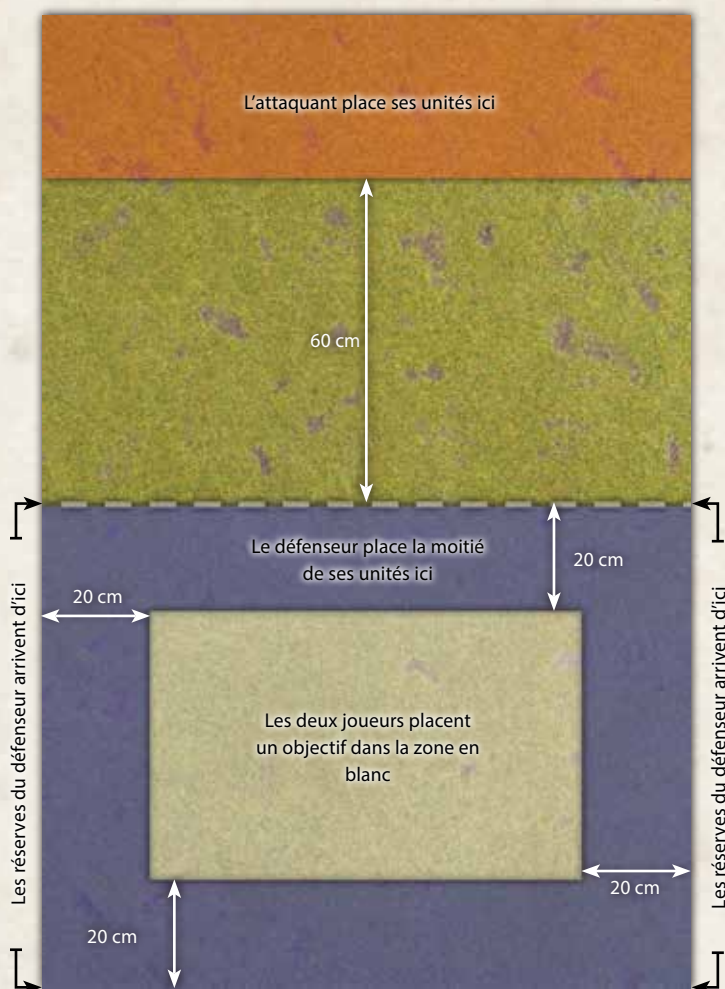
Les deux joueurs, commençant par le défenseur, placent un objectif dans la moitié de table du défenseur, à au moins 20 cm du centre de la table et de tous les côtés.

Déploiement

Le défenseur doit placer au moins la moitié de ses unités en réserve retardées. Ces unités arriveront dans sa moitié de table, par les côtés longs. Le défenseur peut placer une unité en Embuscade, les autres sont placées dans sa moitié de table. L'attaquant place toutes ses unités dans sa moitié de table à au moins 60 cm du milieu de table.

Gagner la partie

La partie se termine et l'attaquant gagne s'il parvient à prendre un objectif à la fin d'un tour. La partie se termine et le défenseur gagne si aucune unité de l'attaquant ne se trouve dans sa moitié de table à la fin d'un tour, à partir du quatrième. Le défenseur gagne automatiquement à la fin du tour huit si la partie n'a pas été remportée avant.



Scénario 5 : Nettoyage

Les combats sont confus avec l'ennemi présent dans toutes les directions. Coordonnez votre attaque.

Règles spéciales

- Engagement
- Réserves retardées

Préparation

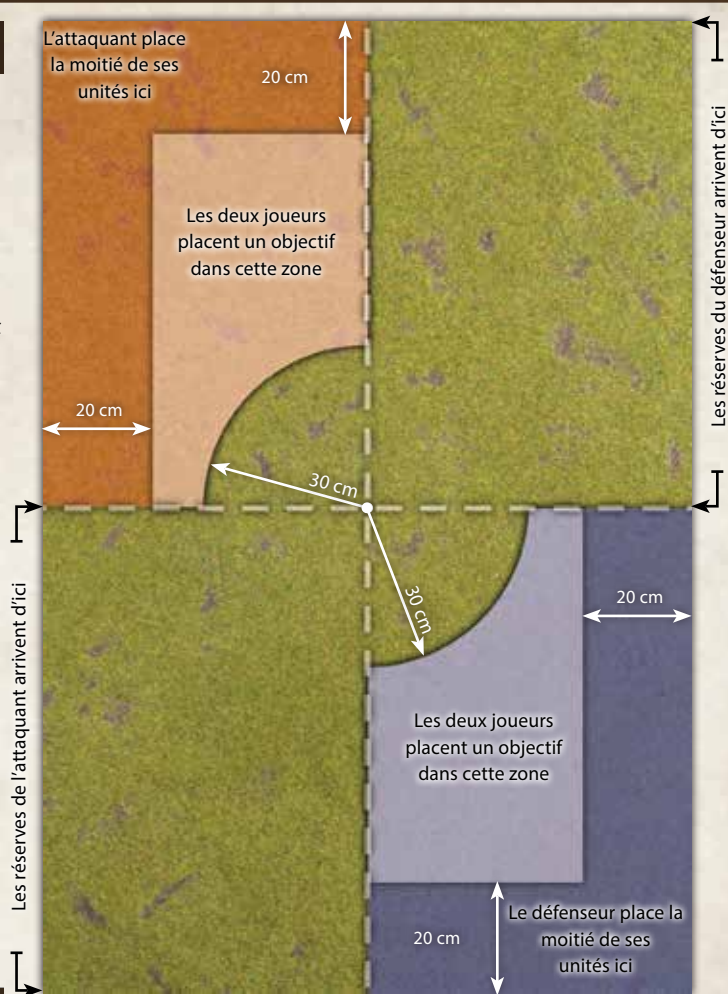
Les joueurs lancent l'initiative, le vainqueur choisit un quart de table depuis lequel il attaque. L'autre joueur défend depuis le quart opposé. Les deux joueurs, commençant par l'attaquant, placent un objectif dans leur propre quart, à au moins 20 cm du bord de table. Les deux joueurs placent ensuite un objectif dans le quart de l'adversaire, à au moins 30 cm du centre de la table.

Déploiement

Les deux joueurs, commençant par l'attaquant, doivent placer au moins la moitié de leurs unités en Réserves retardées. Ces unités arriveront par le côté long de la table adjacent au quart de la table de chaque joueur. Les deux joueurs, commençant par l'attaquant, alternent ensuite le placement de leurs unités restantes dans leur propre quart, à au moins 30 cm du centre de table.

Gagner la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur termine le tour en ayant pris un objectif dans le quart de table adverse. Ce joueur gagne la partie.



Scénario 6 : Percée

Vous avez percé à travers les défenses ennemies. Prenez l'objectif avant pour remporter la victoire.

Règles spéciales

- Embuscade
- Réserves

Préparation

Les joueurs lancent l'initiative, celui qui la gagne est l'attaquant. L'autre joueur choisit un quart de table d'où se défendre. L'attaquant choisit un quart de table adjacent.

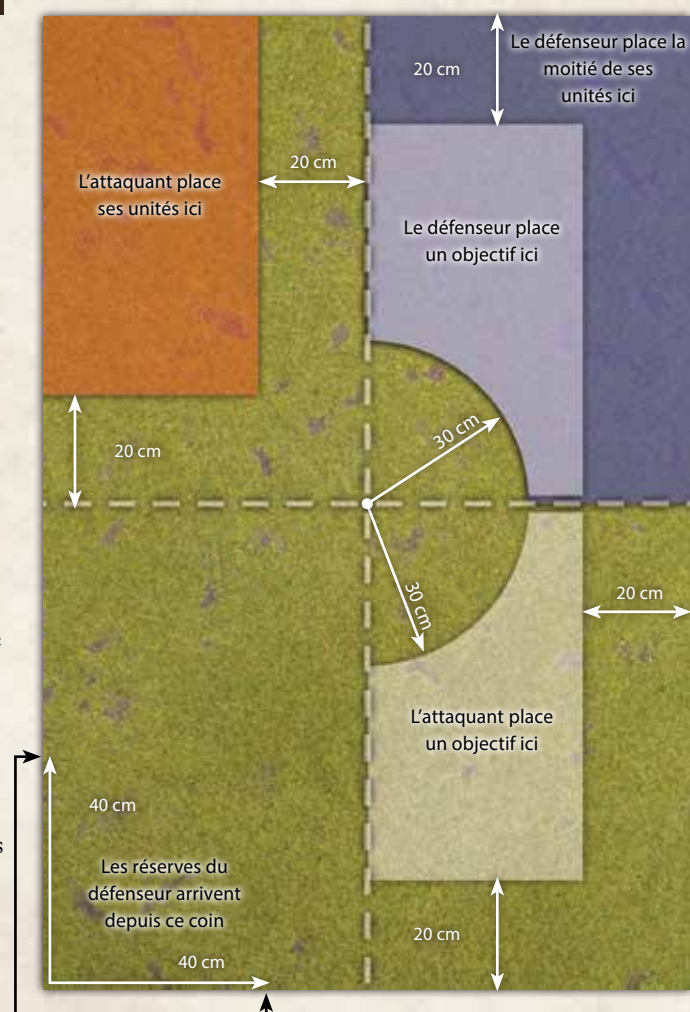
Le défenseur place un objectif dans son quart de table. L'attaquant place un objectif dans le quart opposé au sien. Tous les objectifs doivent être à au moins 20 cm des bords de table et 30 cm du centre.

Déploiement

Le défenseur doit placer au moins la moitié de ses unités en Réserve. Ces unités arriveront à 40 cm ou moins du coin de table opposé au sien. Le défenseur peut garder une unité en Embuscade. Il place le reste de ses unités dans son quart de table. L'attaquant place toutes ses unités dans son quart de table, à au moins 20 cm des lignes centrales.

Gagner la partie

L'attaquant gagne et la partie se termine s'il a pris un objectif à la fin d'un tour. Le défenseur gagne et la partie se termine si à la fin d'un tour à partir du quatrième il n'y a pas d'unité adverse à moins de 40 cm d'un objectif. Le défenseur gagne automatiquement à la fin du huitième tour si la partie n'a pas été remportée avant.





Pelotons

Les armées sont généralement organisées en pelotons et compagnies, permettant aux troupes de s'entraîner et combattre aux côtés des même soldats, améliorant ainsi le moral et l'expérience. *Dust Tactics Battlefield* vous permet de bénéficier de cette synergie.

Un peloton comprend une unité Chef de peloton et généralement deux ou trois Unités de combat ainsi qu'un certain nombre d'Unités de support. Aligner les unités nécessaires permet de donner l'Avantage de peloton à tout le Peloton et ses unités de support. Les Pelotons sont entièrement optionnels. Néanmoins, si vous choisissez d'en aligner un, vous devez aligner toutes les unités nécessaires.

Comment aligner un Peloton

Le diagramme ci-dessous explique comment aligner un Peloton et sa structure.

Avantage de peloton

Un Avantage de peloton s'applique uniquement aux unités dans le Peloton, incluant les unités de soutien. Il ne s'applique pas aux unités indépendantes ou aux unités d'autres Pelotons.

Aligner plusieurs Pelotons

Un joueur peut aligner plusieurs Pelotons dans son armée. Il doit alors désigner quelle unité appartient à quel Peloton. Les unités ne doivent pas forcément appartenir à un Peloton et peuvent être indépendantes.

Chef de peloton - Obligatoire

Le Chef de peloton doit être une de ces unités.

Unités de combat - Obligatoire

Le Peloton doit inclure une des options pour chaque Unité de combat.

Support typique

Décrit les unités qui soutiennent généralement le Peloton. Ce n'est pas une limitation. Un peloton peut être soutenu par n'importe quel unité, ou pas du tout.

Avantage de peloton

Si le Peloton a les unités requises, il gagne cet Avantage de peloton.

Peloton de marcheurs de combat moyens de Phil

Phil a choisit d'aligner un Peloton de marcheurs de combat moyens alliés (page 70). Il comprend :

Chef de peloton

Mickey 13 Points

Unités de combat

Pounder 14 Points

Cobra 19 Points

Unités de soutien

Pounder 14 Points

Rattler 16 Points

Wildfire 7 Points

Les Gunners 8 Points

Bot Hunters 9 Points

Total 100 Points

Ce Peloton a pour Chef un

Mickey et un Pounder et

un Cobra comme unités de

combat obligatoires. Les

unités de soutien sont un

autre Pounder, un Rattler,

un Wildfire et deux unités

d'infanterie : les Gunners et

les Bot Hunters. L'Avantage

de peloton s'applique à tous

les marcheurs de série M3

du Peloton.

Allied Medium Combat Walker Platoon

Even though the Axis were the last to develop M3-style walkers, they caught up with the Axis in a hurry. The M3 Medium Combat Walker series is now the most common walker on the battlefield where Allied troops fight.

These American weapons are built in Medium Combat Walker Platoon groups, providing a variety of support units. British contingents also have supporting units, but the bulk of the Allied field communities that they join are usually British.

PLATOON LEADER



MICKEY

1000 Medium Combat Walker - 13 Points



POUNDER

1000 Medium Combat Walker - 14 Points

OR

COMBAT UNIT



MICKEY

1000 Medium Combat Walker - 13 Points

HOTDOG

1000 Medium Combat Walker - 14 Points

POUNDER

1000 Medium Combat Walker - 14 Points

COBRA OR COBRA (AMP)

1000 Medium Combat Walker - 19 Points

COMBAT UNIT



MICKEY

1000 Medium Combat Walker - 13 Points

HOTDOG

1000 Medium Combat Walker - 14 Points

POUNDER

1000 Medium Combat Walker - 14 Points

COBRA OR COBRA (AMP)

1000 Medium Combat Walker - 19 Points

TYPICAL SUPPORT

With their massive industrial base, even though the Allies are not short of combat walkers, a Medium Combat Walker Platoon is usually supported by additional M3-series walkers, both standard types like the Cobra and Pounder, and specialist walkers such as the Rattler and direct support units like the Bulldog and Six Shooter engineering vehicle.

M3-series light walkers like the Blackhawk, Hunch, and Wildfire provide excellent fire support and pin the enemy as the platoon moves into position, while M3-series heavy assault walkers like the Bulldog and Six Shooter provide covering fire.

Like tanks, walkers are vulnerable to enemy anti-tank weapons, and a unit of Rangers is often assigned to secure the platoon, checking out buildings and areas and keeping enemy infantry at bay.

Platoon Advantage — Grab Them By The Nose

Medium combat walker platoon are together in order to deal with heavy Axis walkers and SSU tanks and walkers. One common tactic is for the lead unit to grab them by the nose, keeping the enemy walker's attention, while directing another unit to flank it and back them in the backside.

All M3 Medium Combat Walker (such as the M3) are built in a M3 Platoon (or supporting a Medium Combat Walker Platoon) as per the Get Moving! You Bunch of M3s! Special Action (see page 70), provided that the unit is being moved as a M3 Medium Combat Walker in or supporting the same platoon.

Peloton allié de marcheurs de combat moyens

Même si les Alliés ont été les derniers à développer la technologie VK, ils ont rattrapé l'Axe bien plus vite que prévu. Le châssis du marcheur de combat moyen M3 est désormais courant partout où les troupes alliées se battent.

Ces véhicules sont alignés en Pelotons de marcheurs de

combat moyens, regroupés en compagnies (ou escadrons dans les contingents britanniques) et bataillons, mettant plus de marcheurs au service des officiers de terrain alliés que dans n'importe quelle autre armée.

CHEF DE PELOTON



MICKEY

M3A Medium Combat Walker—Close Support

OU



POUNDER

M3C Medium Combat Walker—Anti-tank

UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

MICKEY

M3A Medium Combat Walker—Close Support

HOTDOG

M3B Medium Combat Walker—Napalm

POUNDER

M3C Medium Combat Walker—Anti-tank

COBRA OR COBRA (AMP)

M3D Medium Combat Walker—Phaser

UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

MICKEY

M3A Medium Combat Walker—Close Support

HOTDOG

M3B Medium Combat Walker—Napalm

POUNDER

M3C Medium Combat Walker—Anti-tank

COBRA OR COBRA (AMP)

M3D Medium Combat Walker—Phaser

SOUTIEN TYPIQUE

Grâce à leur puissance industrielle, les Alliés ne sont pas en manque de marcheurs de combat. Un Peloton de marcheurs de combat moyens est généralement soutenu par d'autres marcheurs M3, de type standard comme le Cobra ou le Pounder et spécialisés comme le Rattler (antiaérien) et le Steel Rain (assaut).

Les marcheurs légers M2 comme le Blackhawk, le Honey et le Wildfire servent de reconnaissance pour localiser l'ennemi alors que le Peloton se met en position, pendant que les marcheurs lourds M5 comme le Bulldog et le Six Shooter font de l'appui-feu. Comme les tanks, les marcheurs sont vulnérables à l'infanterie à courte portée, des unités de Rangers sont donc typiquement assignées pour les escorter, vérifiant les bâtiments ou les zones boisées et gardant les soldats ennemis éloignés.

Avantage de peloton — Attirer l'attention

Les pilotes de marcheurs de combat moyens agissent ensemble pour détruire les marcheurs lourds de l'Axe ou les tanks lourds du SSU. Une tactique courante est pour le véhicule de tête "d'attirer l'attention" des marcheurs adverses pendant que les autres l'encerclent et frappent dans le dos.

Tous les marcheurs de combat moyens M3 (comme un M3C Pounder ou un M3E Rattler) dans ou en support du Peloton peuvent utiliser l'Action spéciale Bougez-vous tas de singes (page 94), à condition que l'unité ciblée soit un marcheur de combat moyen M3 dans ou en support du Peloton.



Les marcheurs de combat moyens alliés

Les marcheurs de combat basés sur le châssis du M3 “Mickey” sont les véhicules militaires les plus produits au monde. La demande des immenses armées alliées, qui se battent sur toute la planète, est énorme. Et ce système d’arme a trop prouvé sa valeur pour être éclipsé par des modèles plus récents. Le Mickey original est “né” il y a un peu plus de deux ans lors de la Seconde Bataille de France. Coincée derrière les lignes ennemies avec Joe Brown, la mécanicienne Rosie Donovan a reconstruit un obusier automoteur M8 endommagé baptisé Mickey, en le remontant en quelques heures sur des jambes et un moteur au VK fabriqué par l’Axe. Lorsque ce véhicule hybride est revenu à la base, les Alliés avaient enfin leur premier exemplaire de technologie VK. L’histoire d’amour entre les puissances occidentales et cette nouvelle machine continue aujourd’hui. Facile à fabriquer et à entretenir, capable de transporter un armement lourd et avec une plus grande mobilité que le vénérable tank M4 Sherman, le marcheur de combat moyen M3, le Mickey, a un rôle central dans l’effort de guerre allié. Depuis le modèle originel, il y a eu de nombreuses améliorations à l’intérieur de la machine, mais l’extérieur n’a pas beaucoup changé. Avec le temps de nombreuses variantes ont été construites sur le châssis du Mickey. Les principales sont décrites ci-dessous :

M3A Mickey—Close Support

Le Mickey est une copie exacte du modèle originel. Son canon de 75 mm tire un obus explosif, parfait pour déloger un adversaire entêté à couvert.

M3B Hotdog—Napalm

Le Hotdog possède un lance napalm impressionnant. Même avec sa faible portée cette arme est dévastatrice contre les troupes dans les bâtiments, bunkers et autres fortifications.

M3C Pounder—Anti-tank

Le Pounder est équipé du canon antichar 17 Pounder britannique, qui rend le marcheur capable de détruire n’importe quel véhicule blindé sur la planète.

M3D Cobra—Phaser

Le Cobra est équipé du nouveau canon phaser de 180W. Cette arme dévastatrice tire des rafales d’énergie qui enveloppent la cible dans une explosion énorme. Aucune armure n’est assez épaisse pour s’en protéger.

M3E Rattler—Anti-aircraft

Le Rattler est la version antiaérienne du M3. Il possède deux canons à tir rapide de 40 mm. Le simple volume de feu produit suffit à descendre n’importe quel avion.

M3F Steel Rain—Assault Engineer

Le Steel Rain dispose d’un mortier Petard, un canon de démolition lourd capable d’infliger de gros dommages à courte portée, ainsi que de quatre roquettes.

M3G Barking Dog—Anti-tank

Le Barking Dog est inhabituel car il est équipé de six canons, tous des M40 de 105 mm sans recul. Peut de choses peuvent encaisser une telle puissance de feu, même s’il faut du temps ensuite pour recharger une telle arme.

M3H Recon Mickey—Recon

Le Recon Mickey voit sa tourelle remplacée par plusieurs mitrailleuses, qui en font un excellent véhicule de reconnaissance.

M3RV Mickey ARV—Recovery

Le Mickey ARV (Armoured Recovery Vehicle ou véhicule de dépannage blindé) est un véhicule spécialisé dans la réparation de marcheurs endommagés, sous le feu ennemi.

Peloton allié de Rangers

Les unités de Rangers alliés forment l'ossature des opérations militaires de l'ASOCOM (Allied Special Operations Command, le commandement allié des opérations spéciales). Ces soldats d'élite sont parmi les meilleurs au monde. Ils disposent du meilleur entraînement et maté-

riel disponible. Chaque Ranger sait que la liberté de centaines de millions de civils dépend de lui et que tous le soutiennent du mieux possible. Les Rangers sont les vrais héros de cette grand ligue de Nations que forment les Alliés.

CHEF DE PELOTON



Bazooka Joe

BAZOOKA JOE
Lieutenant Colonel Joseph Brown

OU



Le Boss

LE BOSS
Ranger Command Squad

OU



Johnny One Eye

JOHNNY ONE EYE
Lieutenant John Coviello

UNITÉ DE COMBAT



Death Dealers

Choisissez une des unités suivantes

BOT HUNTERS

Ranger Heavy Weapon Squad

DEATH DEALERS

Ranger Weapon Squad

GUNNERS

Ranger Combat Squad

RECON BOYS

Ranger Recon Squad

UNITÉ DE COMBAT



Recon Boys

Choisissez une des unités suivantes

BOT HUNTERS

Ranger Heavy Weapon Squad

DEATH DEALERS

Ranger Weapon Squad

GUNNERS

Ranger Combat Squad

RECON BOYS

Ranger Recon Squad

UNITÉ DE COMBAT



Gunners

Choisissez une des unités suivantes

BOT HUNTERS

Ranger Heavy Weapon Squad

DEATH DEALERS

Ranger Weapon Squad

GUNNERS

Ranger Combat Squad

RECON BOYS

Ranger Recon Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Les Rangers peuvent faire appel à une grande variété de support. Ils peuvent faire appel à des escouades spécialisées (les "BBQ" ou les "Hell Boys") équipées de lance-flammes pour le combat urbain. Ils sont souvent accompagnés de marcheurs d'assaut lourds M7 comme le "Punisher" ou le "Fireball". Lorsqu'ils doivent défendre une position, ils font appel aux sniper ("Crack Shots") appuyés par des marcheurs lourds M5 "Bulldog" ou "Six-shooter".

Les marcheurs de combat moyens M3, comme le Pounder, accompagnent très souvent les Rangers, quelle que soit la situation.



Avantage de peloton — “Rangers lead the way”

Le credo des Rangers est “Rangers lead the way” (les Rangers ouvrent la voie) et ils s’y tiennent en étant toujours à l’avant garde. Si les Rangers sont en chemin, ils arriveront bientôt ! Toutes les unités de Rangers (mais pas

de Heavy Rangers) dans le Peloton ou en soutien bénéficient de la compétence Scout (page 99). De plus, s’ils sont placés en Réserve (page 64), ils lancent un dé supplémentaire pour savoir s’ils entrent en jeu.

Les Rangers de l’ASOCOM

Le Lieutenant Colonel Joseph “Bazooka Joe” Brown

“Bazooka Joe” Brown est le Ranger le plus célèbre en service à ce jour. Élevé dans les rues de Brooklyn par une mère italienne et un père policier irlandais, Joe apprend jeune que pour survivre il fallait utiliser son cerveau et qu’avoir de bonnes jambes était très utile. Sa jeunesse durant la Grande Dépression lui a donné un sens de l’humour amer et une volonté de fer. Joe Brown a rejoint l’armée américaine début 1942, quelques semaines après l’attaque sur Pearl Harbor. Certains pensent qu’il était là par patriotisme, d’autres mauvaises langues qu’il voulait mettre quelque distance avec de futurs ennuis avec la justice... Il mène désormais les Rangers lors des missions les plus périlleuses, en sortant toujours vainqueur. Et s’il peut faire un petit bénéfice au passage, pourquoi pas ? Son fait d’armes le plus célèbre reste la capture de la technologie VK durant la Seconde Bataille de France, qui a permis à Rosie Donovan de construire le premier marcheur allié, en 1945. Peu sont ceux qui savent qu’il cherchait juste quelques bouteilles de Champagne à vendre lors de sa prochaine permission à Paris et qu’il avait convaincu Rosie de venir avec son tank pour avoir un peu d’appui feu.

Désormais avec quelques cheveux blancs, Joe a été nommé Lieutenant Colonel à la tête de sa propre unité : le 8^{ème} bataillon de Rangers, “Brown’s Roughnecks”.

Les Rangers ASOCOM

Depuis des années les Alliés ont compris que cette guerre ne serait pas gagnée par des opérations militaires classiques. C’est pourquoi ils ont créé l’ASOCOM, le commandement allié des opérations spéciales, ainsi que les unités d’élite de Rangers ASOCOM qui forment ses unités de terrain. Après l’entraînement de base et spécialisé des Rangers, une nouvelle recrue doit passer un an sur le terrain avec les Rangers de l’armée régulière avant de pouvoir se porter volontaire pour rejoindre l’ASOCOM. Si le candidat est accepté, il doit suivre un entraînement supplémentaire pour devenir un Ranger ASOCOM et rejoindre les forces spéciales. Beaucoup d’attention est apporté pour faire apparaître les Ranger ASOCOM comme n’importe quelle autre unité. Seules les missions qui leurs sont confiées et le fait qu’ils puissent les remplir, font la différence. De vrais professionnels, ils savent que le succès de leur mission peut avoir bien plus d’importance que de gagner ou perdre une simple bataille. Des milliers, parfois des millions de vies dépendent de leur succès. Les Rangers sont donc entraînés dans plusieurs disciplines. Si un d’entre eux tombe, un autre est capable de prendre sa place. Les Rangers sont célèbres pour ne jamais abandonner et comme leur credo gagné sur les plages normandes le dit, ils sont toujours devant. Il n’est pas rare de les retrouver à l’avant-garde d’un assaut majeur.

Peloton allié de Rangers lourds

Si les unités de Rangers alliés forment l'ossature de l'ASOCOM, les Rangers lourds sont le poing d'acier qui délivre le coup fatal. Issus de l'élite des Rangers alliés, ces hommes défendent le monde libre en utilisant la dernière technologie disponible.

Leur armure aérienne d'assaut XM-18 leur permet d'accomplir des exploits incroyables et de porter des armes qu'un être humain normal ne pourrait soulever du sol. Leurs réacteurs dorsaux leur donne une vitesse et une mobilité inédites et ils frappent fort et vite avant même que l'ennemi ne s'y attende.

CHEF DE PELOTON



Le Big Boss

LE BIG BOSS

Heavy Ranger Command Squad

UNITÉ DE COMBAT



Grim Reapers

Choisissez une des unités suivantes

GRIM REAPERS

Heavy Ranger Attack Squad

TANK BUSTERS

Heavy Ranger Tank-hunter Squad

UNITÉ DE COMBAT



Tank Busters

Choisissez une des unités suivantes

GRIM REAPERS

Heavy Ranger Attack Squad

TANK BUSTERS

Heavy Ranger Tank-hunter Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Les Rangers lourds comptent sur la vitesse et la puissance de feu pour atteindre leurs objectifs. Les escouades d'assaut de Rangers lourds, surnommées les "Hammers" (marteaux), donnent au Peloton des capacités de combat rapproché supplémentaires. Même si beaucoup d'officiers pensent que ce Peloton a déjà suffisamment de vitesse et de capacité d'assaut avec ses propres armes. Il est courant de voir les Rangers lourd soutenus par des attaques aériennes puissantes, puisque les chasseur-bombardiers Stormstrike et Thunderstrike sont parmi les rares matériels alliés à pouvoir suivre la cadence ! Lorsqu'ils ont besoin d'un puissant soutien au sol, les Rangers lourds font appel aux unités blindées rapides équipées de marcheurs légers M2, comme le chasseur de char équipé de phaser Honey, le Blackhawk, ou le toujours utile Wildfire.

Avantage de peloton — Frappe éclair

Les Rangers lourds suivent à fond le credo « les Rangers ouvrent la voie », réalisant souvent des attaques éclair pour surprendre leurs adversaires et occuper des positions clés avant même que les troupes de soutien ne soient arrivées.

Toutes les unités de Rangers lourds dans ou en soutien du peloton réussissent leur sauvegarde d'infanterie sur  et sur  pendant le premier tour de la partie. De plus, s'ils sont placés en Réserve (page 64), ils lancent un dé supplémentaire pour savoir s'ils entrent en jeu.



Les Rangers lourds

Les puissances de l'Axe furent les premières à découvrir la technologie VK et à mettre au point les marcheurs qui changèrent le cours de l'histoire. Lorsque les Alliés acquirent les secrets du VK, les marcheurs existaient déjà depuis plusieurs années. Pour le monde libre, cette guerre n'allait pas être gagnée par des machines, mais par des hommes courageux. Dès le début, les puissances occidentales ont essayé de fournir à leurs soldats le meilleur équipement et soutien possible. Des armements modernes, du ravitaillement et de la nourriture en abondance sont les clefs de la victoire finale. Lorsque la technologie du VK est apparu, tout a été fait pour que le combattant de première ligne en profite. Grâce à la plus importante, si ce n'est avancée, communauté scientifique de la planète, les Alliés firent des progrès rapides. Les généraux fixèrent trois objectifs aux scientifiques. Le premier était d'augmenter la puissance de feu de chaque soldat, en lui donnant une arme généralement utilisée par deux hommes. Le deuxième était d'améliorer la survivabilité de chaque soldat sur le champ de bataille. Et enfin, le troisième était d'augmenter au mieux la mobilité des hommes. Les scientifiques alliés réussirent au-delà des espoirs les plus fous. Après quelques essais et erreurs, les trois objectifs furent remplis par l'Armure aérienne d'assaut XM-18, utilisée par les Rangers lourds aujourd'hui. Comme le processus d'ingénierie nécessaire pour créer une armure si avancée reste compliqué, la production est relativement lente. Pour le moment, l'armure XM-18 est réservée à l'élite que sont les Rangers lourds, mais le plus important effort de guerre jamais accompli dans l'histoire de l'humanité devrait rendre cette armure disponible pour chaque soldat allié.

Armure aérienne d'assaut XM-18

L'armure des Rangers lourds est disponible en plusieurs variantes. Toutes ont plusieurs caractéristiques communes :

- tous les modèles sont équipés d'une radio à courte portée pour les communications au sein de l'unité
- la plupart sont équipées avec un réacteur dorsal alimenté au VK qui peut être utilisé pour voler en continu pendant huit heures
- la plupart sont armées d'un Rocket Punch, une arme de combat rapproché puissante qui augmente la force déjà surhumaine délivrée par l'armure XM-18, permettant au Ranger lourd de cogner à travers un blindage comme si c'était du carton

Plusieurs systèmes d'armes sont disponibles sur les différents modèles de XM-18 des Rangers lourds :

- XM-18-20, mitrailleuse double de calibre .30 Victory montés sur le bras droit
- XM-18-21, Bazooka M10 à tir rapide alimenté par chargeur, utilisant une tête perce blindage de 90 mm
- XM-18-22, paire de Rocket Punch
- XM-18-23, lance-flammes lourd

Armure de commandement

La XM-18 a été modifiée pour donner aux Rangers lourds des capacités de commandement. Les modèles initiaux n'ont pas de Rocket Punch, libérant la main du porteur pour leur tâche principale et remplaçant le réacteur dorsal avec des équipements spécialisés (des versions avec réacteurs sont attendues prochainement).

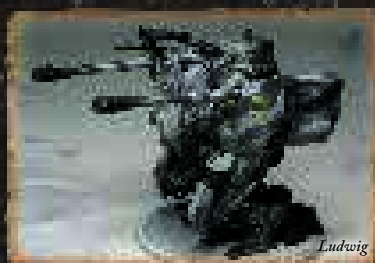
- l'armure d'officier possède une radio à longue portée
- l'armure de médecin a tout ce qu'il faut pour soigner les blessures les plus sérieuses
- l'armure de mécanicien est équipée pour réparer les XM-18 et les marcheurs de combat en soutien

Panzer Kampfgruppe de l'Axe

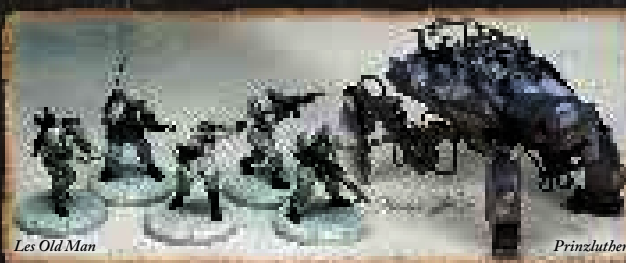
Au début de la guerre, l'Axe a conquis l'Europe grâce au Blitzkrieg. Son élément principal était les panzers, les chars de l'Allemagne. Avec l'arrivée de la technologie VK, les ingénieurs utilisèrent leur expérience et leurs connaissances pour créer un nouveau type de machine de guerre et conquérir le reste de la planète : les *Panzerkampfläufer* ou

marcheurs blindés de combat. Avec ces nouvelles armes, l'Axe savait qu'il pourrait changer le cours de la guerre. Ses victoires depuis Stalingrad sont là pour le prouver. Les *Panzer Kampfgruppen*, groupes de combat blindés, mélangeant marcheurs et infanterie lourde, ont été à la pointe de tous les combats de l'Axe.

CHEF DE PELOTON



OU



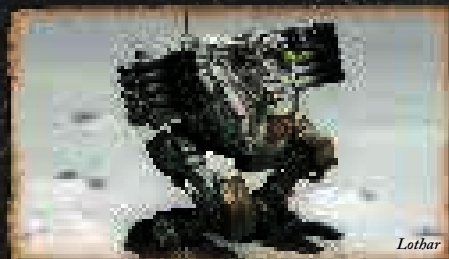
LUDWIG

Panzerkampfläufer II-B (Tank Hunter)

PRINZLUTHER ET LES OLD MAN

Schützenpanzerläufer VI-C (Command) et Wehrmacht Command Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

LUTHER

Panzerkampfläufer II-A (Assault Flak)

LUDWIG

Panzerkampfläufer II-B (Tank Hunter)

JAGDLUTHER

Panzerkampfläufer IV-D (Tank Hunter)

LOTHAR

Panzerkampfläufer II-D (Rocket)

UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

LUTHER

Panzerkampfläufer II-A (Assault Flak)

LUDWIG

Panzerkampfläufer II-B (Tank Hunter)

JAGDLUTHER

Panzerkampfläufer IV-D (Tank Hunter)

STURMLUTHER ET LES GHOSTS

Schützenpanzerläufer VI-D (Infantry) et Wehrmacht Recon Grenadier Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Les groupes de combat blindés combinent marcheurs et infanterie en une seule force offensive très efficace. Certains sont plus articulés autour des blindés, possédant de nombreux marcheurs de combat *Panzerkampfläufer*. D'autres ont une force plus importante de Panzergrenadier montés dans des marcheurs de transport *Sturmluther*. Tous sont généralement accompagnés de marcheurs de reconnaissance léger *Panzerspähläufer I* pour déterminer les faiblesses dans le dispositif adverse; et des derniers modèles d'avions à réaction *Fledermaus*, en particulier le *Moskito* avec son canon antichar et le chasseur bombardier *Falke*. Le soutien aérien est une partie essentielle du Blitzkrieg.

Avantage de peloton — Guerre mobile

Les groupes de combat de panzers de l'Axe sont servis par des vétérans, tous survivants de dizaines de batailles. Ils connaissent parfaitement l'importance de la combinaison entre le mouvement et l'appui feu : la guerre mobile. Tous les marcheurs *Panzerkampfläufer II* (comme le *Ludwig*), les *Panzerkampfläufer IV-D Jagdluther* et les

Schützenpanzerläufer VI (comme le *Sturmluther*), ainsi que n'importe quelle escouade *Wehrmacht Recon Grenadier Squads* (Les Ghosts) appartenant ou en soutien du Peloton peuvent lancer un dé au début de leur Activation. Sur un résultat ❷, ils gagnent la compétence *Move and Fire* (page 99) pour cette Activation.



Panzerkampfläufer de l'Axe

Les marcheurs blindés de combats, les *Panzerkampfläufer*, ont été créés par l'Axe. Depuis leur première apparition à Stalingrad, ils ont proliféré et désormais de nombreuses variantes ont vu le jour.

Luther

Le premier marcheur de combat jamais construit sur Terre est officiellement le *mittlerer Panzerkampfläufer II-A* (Sd Kfz 187/1), surnommé Luther. Conçu en 1942, c'est toujours un véhicule de combat efficace, même aux standards de 1947. Son canon de FlaK de 5 cm reste capable d'engager un avion à n'importe quelle altitude et sa *Kampfzange*, ou pince de combat, perce les blindages des tanks les plus lourds.

Ludwig

La base d'un *Panzer Kampfgruppe* est toujours un marcheur avec des capacités antichar à longue portée. Le *mittlerer Panzerkampfläufer II-B* (Sd Kfz 187/2), appelé Ludwig, a été le premier marcheur de combat conçu dans ce rôle. Il est armé d'une paire de canons de 88 mm FpKZw (*Fußpanzer Kanone Zwilling*) dérivés du char Tigre, ainsi que d'une mitrailleuse MG 44.

Jagdluther

Un nouveau marcheur de combat antitank est récemment apparu sur le devant de la scène, le *schwerer Panzerkampfläufer IV-D* (Sd Kfz 199/4) Jagdluther. Plus lourd que le Ludwig, il possède une armure plus épaisse et est équipé de 75 mm FpKZw à haute vitesse initiale. Comme le Ludwig son arme secondaire est également une MG 44, mais en position ventrale. Même si elle est inutilisable contre les avions, elle est idéalement placée pour contrer l'infanterie ennemie.

Lothar

Le châssis du Luther a démontré sa versatilité avec le *mittlerer Panzerkampfläufer II-D* (Sd Kfz 187/4) Lothar, un véhicule d'artillerie équipé de deux lance-roquettes multiples Nebelwerfer 42 de 15 cm et d'une MG 44. Le Lothar offre aux *Panzer Kampfgruppen* un soutien d'artillerie capable de tenir le rythme avec les autres marcheurs.

Prinzluther

Une fois que les Panzers ont commencé à marcher, les Panzergrenadiers, leur soutien d'infanterie, ont eu besoin de marcheurs de transport pour suivre. Le nouveau marcheur blindé d'infanterie *Schützenpanzerläufer VI* est là pour remplir cette demande. La première version était un véhicule de commandement, le *Schützenpanzerläufer VI-C* (Sd Kfz 202/1) Prinzluther. Avec une antenne radio longue portée et un ensemble d'équipements de communication, le Prinzluther est la monture parfaite d'une escouade de commandement. L'équipage sert un canon FlaK 38 de 2 cm en tourelle et une mitrailleuse MG 44 coaxiale, ainsi qu'une double MG 44 ventrale.

Sturmluther

La version de transport, le *Schützenpanzerläufer VI-D* (Sd Kfz 202/2) Sturmluther peut traverser le champ de bataille à une vitesse surprenante, ignorant tout sauf les terrains les plus accidentés. Elle est équipée d'un canon antiaérien double FlaK 45 de 3 cm monté dans une tourelle ronde à rotation rapide et d'une double MG 44 ventrale. Même si son armement en fait un marcheur de combat formidable, le Sturmluther est conçu pour transporter six soldats dans son compartiment de combat et jusqu'à six de plus à l'extérieur.

Peloton de Grenadiers de l'Axe

Les *Sturmgnadiere*, escouades d'assaut de l'Axe, sont certainement les soldats les plus célèbres de la planète. Avec un entraînement, une organisation et un équipement exceptionnels ils sont craints, avec justesse, par tous ceux qui les ont affronté. Leurs leaders sont des vétérans avec des années d'expérience du combat, chèrement acquises. Leur

armement est incomparable, avec l'innovant fusil automatique StG 47 et la roquette antichar Panzerfaust, à la pointe de la technologie des armes portatives. Ayant conquis presque tous les pays européens, ainsi qu'une bonne partie du reste du monde, les *Sturmgnadiere* n'ont pas l'intention de s'arrêter en chemin.

CHEF DE PELOTON



Manfred

MANFRED
Oberleutnant Manfred Wehrmacht

OU



Les Old Man

LES OLD MAN
Wehrmacht Command Grenadier Squad

OU



Stefan

STEFAN
Oberleutnant Stefan Retter

UNITÉ DE COMBAT



Stormtroopers

Choisissez une des unités suivantes

STORMTROOPERS
Wehrmacht Assault Grenadier Squad

TANK KILLERS
Wehrmacht Tank-hunter Grenadier Squad

LES GHOSTS
Wehrmacht Recon Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



The Ghosts

Choisissez une des unités suivantes

STORMTROOPERS
Wehrmacht Assault Grenadier Squad

TANK KILLERS
Wehrmacht Tank-hunter Grenadier Squad

LES GHOSTS
Wehrmacht Recon Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



Tank Killers

Choisissez une des unités suivantes

STORMTROOPERS
Wehrmacht Assault Grenadier Squad

TANK KILLERS
Wehrmacht Tank-hunter Grenadier Squad

LES GHOSTS
Wehrmacht Recon Grenadier Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Les unités assignées en soutien des pelotons de Grenadiers varient suivant la mission. Les positions défensives sont souvent renforcées par des escouades de tireurs d'élite et une force de contre attaque de marcheurs moyens. Lorsqu'ils attaquent les Grenadiers ont souvent un contingent de pionniers des *Sturmpioniere* ainsi que de marcheurs moyens et lourds, assistés par des avions d'attaque au sol, un élément clef du Blitzkrieg. La supériorité aérienne alliée s'améliorant, des marcheurs d'artillerie Lothar deviennent une alternative populaire aux avions.



Avantage de peloton — Blitzkrieg

Les officiers vétérans des *Sturmgeschütz* ont servi pendant de nombreuses années, beaucoup se souviennent des campagnes de Blitzkrieg grâce auxquelles l'Allemagne a conquis l'Europe. Maintenant aux commandes, ils utilisent leur expérience pour garder leurs troupes en mouvement, ne laissant aucun répit à l'ennemi.

Le chef de peloton d'un peloton de Grenadiers peut effectuer une action spéciale Bougez-vous tas de singes (page 94) en ciblant une unité de Grenadiers de la Wehrmacht (mais pas de Grenadiers lourds) dans ou en support du peloton comme troisième Action à chaque fois qu'il s'active.

Sturmgeschütz de l'Axe

À l'inverse d'autres armées, l'Axe utilise peu de forces spéciales. Les *Sturmgeschütz* sont aussi bien entraînés que certaines troupes d'élite. Ils sont les descendants des *Sturmtruppen* de la première guerre mondiale, célèbres pour leurs tactiques d'infiltration et d'assaut. Les *Sturmgeschütz* modernes utilisent un bien meilleur équipement que leurs ancêtres et sont bien plus redoutables. Ce sont les troupes de choc de l'Axe, toujours en première ligne, là où il y a de l'action.

Fusil automatique StG 47

Les Grenadiers utilisent une variété d'armes avancées qui font l'envie des autres soldats de la planète. Leur arme standard est le fusil automatique *Sturmgeschütz* 47. Connue sous le nom de StG 47, cette arme est un mélange entre un pistolet mitrailleur et un fusil automatique, utilisant une cartouche courte pour profiter des avantages des deux types d'arme. Elle peut tirer au coup par coup ou en rafale, vidant son chargeur de 30 coups en moins de 4 secondes à bonne portée. Cette arme est une évolution du populaire StG 44. Même si les deux armes sont similaires, la dernière est encore plus facile et moins chère à produire.

Mitrailleuse MG 48

La *Maschinengewehr 48* (MG 48) est une mitrailleuse de soutien d'escouade basée sur la MG 44 (elle-même basée sur la révolutionnaire MG 42), spécifiquement conçue pour être utilisée par l'infanterie. Comme la version pour véhicule MG 44, elle est alimentée par bandes et tire une balle puissante, généralement depuis un magazine de 50 cartouches. La MG 48 est de loin l'arme de soutien la plus populaire, capable de fournir un appui feu conséquent et efficace également contre les avions.

Panzerschreck

Panzerschreck signifie « terreur des tanks » et c'est une bonne description. Cette copie améliorée du bazooka donne aux Grenadiers la possibilité de détruire n'importe quel tank. Les escouades de Tank Killers en ont plusieurs.

Panzerfaust

Les Grenadiers utilisent également souvent le *Panzerfaust*. Le « Poing blindé » est une arme antichar à usage unique, encore plus meurtrière que le *Panzerschreck*, mais à portée courte. Armé d'une telle arme, aucun Grenadier ne craint un marcheur ennemi.

Peloton de Grenadiers lourds de l'Axe

L'Axe a perdu une quantité énorme d'hommes sur le Front de l'Est depuis le début de l'opération Barbarossa il y a six ans. Et il y a eu également beaucoup d'autres pertes sur les autres théâtres d'opérations. Les zombies du *Blutkreuz Korps* ont été créés pour compenser ces pertes, mais ces abominations ne sont pas la réponse à tous les problèmes.

Les soldats, vivants, qui combattent pour l'Axe deviennent moins nombreux et donc plus précieux chaque jour. Ce qui précipita la naissance des Grenadiers lourds. Ces vétérans en armure lourde peuvent traverser un champ de bataille sans une égratignure, ce qui les rend indispensables à la cause de l'Axe.

CHEF DE PELOTON



Lara

LARA
Feldwebel Lara Walter

OU



Les Iron Fist

LES IRON FIST
Wehrmacht Heavy Command Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



Les Panzers

Choisissez une des unités suivantes

LES PANZERS
Wehrmacht Heavy Assault Grenadier Squad
FLAK BOYS
Wehrmacht Heavy Flak Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



Flak Boys

Choisissez une des unités suivantes

LES PANZERS
Wehrmacht Heavy Assault Grenadier Squad
FLAK BOYS
Wehrmacht Heavy Flak Grenadier Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Quand les Grenadiers lourds vont au combat, ils ne font pas semblant. Les pelotons comprennent régulièrement de quatre à six escouades de Grenadiers lourds. On y retrouve les «Tommy Cookers», des chasseurs de chars utilisant le canon caseless PaK H de 75. Ces canons puissants mais légers (d'après les Grenadiers lourds !) permettent un excellent tir de suppression et antitank à longue portée, pendant que le reste du peloton avance. Les Grenadiers lourds étant généralement lents, ils sont souvent appuyés par les marcheurs super-lourds Königsluther et Sturmkönig. Ensemble ils forment une force que rien ne peut arrêter.

L'artillerie est généralement ignorée par une telle force qui a tendance à s'occuper des problèmes directement. Lorsqu'il y en a malgré tout besoin, le massif lanceur de roquettes Königslöthar, ainsi que le plus léger Lothar, sont envoyés.

Avantage de peloton — Tactiques de mission

Les Grenadiers lourds sont une élite dans l'élite. Chaque escouade est menée par un vétéran qui sait quoi faire si les ordres n'arrivent pas. Les officiers de peloton donnent simplement une nouvelle mission à l'escouade et elle agira sans hésiter, faisant tout ce qu'il faut pour réussir.

Lorsque le chef de peloton cible une unité de Wehrmacht Heavy Grenadier dans ou en support du peloton avec l'action spéciale Bougez-vous tas de singes (page 94), il réussit son jet sur  et .



Schwere Sturmgranadiere de l'Axe

Dès que les premiers rapports concernant des soldats alliés en armure intégrale firent leur apparition, les généraux de l'Axe exigèrent la même chose pour leurs soldats. Les scientifiques et ingénieurs les plus talentueux se mirent au travail pour réaliser une armure d'infanterie encore plus efficace. En mélangeant une petite quantité de VK bleu avec de l'acier allemand de très bonne qualité, les concepteurs créèrent un nouveau matériau incroyablement résistant. Assemblé en une armure intégrale, le résultat est une merveille d'ingénierie allemande. Même si elle est lourde l'armure est portable et d'une résistance extraordinaire, donnant un niveau de protection inconnu jusqu'alors.

Les ingénieurs de l'Axe ont été capables de surpasser les Alliés dans le niveau de protection, mais n'ont pas percé le secret des réacteurs dorsaux trouvés sur les armures alliées (ils n'en ont pas capturés intacts). Les propulseurs de leurs propres *Raketentruppe*, les soldats roquettes, sont certes rapides et manœuvrables mais pas assez puissants pour soulever une armure lourde. La situation serait très dangereuse pour les ennemis de l'Axe si un jour une roquette était suffisamment puissante pour faire voler un Grenadier lourd.

Attribuées aux *schweren Sturmgranadiere*, ou Grenadiers lourds, les armures sont peu pratiques sur un champ de bataille ouvert, mais parfaites pour les opérations spéciales et les assauts urbains qui sont la spécialité de ceux qui les portent. Les *schweren Sturmgranadiere* sont également déployés dans des endroits comme l'Antarctique ou le Sahara, partout où l'environnement est hostile. Les généraux de l'Axe rêvent d'avoir des divisions d'infanterie complètes équipées comme des Grenadiers lourds, cela leur donnerait un avantage certain que les autres blocs auraient du mal à surmonter. Par chance pour eux, le VK est rare et le procédé pour réaliser une armure est compliqué. La production est

donc lente. Les Grenadiers lourds sont pour le moment équipés des armes suivantes, mais d'autres sont en cours de développement.

Double MG 44Z

La mitrailleuse double MG 44Z (*Maschinengewehr 44 Zwilling*) est montée sur l'avant bras du Grenadier lourd, derrière un bouclier protecteur. Elle est alimentée par bandes depuis un chargeur dorsal d'une capacité maximale de 1000 cartouches de 7,92 mm.

Le bouclier, ou *Schürzen*, est constitué du même alliage que le reste de l'armure, améliorant la survie du soldat et protégeant son arme en même temps.

Fliegerfaust

Le *Fliegerfaust* est un bazooka antiaérien à 9 tubes de 20 mm. Capable de tirer les neuf obus en séquence, séparés d'un dixième de seconde, cette arme peut descendre les avions les plus robustes à courte portée et est particulièrement efficace contre les hélicoptères. Tirer les neuf obus de cette manière vide complètement l'arme et laisse le soldat sans défense pendant qu'il recharge. Elle peut aussi être tirée en deux fois, de manière plus contrôlée. C'est très utile contre l'infanterie ennemie, sur laquelle l'obus explosif de 20 mm est très efficace, lorsqu'une réserve de puissance de feu peut changer la donne.

Kampfmesser

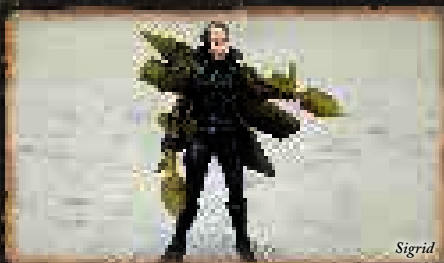
Pour le combat rapproché, les *schweren Sturmgranadiere* portent des gros couteaux appelés *Kampfmesser*, fabriqués dans le même matériau que leur armure.

Peloton du Blutkreuz Korps de l'Axe

Pour les soldats alliés et SSU qui les ont combattus pendant des années, leurs adversaires du *Blutkreuz Korps* sont toujours une vision terrifiante. Intelligents, implacables, meurtriers et sans pitié, les soldats du *Blutkreuz Korps* méritent tout le mal que l'on dit d'eux.

Sous le commandement du *Generalmajor* Sigrid von Thaler, le *Blutkreuz* a poussé les applications de la technologie du VK bien au-delà de l'imagination des scientifiques des autres blocs. Pour von Thaler la fin justifie les moyens et le monde doit être conquis pour pouvoir être sauvé.

CHEF DE PELOTON



Sigrid

SIGRID

Generalmajor Sigrid von Thaler, Blutkreuz Korps

UNITÉ DE COMBAT



Death Masks

DEATH MASKS

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



Faceless Death

Choisissez une des unités suivantes

DEATH MASKS

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad

FACELESS DEATH

Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad

BRAIN EATERS

Blutkreuz Korps Zombie Grenadier Squad

UNITÉ DE COMBAT



Brain Eaters

Choisissez une des unités suivantes

DEATH MASKS

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad

FACELESS DEATH

Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad

DEATH RAYS

Blutkreuz Korps Laser Tank-hunter Squad

BRAIN EATERS

Blutkreuz Korps Zombie Grenadier Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Lorsque Sigrid von Thaler part au combat, elle est toujours accompagnée d'une escorte de Laser Grenadiers, les Death Masks. Le reste de sa force dépend de son humeur et de la mission. Des Grenadiers lasers ou lourds supplémentaires sont un choix courant, ainsi que des *Übertoten*, ses Grenadiers zombies d'élite. Pour le soutien, le marcheur laser lourd Wotan, ainsi que le plus léger Herman, disposent de toute la puissance de feu dont elle a besoin au sol. Le nouvel avion d'attaque Blitz avec ses lasers jumelés, particulièrement lorsqu'il est piloté par le Bloody Baron, Klaus von Richthofen, a également ses faveurs.



Avantage de peloton — Loyauté fanatique

Les Laser Grenadiers du *Blutkreuz Korps* sont parmi les soldats les plus fanatiques de la planète. Lorsqu'ils sont menés par leur chef sans pitié, rien ne peut les arrêter.

Tant que Sigrid von Thaler est en jeu, les unités du *Blutkreuz Korps* dans ou en support d'un peloton Blutkreuz ne peuvent jamais avoir de Suppression et donc ne reçoivent jamais de marqueur Sous le feu.

Blutkreuz Korps Lasergrenadiere

Grâce à la découverte du VK et au développement de tant de nouvelles armes qui en découlèrent, l'Axe a un avantage incroyable sur ses ennemis. Mais utiliser cette nouvelle technologie a également un coût : ces armes sont plus difficiles et chères à construire. Certaines sont très délicates et nécessitent un entretien attentif pour rester efficaces. Sans un bon niveau scientifique ou mathématique, il est même difficile de comprendre leur simple fonctionnement.

Depuis sa création le *Blutkreuz Korps* a essayé de trouver les meilleurs que l'Axe peut offrir. Au début c'était les scientifiques et les chercheurs, mais cela concerna bientôt tous les aspects de la vie et de la guerre en particulier. Lorsque Kvasir l'extraterrestre expliqua une des applications du VK rouge, les armes lasers, au Baron Leopold von Thaler, ce dernier imagina tout de suite des régiments entiers équipés de ce nouveau type d'arme. Une armée entière équipée de lasers serait impossible à arrêter et pourrait conquérir le monde facilement. Mais lors des premiers essais il devint clair que des soldats normaux étaient incapables de comprendre et de faire fonctionner ces armes correctement. Et il y avait également les questions de maintenance et de recharge de l'arme sans la faire exploser... Pour le *Korps* cette nouvelle génération d'arme nécessite une nouvelle génération d'hommes et de femmes. Le *Blutkreuz Korps* commença rapidement à enrôler des candidats ayant reçus une éducation supérieure. Ces individus devaient également être des soldats de talent, sans pitié, le *Blutkreuz* n'ayant

besoin que des meilleurs. Le processus de sélection débute désormais bien plus tôt, les étudiants capables recevant un entraînement adéquat dès l'école.

Les Death Masks

Les *Blutkreuz Korps Laser Sturmgenadiere* sont célèbres pour leur armement, mais pas seulement. Peu de temps après la formation des premières unités de *Lasergrenadier*, on découvrit que les générateurs alimentés au VK rouge émettaient des fumées toxiques attaquant directement le cerveau de l'utilisateur. Ne voulant pas perdre de précieux soldats de cette manière, le *Blutkreuz Korps* équipa tous ses *Lasertruppen* de masques à gaz spéciaux. La légende était née.

Faceless Death

Lorsque les scientifiques et ingénieurs de l'Axe étaient en train de développer les armures lourdes, le *Blutkreuz Korps* commença à tester des prototypes avec les *Lasertruppen*. Cachés derrière une armure complète, ces soldats sans visage sont anonymes et terrifiants.

Death Rays

Pas satisfait avec la puissance de feu des Grenadiers lasers lourds, le *Blutkreuz* imagina comment réaliser une arme laser antichar portable encore plus puissante. Surnommée le «Rayon de la mort», cette arme peut percer les blindages les plus épais si elle est utilisée correctement.

Meute de KV-47 du SSU

La série de marcheurs soviétiques KV-47 est la première conçue hors d'une usine allemande. Le SSU avait besoin d'une machine puissante, mais peu chère et solide, pour contrer la menace posée par les marcheurs de l'Axe. Le KV-47 s'est révélé être un grand succès et est désormais un

classique des forces SSU. Suivant la tradition du bloc, le KV-47 est déployé en masse pour submerger l'adversaire. Ces «meutes» ont appris à surmonter les adversaires les plus redoutables, pour survivre et continuer le combat dans des conditions plus favorables.

CHEF DE PELOTON



Nadya

NADYA

KV-47A, Light Sulphur Jet Walker

OU



Koshka et Grand'ma

KOSHKA ET GRAND'MA

Kapitan Koshka Rudinova et KV-47B Light Walker

OU



Natasha

NATASHA

KV-47B, Light Gun Walker

UNITÉ DE COMBAT



Nadya

Choisissez une des unités suivantes

NADYA

KV-47A, Light Sulphur Jet Walker

NATASHA

KV-47B, Light Gun Walker

NATALYA

KV-47C, Light Pioneer Walker

UNITÉ DE COMBAT



Natasha

Choisissez une des unités suivantes

NADYA

KV-47A, Light Sulphur Jet Walker

NATASHA

KV-47B, Light Gun Walker

NATALYA

KV-47C, Light Pioneer Walker

UNITÉ DE COMBAT



Natalya

Choisissez une des unités suivantes

NADYA

KV-47A, Light Sulphur Jet Walker

NATASHA

KV-47B, Light Gun Walker

NATALYA

KV-47C, Light Pioneer Walker

SOUTIEN TYPIQUE

Même si une meute de KV-47 est capable de mener des opérations indépendantes, comme l'ont démontré les exploits de Koshka, elle est souvent déployée avec un contingent d'infanterie important. Idéalement composé des très résistants Steel Guard, mais qui sont peu nombreux, les unités des Red Army et des Red Guards sont envoyées à la place. Le KV-47 a suffisamment de variantes pour couvrir tous les besoins, le soutien est donc généralement limité aux canons automoteurs antichars BR-47-100 «Red Fury» et aux mortiers automoteurs BR-47-200 «Red Rain», soutenus par des hélicoptères d'attaque Mil Mi-47 ou des marcheurs transportés par des hélicoptères Mil Mi-48.



Avantage de peloton — Manœuvres défensives

Les KV-47 sont parmi les marcheurs les plus agiles au monde. Lorsqu'ils agissent ensemble sur le champ de bataille, leurs pilotes se couvrent mutuellement, faisant attention à tout l'ensemble et prévenant d'un danger imminent. Comme des meutes de loups, ils attaquent quand l'ennemi tourne le dos, se mettant en sécurité s'il se retourne pendant qu'un autre marcheur en profite pour

attaquer. Si un autre marcheur KV-47 dans ou en soutien du peloton a une ligne de vue sur lui, n'importe quel KV-47 dans ou en soutien du peloton peut déclarer une Défense de réaction au lieu d'une Attaque de réaction. Cela fonctionne exactement comme une Attaque de réaction (page 60), mais au lieu de réagir avec des Actions Attaque le marcheur réagit avec des Actions Mouvement.

Histoire du KV-47

Chaque citoyen du SSU connaît les exploits du Kapitan Koshka Rudinova et de son KV-47, Grand'ma. Si le *Smersh* («mort aux espions») est peut-être l'utilisateur le plus connu de KV-47 (même si beaucoup d'histoires sont basées sur des rumeurs et spéculations), le marcheur est largement utilisé dans toutes les forces SSU. L'histoire de sa création est aussi celle du triomphe des scientifiques et ouvriers soviétiques. À ce jour, la bataille de Stalingrad a peut-être été le plus important événement de la guerre. Entre août 1942 et février 1943, plus de vies ont été perdues dans cette seule ville que dans le même laps de temps dans toute l'histoire de l'humanité. Malgré leur défense courageuse, les forces soviétiques n'ont pu empêcher les Allemands de capturer, grâce à leurs nouveaux marcheurs, la portion de Stalingrad à l'Ouest de la Volga. Le reste de la cité fut sauvé par l'audacieuse tentative d'encerclement de la sixième armée allemande. Malgré son échec, il en sortit quelque chose d'exceptionnel : la capture d'un tout nouveau et intact marcheur de combat *Panzerkampfläufer II-A* Luther ainsi que de l'atelier de réparation principal de la sixième armée. Sachant ce qui était en jeu, les forces de l'Axe ont lancé tout ce qu'elles avaient dans la bataille pour récupérer ce marcheur top secret et prendre l'atelier. Malgré leurs efforts, le *Smersh* récupéra le marcheur et ses mécaniciens au cours d'une opération héroïque.

Les soviétiques avaient bien appris à leurs dépens combien les marcheurs étaient meurtriers en combat urbain. La Stavka devait donc maintenant trouver rapidement un moyen de contrer ces nouvelles armes. Il n'y avait qu'un seul homme dans toute l'Union soviétique capable de mener ce projet : Alexander Morozov. Cet ingénieur avait travaillé avec Mikhaïl Koshkin sur le T-34 et dirigeait désormais le bureau soviétique de conception de tanks à Nizhny Tagil, dans l'Est, loin des yeux inquisiteurs des espions de l'Axe. Des scientifiques et des ingénieurs en mécanique furent amenés de toute l'Union soviétique pour étudier le marcheur capturé. Ébahis par le moteur au VK et le niveau de protection, les chercheurs soviétiques le trouvèrent «maladroit» et difficile à piloter. Ils décidèrent d'emblée de créer un véhicule plus manœuvrable, plus facile à produire et à entretenir. Une fois qu'ils saisirent la technologie, le principal problème fut de trouver du VK. Il fut résolu au début 1944 quand les mineurs du goulag trouvèrent un filon dans les plus profondes mines jamais creusées.

Une fois conçue, la nouvelle série de marcheur fut nommée après le Commissaire du Peuple à la Défense, Kliment Voroshilov, dont les initiales ornaient déjà les très efficaces tanks KV. Elles porteraient certainement chance à cette nouvelle machine.

Peloton de fusiliers du SSU

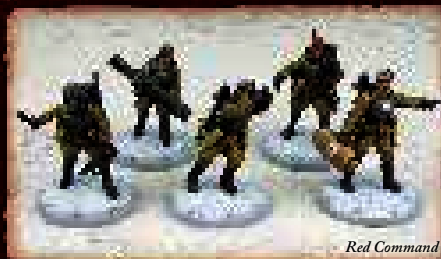
Même si les ennemis du SSU parlent toujours des tactiques d'assaut soviétiques de vagues humaine, les choses ont changé depuis les premiers jours de l'opération Barbarossa. Les soldats sont désormais bien mieux entraînés et ont beaucoup plus d'expérience. Ceci étant dit, écraser l'adversaire sous le nombre reste une tactique clef pour le SSU.

Dès que c'est possible, l'armée rouge attaque avec plus qu'il n'en faut pour s'assurer la victoire. Les pertes à court terme sont largement compensées par les gains à long terme d'une victoire rapide. Après tout, les enfants de la Mère patrie sont de courageux héros se battant pour le peuple, pas des animaux que l'on envoie à l'abattoir.

CHEF DE PELOTON



OU



RED BEARS
Red Army Command Squad

RED COMMAND
Red Guards Command Squad

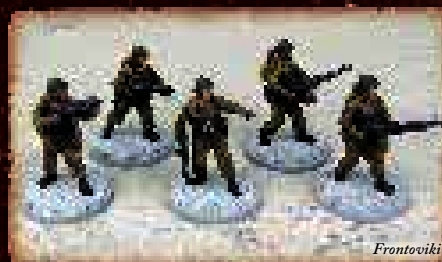
UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

- FAKYELI**
Red Army Close-Combat Squad
- FRONTOVIKI**
Red Army Front-line Battle Squad
- RED STORM**
Red Guards Assault Squad
- RED THUNDER**
Red Guards Anti-tank Squad

UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

- FAKYELI**
Red Army Close-Combat Squad
- FRONTOVIKI**
Red Army Front-line Battle Squad
- RED STORM**
Red Guards Assault Squad
- RED THUNDER**
Red Guards Anti-tank Squad

UNITÉ DE COMBAT



Choisissez une des unités suivantes

- FAKYELI**
Red Army Close-Combat Squad
- FRONTOVIKI**
Red Army Front-line Battle Squad
- RED STORM**
Red Guards Assault Squad
- RED THUNDER**
Red Guards Anti-tank Squad

SOUTIEN TYPIQUE

En dehors de nombreuses escouades d'infanterie, les pelotons de fusiliers alignent aussi des spécialistes de terrain comme des observateurs d'artillerie («Watcher») ou des sniper («Red Death»), des mortiers «Hailstorm» ou encore le canon Tesla «Red Lightning». Il n'est pas rare de voir des commissaires du NKVD attachés aux unités d'infanterie pour s'assurer que les ordres sont respectés. Le soutien blindé prend souvent la forme de marcheurs lourds KV-5 comme le Matrioshka et ses deux canons de 152 mm ou le Babushka et ses canons Maxim Gatling, ou encore le tank super lourd Lavrentiy Beria. Ces derniers restent en retrait pour couvrir l'avancée de l'infanterie.



Avantage de peloton — Vague humaine

Les peloton de fusiliers du SSU ne sont jamais utilisés seuls. Il y a toujours une deuxième vague qui suit, prête à prendre la place de deux qui tombent et à exploiter les succès de la première vague. Durant le premier tour de la

partie, lancez un dé chaque fois qu'un soldat appartenant à une escouade d'infanterie Red Army ou Red Guards est éliminé. Sur un , un remplaçant s'avance et prend immédiatement la place de celui qui vient de tomber.

Les armes d'infanterie du SSU

Ces dernières années, l'équipement des soldats SSU a considérablement évolué. Ayant découvert la simplicité et la valeur des pistolets mitrailleurs lors de la guerre avec la Finlande, le SSU a commencé en 1941 à équiper des unités entières de ces armes en introduisant le PPSH-41. Les autres blocs ont depuis rattrapé leur retard et équipent désormais la majorité de leurs soldats avec des armes automatiques, mais le SSU améliore les siennes constamment. Le seul domaine où le bloc est en retard est celui d'une arme portable au VK. Les ingénieurs soviétiques n'ont pas encore été capables de concevoir un fusil Tesla suffisamment petit, mais ils travaillent jour et nuit pour y parvenir. Voici une description des armes de poing que l'on trouve dans la plus grande armée de terre au monde :

Pistolet mitrailleur PPSH-48

Après l'immense succès du *Pistolet-Pulemyot Shpagina 41* (PPSh-41), le pistolet mitrailleur de Georgy Shpagin, les soldats soviétiques ont constamment demandé une arme encore meilleure. La dernière création de Shpagin, le PPSH-48, est très semblable au modèle de 1941. Les changements majeurs sont l'apparition d'une poignée et la possibilité d'attacher un lance grenade de 40 mm sous le canon de l'arme.

Fusil mitrailleur AK-45

Le AK-45, ou *Avtomat Kalashnikova 45*, est une nouvelle arme automatique inspirée du *Sturmgewehr* de l'Axe. Elle tire une munition plus puissante que le PPSH, lui donnant une plus faible cadence, mais à plus longue portée. Cela en fait l'équivalent de l'arme de l'Axe et fait taire les plaintes à propos de la portée du PPSH. Cette nouvelle arme est pour le moment réservée aux unités de *Spetsnaz*, qui la testent. Le AK-45 doit devenir, avant la fin de la décennie, le nouveau fusil pour toute l'infanterie du SSU sur la planète, même si certains utilisateurs ont exprimé leur préférence pour le plus ancien pistolet mitrailleur PPSH-48 à cause de sa puissance de feu unique.

Fusil de précision Widowmaker

Le fusil Widowmaker rifle est l'arme principale des snipers du SSU. Il est basé sur le récent fusil automatique SVT-44, connu officiellement comme le *Samozaryadnaya Vintovka Tokareva model 1944*, créé par le célèbre concepteur d'armes Fedor Tokarev. Il possède une lunette et est efficace jusqu'à 1300 mètres. Cette arme tire une puissante cartouche de 7.62 x 54 mm, depuis un chargeur de 10 coups. À l'inverse d'autres fusils de précision, le Widowmaker est semi-automatique et à donc une très bonne cadence de tir.

Peloton de Gardes d'acier du SSU

Les Gardes d'acier sont des soldats vétérans du SSU qui ont une seconde chance de se battre pour la Mère patrie. Même après avoir été grièvement blessés, ils continuent à se battre, leur corps enchâssé dans la plus lourde armure connue. Ils accomplissent désormais les missions les plus dangereuses, dans les environnements les plus hostiles.

Leurs nouveaux corps mécaniques leur donnent d'excel-
lentes chances de survie pour combattre inlassablement,
pour venger les torts faits à la Mère patrie et à leurs propres
corps. Ayant eu l'expérience du pire, les Gardes d'acier sont
implacables et avancent sans peur.

CHEF DE PELOTON



Steel Fist

STEEL FIST

Steel Guards Command Squad

UNITÉ DE COMBAT



Steel Tornado

STEEL TORNADO

Steel Guards Assault Squad

UNITÉ DE COMBAT



Steel Death

Choisissez une des unités suivantes

STEEL TORNADO

Steel Guards Assault Squad

STEEL DEATH

Steel Guards Sniper Squad

SOUTIEN TYPIQUE

Suivant le credo russe que la «quantité a ses qualités propres», les Gardes d'acier sont souvent utilisés en nombre, les escouades d'assaut Steel Tornado attaquant sous la couverture des tireurs de précision Steel Death avec leurs énormes fusils SVK-47 de 23 mm. Les Gardes d'acier reçoivent fréquemment le soutien de nombreux marcheurs KV-47. Attaquant depuis les flancs avec leurs tactiques de meutes rapides, les marcheurs piègent l'adversaire avec les Gardes d'acier servant de marteau qui va les écraser. En plus de leur vitesse, les KV-47 protègent les Gardes d'acier des marcheurs et des avions ennemis.

S'ils ont besoin de soutien plus important, ils font généralement appel aux chars super lourd comme le IS-48 Karl Marx et son canon Tesla ou le IS-5 Vladimir Lenin avec son mortier massif de 252 mm. Il n'y a alors plus aucune faiblesse que l'ennemi ne puisse exploiter.

Avantage de peloton — Avance implacable

Il n'y a pas grand chose qui puisse arrêter les Gardes d'acier une fois qu'ils sont en marche. Ils continuent à avancer vers l'ennemi quoi qu'il arrive. Après tout ils ont une armure très épaisse et ne craignent plus les blessures. Les Steel Guards dans ou en soutien d'un peloton de

Gardes d'acier peuvent faire une Action Mouvement à la place d'une Action Rien comme première Action lorsqu'ils sont sous Suppression. Ils peuvent alors attaquer ou faire une Action spéciale comme deuxième Action, mais ne peuvent pas faire de Marche ou d'Attaque soutenue.



Les vétérans des Gardes d'acier

Les pertes SSU durant la bataille de Stalingrad furent très élevées, avec un nombre impressionnant de blessés. Beaucoup de ces blessures provenaient de mines et de pièges qui causaient des dommages énormes mais ne tuaient pas le malheureux soldat. Au cours de la bataille les deux camps avaient déployé des unités spécialisées dans la pose de pièges ou de mines. Ces derniers blessaient de temps en temps un des leurs, mais ça semblait un compromis acceptable pour les deux armées... Dès le début de la bataille de Zverograd, ces unités furent appelées pour recommencer leur sale boulot. Les deux blocs avaient réalisé que blesser l'adversaire était bien mieux que de l'éliminer. Les blessés devaient être ramenés vers l'arrière pour recevoir des soins et retournaient un jour à l'arrière où leur condition avait des effets terribles sur le moral de la population civile. Tout ça consommait plus de ressources et occupait d'hommes que de simplement brûler un corps. Réalisant la perte de main d'œuvre que cela représentait, les dirigeants du SSU considérèrent comment utiliser ces soldats infirmes. La plupart avaient été des jeunes hommes en pleine santé, des vétérans possédant une expérience du combat considérable. Et au milieu de cette guerre dévastatrice, on ne pouvait pas les abandonner. L'Axe avait déjà une solution sous la forme de ses zombies horribles, mais le SSU ne disposait ni de la technologie nécessaire ni de l'envie de copier cette solution. Il fallait trouver une autre voie pour remettre ces braves soldats sur la route des champs de bataille, et vite.

Presque deux années de recherches intenses furent nécessaires, mais au final les plus brillants scientifiques et ingénieurs du SSU parvinrent à construire un petit moteur au VK (il est toujours assez gros, mais c'est le plus petit à ce jour). Combiné avec une carapace blindée conçue par un groupe de recherche de Tankograd, il y avait enfin une

solution. Les soldats vétérans infirmes piloteraient des marcheurs miniatures, chacun à peine plus grand qu'un homme et faciles à produire. Un nouveau genre de soldat était né, le Garde d'acier. À mesure que les combats dans Zverograd s'intensifiaient, de plus en plus de soldats du SSU se retrouvaient dans ces nouvelles unités, retournant au combat plus vite que les Alliés ou l'Axe ne pouvait envoyer de nouvelles troupes dans la bataille. Désormais on peut voir des Gardes d'acier partout où le SSU se bat et c'est toujours une mauvaise nouvelle pour ses adversaires.

Avec leur force et leur endurance augmentée mécaniquement, les Gardes d'acier portent des armes si lourdes et puissantes qu'aucun autre soldat au monde ne peut égaler. Les armes les plus courantes sont le fusil à pompe lourd KS-47 et le canon automatique de 20 mm ShVAK-47.

Fusil à pompe lourd KS-47

Même si le KS-47 tire un mélange de chevrotine et de balles, le comparer avec un fusil à pompe ordinaire est impossible. Les cartouches rendent ridicules celles des modèles ordinaires (ainsi que le recul, seul un Garde d'acier est capable de l'encaisser !) et comme c'est un semi automatique la cadence de tir est très élevée. À courte portée, une telle puissance de feu est sans égal.

Canon automatique de 20 mm ShVAK

Le canon automatique de 20mm ShVAK n'est rien d'autre qu'une adaptation du modèle pour avions que l'on trouve sur tous les chasseurs du SSU depuis le début de la guerre, modifiée pour être utilisée par l'infanterie. Avec sa munition puissante, il est efficace contre des nombreuses cibles dont les marcheurs légers et les avions. Son seul désavantage est qu'il ne contient que 500 coups, ce qui peut paraître beaucoup mais n'est jamais suffisant pour un Garde d'acier.





RÈGLES SPÉCIALES

Dust Tactics et *Dust Tactics Battlefield* ont de nombreuses règles spéciales qui modifient le fonctionnement de certaines armes, décrivent un équipement particulier sur des véhicules ou des aéronefs, ou donnent des compétences à certaines unités ou héros qui reflètent leur entraînement, tactique ou talent naturel. Ces règles modifient les règles standards et les supplantent à chaque fois qu'elle semble se contredire. Vous n'avez pas besoin d'utiliser ces règles spéciales lorsque vous apprenez à jouer, mais elles ajoutent une profondeur et un nouveau défi lorsque vous aurez maîtrisé les règles de base.

Ces règles s'appliquent à *Dust Tactics* et *Dust Tactics Battlefield*. S'il y a des différences, comme mesurer une portée plutôt que compter des cases, elles sont expliquées dans les règles.

- Superhumains (page 92)
- Héros (page 93)
- Escouade de commandement (page 94)
- Compétences et équipement (page 96)
- Armes spéciales (page 100)
- Équipement des véhicules (page 104)
- Passagers (page 106)
- Transport des véhicules (page 107)
- Fortifications (page 108)

Portées

Lorsque vous jouez à *Dust Tactics Battlefield*, convertissez les valeurs de portée en les multipliant par 10 cm. Le tableau suivant convertit les portées en mesures.

Portée	Centimètres	Inches
1	10 cm	4"
2	20 cm	8"
3	30 cm	12"
4	40 cm	16"
6	60 cm	24"
8	80 cm	32"
10	100 cm	40"
12	120 cm	48"
14	140 cm	56"
16	160 cm	64"
18	180 cm	72"
20	200 cm	80"
22	220 cm	88"
24	240 cm	96"



Les superhumains (Superhumans)

Pendant des années, les principales puissances sur Terre ont essayé de créer des super soldats. Beaucoup de ces programmes de recherche ont commencé longtemps avant le début de la guerre, mais on reçu bien plus de fonds lorsqu'elle a commencé. Les scientifiques de l'Axe ont travaillé sans relâche dans ce but, mais leurs recherches n'ont donné que frustrations et échecs. Puis ils ont découvert le VK et ont lancé les programmes Untertoten et Kamp-faffe. Avec ces avancées spectaculaires, les programmes dédiés à la transformation des êtres humains normaux ont été abandonnés. Les Alliés et le SSU avaient des années de retard dans la découverte du VK et de ses applications pratiques. Dans l'intervalle, les deux blocs avaient fait des expériences de création de superhumains. Pour les Alliés il s'agissait d'augmenter la puissance du corps. Un soldat avec une force, une endurance et des réflexes améliorés pourrait être une arme mortelle. Un tel soldat ne serait pas fatigué, ignorerait les blessures légères et pourrait transporter plus d'armes et d'équipement sur le champ de bataille. Pour le SSU, les recherches concernant les superhumains se concentraient sur l'augmentation des pouvoirs du cerveau. Rasputine avait démontré il y a des années qu'un esprit entraîné pouvait rendre un corps immunisé aux dommages physiques et lui permettre de contrôler des énergies particulières capables d'accomplir des exploits extraordinaires.

Après beaucoup d'échecs, d'essais et d'espoirs déçus, les programmes de recherche des Alliés et du SSU portèrent leurs fruits. Mais si ces succès furent brillants, ils ne purent pas être reproduits. Les pouvoirs militaires et politiques en restèrent frustrés, ils attendaient des résultats plus probants. L'armée de superhumains rêvée restait inaccessible.

Les superhumains (Superhumans)

Les superhumains sont des héros. Ils se mettent constamment dans des situations périlleuses et ne risqueront jamais la vie de mortels ordinaires avec lesquels ils servent, un superhumain ne peut donc jamais rejoindre une escouade. Certains superhumains ont des suivants, présents à leurs côtés depuis de nombreuses années quel que soit le danger. Les suivants sont des héros qui possèdent la compétence Sidekick. Ils obéissent à toutes les règles sur les héros et peuvent rejoindre le héros auquel ils sont attachés dans une même unité.

Un officier, médecin ou mécanicien ne peut pas cibler un superhumain avec ses Actions spéciales d'escouade de commandement (pages 94 et 95). Un superhumain ne peut jamais être sous Suppression et donc ne reçoit jamais de marqueur Sous le feu ou Suppression.



Les héros (Heroes)

Les héros sont les personnages principaux de l'univers de *Dust*. Guerriers célèbres et combattants légendaires, ils mènent les troupes sur le champ de bataille. Les héros sont des unités d'infanterie représentées par une seule figurine. Un héros est unique, ainsi une armée ne peut jamais comporter deux fois le même.

Rejoindre une escouade d'infanterie

Dans *Dust Tactics*, un héros peut partager une case avec une unité amie, même si c'est un véhicule. Un héros peut rejoindre une escouade d'infanterie ou une arme de soutien qui possède la même valeur d'Armure en partageant la même case que cette unité (pour *Dust Tactics*), ou à 15 cm ou moins de chaque figurine de l'unité et en ligne de vue d'au moins une (pour *Dust Tactics Battlefield*). Si les valeurs de mouvement du héros et de l'unité sont différentes, l'unité prend la valeur de mouvement la plus faible des deux.

Rejoindre une escouade pour s'activer

Un (et seulement un) héros qui n'a pas encore été activé peut rejoindre une unité lorsqu'elle s'active, faisant partie de cette unité jusqu'à la fin de l'activation.

Héros peuvent rejoindre une escouade si attaqués

Lorsqu'un héros est ciblé par une attaque, il peut rejoindre une unité et en fait désormais partie (elle est désormais la cible de l'attaque) jusqu'à la fin de l'Action. Si une unité est ciblée par une attaque, un héros peut la rejoindre, faisant partie de l'unité jusqu'à la fin de l'Action. Le joueur qui contrôle l'ensemble assigne les touches entre l'unité et le héros en utilisant les règles habituelles (pages 30 et 56).

Héros et Suppression

Les héros ne peuvent jamais avoir de Suppression et donc ne reçoivent jamais de marqueur Sous le feu ou Suppression (seulement dans *Dust Tactics Battlefield*, page 58). Si un héros s'active dans une unité qui a un marqueur Sous le feu ou Suppression, ils lancent trois dés pour enlever le marqueur au lieu de deux. Toutefois, si l'unité reste sous Suppression, le héros doit également faire une Action Rien comme première Action.

Piloter des véhicules et aéronefs

Un héros avec la compétence Pilot ou Ace Pilot (pages 96 et 99) peut piloter un véhicule. Un héros avec la compétence Air Pilot ou Air Ace Pilot (page 96) peut piloter un aéronef. Un seul héros peut piloter un même véhicule à la fois. Le héros peut commencer la partie dans un véhicule ou aéronef suivant ses compétences.

Activation dans un véhicule ou aéronef

Lorsqu'un véhicule ou aéronef avec un pilote s'active, ce dernier s'active également, faisant la même action que le véhicule ou aéronef. Considérez l'ensemble comme une même unité lorsque vous déterminez combien d'unités il reste à activer pour passer une activation (pages 18 et 42).

Domages aux pilotes

Aux commandes d'un véhicule ou aéronef, un héros ne peut pas être ciblé par une attaque et ne peut pas utiliser ses propres armes mais peut utiliser ses compétences. Si le véhicule ou aéronef est détruit, le joueur du pilote lance un dé. Sur un  ou , le héros s'échappe sans dommages. Sinon il prend un point de dommages. Dans *Dust Tactics*, le héros est placé sur une case qu'occupait le véhicule ou aéronef. Dans *Dust Tactics Battlefield*, le héros est placé à portée 1 ou moins (10 cm) du véhicule. Le héros est considéré comme activé pour ce tour.

Monter et descendre d'un véhicule

Un Pilot ou Ace Pilot peut monter dans un véhicule en se mettant au contact. Dans *Dust Tactics*, cela veut dire venir dans la même case. Dans *Battlefield*, cela demande que l'ensemble de la figurine du héros se déplace sur le corps du véhicule. Placez la figurine du héros sur la carte du véhicule ou de l'aéronef pour montrer qu'il est dedans. Un héros peut descendre d'un véhicule avant que ce dernier ne s'active en faisant un Mouvement ou une Marche pour s'en éloigner. Si le pilote d'un véhicule en descend, ce véhicule ne peut plus accomplir d'Action jusqu'à ce qu'un pilote remonte, à moins d'être un véhicule grand ou immense.

Activation avec une escouade

Action Jackson est à moins de 15 cm de tous les Red Devils (à *Dust Tactics* ils devraient être dans le même carré) il peut donc les rejoindre et s'activer avec eux.



Action Jackson et les Red Devils font un Mouvement puis Attaque, essayant de détruire le Sturmluther.



Escouade de commandement (Command Squad)

Une escouade de commandement dirige votre armée. C'est une unité d'infanterie qui comprend un Officier, un Radio, un Médecin et un Mécanicien. Chacun de ces spécialistes peut effectuer certaines Actions spéciales. Si un est éliminé, l'escouade de commandement perd ses compétences.

Actions spéciales de l'Officier (Officer)

L'Officier dirige votre armée, la maintenant en mouvement, avec assez de munitions et d'hommes. Le Radio permet à votre Officier de communiquer avec des unités éparpillées. Les escouades de commandement Armure infanterie 3 ou 4 combinent les rôles d'Officier et Radio en un seul soldat. Les véhicules ont toujours un Radio.

Ravitaillement en munitions (Ammo Drop)

Une unité avec un Officier peut faire une Action Ammo Drop. Lancer un dé, sur un ☀ ou ☀, le joueur choisit n'importe quelle unité en ligne de vue et à portée 2 (2 cases à *Dust Tactics*, 20 cm à *Battlefield*) de l'Officier, ayant des armes en quantité limitée (Limited Ammo Weapon, page 101) et redonne toutes ces munitions à cette unité. Si l'Officier est accompagné d'un Radio, il peut faire un Ammo Drop pour toute unité sur le plateau de jeu.

Bougez-vous tas de singes (Get Moving You Bunch of Monkeys)

Une unité avec un Officier peut faire une Action Bougez-vous tas de singes. Lancez un dé, sur un ☀, le joueur choisit une unité en ligne de vue et à portée 2 (2 cases à *Dust Tactics*, 20 cm à *Battlefield*) de l'Officier, qui a déjà été activée ce tour. L'activation de l'escouade de commandement cesse immédiatement et l'unité choisie s'active à nouveau. Cela signifie que le joueur va activer deux unités de suite. Une même unité ne peut être réactivée qu'une fois par tour.

Si l'Officier est accompagné d'un Radio, il peut réactiver n'importe quelle unité sur le plateau de jeu.

Renforts (Reinforcements)

Une unité avec un Officier peut faire une Action Renforts (Reinforcements). Lancer un dé, sur un ☀, le joueur choisit une escouade d'infanterie ou d'arme de soutien (mais pas un héros) qui a été éliminée et appelle une unité identique en renfort. L'activation de l'escouade de commandement s'interrompt immédiatement et l'unité en renfort s'active. Cela signifie que le joueur va activer deux unités de suite.

L'unité en renfort entre sur le plateau de la même manière que si elle était en réserve (pages 34 et 64), se déplaçant depuis le bord de la table. Si l'unité est éliminée une seconde fois, elle compte à nouveau lorsqu'il s'agit de déterminer la victoire (pages 34 et 63).

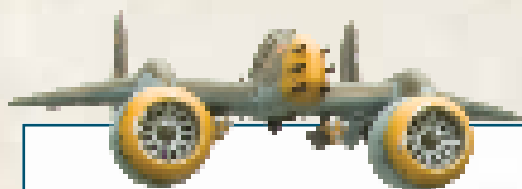
Une fois qu'un Officier a réussi à appeler des Renforts, il ne peut plus utiliser cette Action à nouveau.

Remplacement de véhicule (Replacement Vehicle)

Une unité avec un Officier peut faire une Action Remplacement de véhicule. Lancer un dé, sur un ☀, le joueur choisit un véhicule qui a été éliminé, enlève l'épave car le véhicule est récupéré et fait venir un véhicule identique. L'activation de l'escouade de commandement s'interrompt immédiatement et l'unité en renfort s'active. Cela signifie que le joueur va activer deux unités de suite.

Le véhicule en renfort entre sur le plateau de la même manière que si elle était en réserve (pages 34 et 64), se déplaçant depuis le bord de la table. Si le véhicule est éliminé une seconde fois, elle compte à nouveau lorsqu'il s'agit de déterminer la victoire (pages 34 et 63).

Une fois qu'un Officier a réussi à obtenir un Remplacement de véhicule, il ne peut plus utiliser cette Action à nouveau.



THUNDERSTRIKE



STURMKÖNIG

Bougez-vous tas de singes

Le joueur de l'Axe doit abattre le chasseur bombardier Thunderstrike en patrouille avec son Sturm-könig, mais il l'a déjà activé à ce tour. Par chance, les Old Man, une escouade de commandement, n'ont pas encore été activés. Le joueur les active et annonce qu'ils vont tenter deux Action Bougez-vous tas de singes (il faut vraiment que le Sturm-könig se réactive !).

Ils obtiennent un ☀ au premier essai, l'activation de l'escouade de commandement cesse immédiatement et le Sturm-könig s'active.



LES OLD MAN



Mais non, t'as pas mal

Le joueur allié a perdu deux Hammers, il active donc les Big Boss, une escouade de commandement. Ils font un Mouvement pour rejoindre les Hammers, puis une action Mais non, t'as pas mal pour essayer d'en soigner un.



LES BIG BOSS



HAMMERS

Ils obtiennent , un Hammer reprend donc sa place dans l'unité.

Actions spéciales du Médecin

Le Médecin maintient vos soldats en état au plus fort des combats, soignant les blessures et contrant la fatigue.

Mais non, t'as pas mal (Get Up, It Ain't That Bad)

Une unité avec un Médecin peut faire une Action Mais non, t'as pas mal. Lancer un dé, sur un  ou , le joueur choisit une unité d'infanterie en ligne de vue et au maximum à portée 1 du Médecin (une case adjacente dans *Dust Tactics*). Si l'unité est une escouade d'infanterie, une figurine éliminée revient. Si c'est une arme de soutien ou un héros, on retire un point de dommage à cette unité. Faire revenir une figurine éliminée ne change pas le nombre de munitions en quantité limitée qui reste à l'unité (page 101).

Injection de stimulants (Inject Stimulants)

Des stimulants expérimentaux sont donnés à certains Médecins. Ces drogues sont toujours en test et personne ne sait trop quels sont les effets secondaires, mais en attendant elles fonctionnent bien !

Une unité avec un Médecin peut faire une Action Injection de stimulants. Choisissez une unité d'infanterie en ligne de vue et au maximum à portée 1 du Médecin et lancez un dé. Suivant le résultat, le joueur place un marqueur Attack Stimulants (Attaque) ou Move Stimulants (Mouvement) sur la carte de l'unité.

- sur , le joueur choisit le marqueur.
- sur , c'est un marqueur Stimulants Attaque
- sur , c'est un marqueur Stimulants Mouvement

Si une unité s'active lorsqu'elle a un marqueur Stimulant Attaque, elle retire le marqueur et considère une Action Attaque comme une Attaque soutenue. Si elle s'active lorsqu'elle a un marqueur Stimulant Mouvement, elle retire le marqueur et considère une Action Mouvement comme une Marche. L'unité accomplit donc trois actions dans son activation.



Rosie

Actions spéciales du Mécanicien

Le Mécanicien garde vos véhicules opérationnels et répare les dommages mineurs.

Réparation de fortune

Une unité avec un Mécanicien peut tenter de faire une Action Réparation de fortune. Choisissez un véhicule en ligne de vue et à portée 1 maximum du Mécanicien et lancez cinq dés. Chaque  rend un point de dommage au véhicule.

Compétences (Skills) et équipements

Certaines unités et héros ont des compétences spécialisées ou des aptitudes naturelles, un entraînement ou un équipement qui leur permet d'accomplir des tâches exceptionnelles. Un joueur doit déclarer qu'il utilise une compétence (Skill) avant de lancer un dé qui pourrait être modifié par cette compétence. À moins que ce ne soit noté autrement, une compétence utilisée par un héros s'applique à l'unité qu'il rejoint et une compétence utilisée par une unité s'applique au héros qui l'a rejoint. Si le héros et l'unité possèdent la même compétence, elle s'applique au deux mais ils ne bénéficient qu'une fois des effets. Si la compétence est utilisable une seule fois par partie, le héros et l'unité l'utilisent en même temps.

Ace Air Pilot (As aérien)

Un héros avec la compétence As aérien peut piloter un aéronef (page 93). Lancez un dé lorsque l'aéronef piloté s'active. Sur un  ou  l'aéronef gagne une troisième Action pour cette Activation. Un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité qu'il a rejoint.

Ace Pilot (As)

Un héros avec la compétence As peut piloter un véhicule (page 93). Lancez un dé lorsque le véhicule piloté s'active. Sur un  ou  le véhicule gagne une troisième Action pour cette Activation. Un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité qu'il a rejoint.

Advanced Reactive Fire (Tir réactif avancé)

Une unité avec cette compétence (et n'importe quelle unité qu'elle a rejoint ou héros qui la rejoint) peut tenter une Attaque de réaction jusqu'à portée 6. Elle considère les  comme des  pour déterminer le nombre d'Actions.

Air Pilot (Pilote aérien)

Un héros avec la compétence Pilote aérien peut piloter un aéronef (page 93). Il ne partage pas cette compétence avec une unité qu'il a rejoint.

Artillery Observer (Observateur d'artillerie)

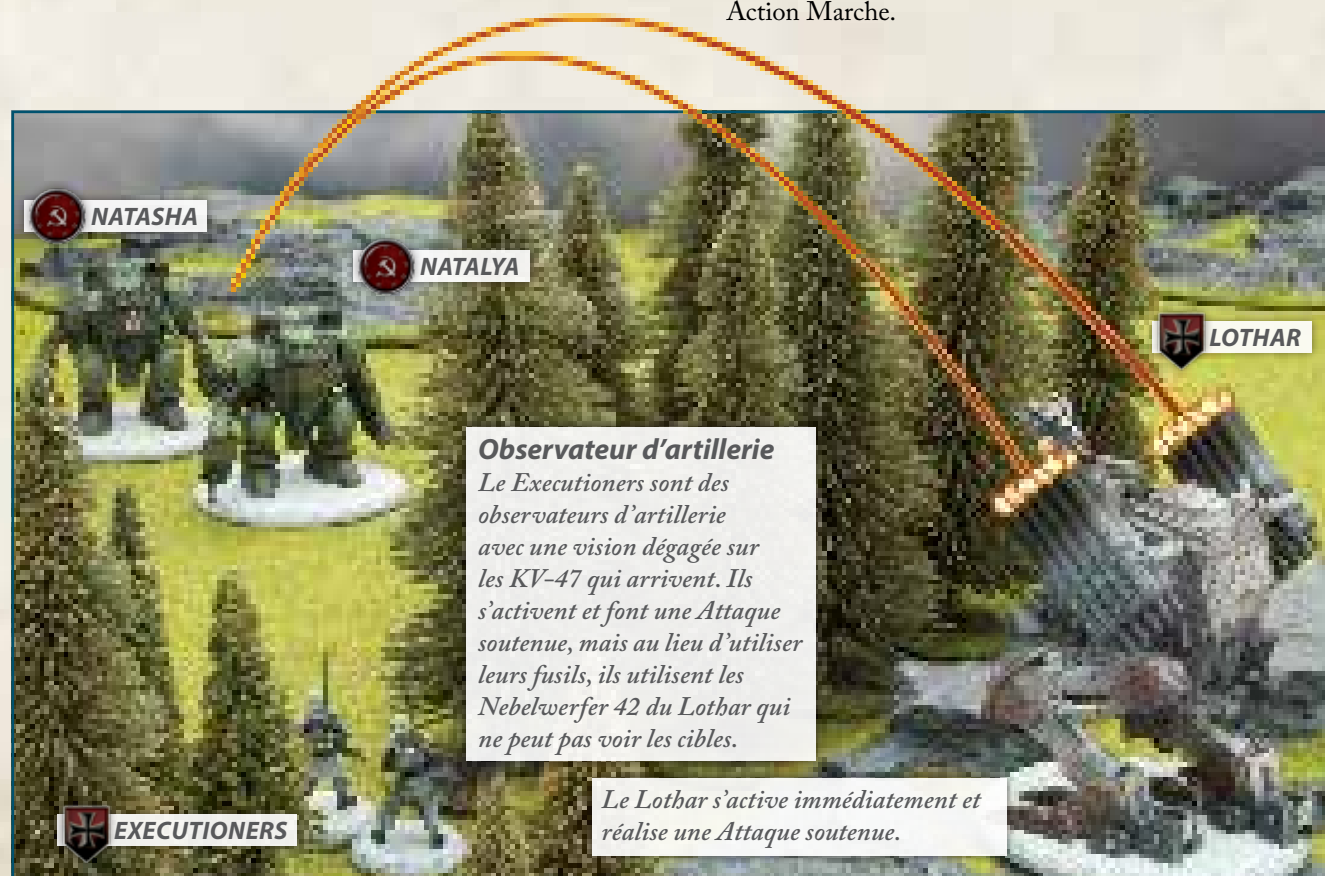
Un des grands avantages de l'artillerie c'est qu'elle n'a pas besoin de voir sa cible. Elle peut utiliser les coordonnées transmises par la radio d'un Observateur pour cibler l'ennemi. Lorsqu'une unité avec un Observateur d'artillerie fait une Attaque ou une Attaque soutenue, elle peut utiliser les Armes d'artillerie (page 100) d'une unité amie qui n'a pas encore été activée plutôt que ses propres armes. L'unité d'artillerie s'active immédiatement et effectue une Attaque ou une Attaque soutenue (suivant ce que l'Observateur faisait) avec ses Armes d'artillerie. L'unité d'artillerie utilise l'Observateur pour déterminer la ligne de vue, mais doit vérifier le champ de tir et la portée depuis sa propre position. Si l'Arme d'artillerie est à Recharge (page 102) et ne fait pas d'Attaque soutenue, elle peut réaliser une Action Recharge (Reload) juste avant ou après l'Action Attaque. L'unité d'artillerie termine ensuite son Activation puis l'Observateur continue avec la sienne.

Assassin

Un héros avec la compétence Assassin choisit quel soldats ennemis subissent ses touches lorsqu'il utilise ses armes de combat rapproché. Un héros ne partage pas cette compétence avec une unité qu'il a rejoint.

At the Double (Au pas de course)

Une unité avec cette compétence (et n'importe quelle unité qu'elle a rejoint ou héros qui la rejoint) peut effectuer une Action Mouvement gratuitement, juste après avoir fait une Action Marche.



Blutkreuz

La Totenmeisterin mène une unité de Zombies à l'assaut. Lorsqu'ils s'activent, leur Mouvement passe à 3, leur Marche à 4 et ils gagnent Charge car ils sont à portée 1 de la Blutkreuz de la Totenmeisterin. L'unité fait une Marche et attaque aussitôt les Hammers.



La Totenmeisterin s'active. Comme première Action elle bouge à portée 1 des Zombies. Pour la seconde elle utilise sa Résurrection pour faire revenir des Zombies éliminés. Lançant un dé pour les deux Zombies perdus, elle obtient  , un Zombie revient dans l'unité.



Berserk (Frénésie)

Quand un héros avec Frénésie touche avec une arme de combat rapproché, lancez un autre dé qui touche sur un résultat . Continuez à faire des touches et à relancer les dés jusqu'à ce que chaque touche se transforme en raté. Si le héros a une règle spéciale qui lui permet de toucher sur les résultats  et , il compte seulement les  comme des touches pour le premier lancé. Les lancés additionnels touchent seulement sur les . Un héros ne partage pas cette compétence avec une unité qu'il a rejoint.

Black Ops (Opérations spéciales)

Si votre force a un héros avec cette compétence, vous lancez quatre dés pour les jets d'initiative (pages 18 et 42).

Blutkreuz

La Blutkreuz (Croix de sang) est un appareil étrange et puissant qui permet à un Totenmeister (maître des morts) de contrôler les Untertoten, les mort inférieurs.

Toutes les escouades de Mindless Zombies (Zombies sans cerveau) à portée 1 ou moins d'une Blutkreuz au début de leur activation augmentent leur Mouvement à 3, leur Marche à 4 et gagnent la compétence Charge.

Un héros avec une Blutkreuz ne partage pas cette compétence avec une unité qu'il rejoint.

Brave

Une unité avec cette compétence lance trois dés au lieu de deux pour savoir si elle enlève les marqueurs Under Fire (Sous le feu) ou Suppressed (Suppression, page 58).

Camouflage

Une unité avec cette compétence peut dépenser une Action pour effectuer une Action spéciale Camouflage. L'unité est alors camouflée, si elle est à couvert et à plus de portée 3 d'une unité ennemie, alors cette unité ennemie n'a plus de ligne de vue vers l'unité camouflée. Cet avantage s'annule si l'unité camouflée effectue une Action autre que Mouvement ou Rien (les Observateurs d'artillerie peuvent également utiliser leur compétence pour attaquer avec une unité d'artillerie). L'unité commence la partie camouflée.

Une unité avec cette compétence ne la partage pas et un héros ne la partage pas avec une unité qu'il rejoint.

Charge

Une unité avec cette compétence (et n'importe quelle unité qui la rejoint ou héros qui l'a rejoint) peut faire une Action Attaque gratuite avec ses Armes de combat rapproché juste après avoir effectué une Marche.

Cheat Death (Trompe la mort)

Si un héros avec cette compétence est éliminé, lancez un dé à la fin de l'Action. Sur un  ou , le héros retire un point de dommage et survit, mais gagne un marqueur Stunned (Étourdi).

Une unité avec un marqueur Étourdi ne peut pas se battre, même répliquer en Combat rapproché. Chaque fois qu'une unité avec un marqueur Étourdi s'active, elle doit faire une Action Rien comme première Action, puis elle retire ses marqueurs Étourdi.

Si une unité avec un marqueur Étourdi tente une Attaque de réaction, elle lance un seul dé plutôt que deux pour savoir si elle réussit, mais retire ses marqueurs Étourdi qu'elle ait réussi ou pas.

Résistant aux dommages (Damage Resilient)

Le Babushka attaque Lara et les Panzers, faisant deux touches avec ses canons Gatling et trois avec sa mitrailleuse 12,7 mm. Le joueur Axe assigne la première touche de mitrailleuse à Lara, qui réussit sa sauvegarde d'infanterie et annule la touche. Il assigne également la seconde touche sur Lara. Elle rate sa sauvegarde d'infanterie et prend donc un point de dommages. Elle fait son jet de Résistant aux dommages, obtenant un ☒, elle annule les dommages. Il assigne la troisième touche également sur Lara. Elle rate ses deux jets, sauvegarde d'infanterie et Résistant aux dommages et donc encaisse un point de dommage.

 **BABUSHKA**

 **LES PANZERS**

 **LARA**

Commissar (Commissaire)

Un Commissaire doit être attaché à une unité d'infanterie au début de la partie, devenant partie intégrante de l'unité jusqu'à la fin de la partie. Une unité avec un Commissaire lance trois dés au lieu de deux lorsqu'elle tente de retirer des marqueurs Under Fire ou Suppressed (page 58).

Damage Resilient (Résistant aux dommages)

Chaque fois qu'une escouade d'infanterie avec cette compétence reçoit une touche qui n'est pas annulée par une sauvegarde (pages 29 et 54), lancez un dé. Sur un ☒, annulez la touche. Chaque fois qu'une Arme de soutien, un héros, véhicule ou aéronef avec cette compétence reçoit une touche qui n'est pas annulée par une sauvegarde, notez le point de dommage correspondant sur le Suivi des dommages, comme d'habitude. Puis lancez un dé pour chaque point de dommage noté en résultat de la touche. Chaque ☒ annule un point de dommage (enlevant la marque sur la carte).

Une unité avec cette compétence ne la partage pas avec une unité qui la rejoint ou avec un héros qui l'a rejoint.

Defensive Tactics (Tactiques défensives)

Une unité avec cette compétence (et toute unité qui l'a rejoint ou héros qui l'a rejoint) gagne la compétence Résistant aux dommages lorsqu'elle est à couvert.

Expert - Weapon (Expert - Arme)

Un héros avec la compétence Expert touche sur les résultats ☒ et ☒ lorsqu'il fait une Attaque ou une Attaque soutenue avec l'arme dont le nom est associé.

Fighting Spirit (Esprit combatif)

Une fois par partie, une unité avec cette compétence (et toute unité qui la rejoint ou héros qui l'a rejoint) touche sur les ☒ et ☒ lorsqu'elle fait une Attaque ou une Attaque soutenue.

First Strike (Frappe éclair)

Une unité avec cette compétence résout toutes ses attaques de Combat rapproché et applique le résultat (ainsi que retirer les figurines éliminées) avant que l'unité ennemie fasse ses attaques de Combat rapproché. Une unité avec cette compétence ne la partage pas avec une unité qui la rejoint ni un héros qui l'a rejoint.

Flying (Vol)

Une unité avec cette compétence a des réacteurs qui permettent de voler au-dessus des obstacles. Pendant ses déplacements, l'unité vole au-dessus de n'importe quel terrain comme s'il était dégagé, à condition qu'elle termine son déplacement dans un terrain où elle peut entrer. Si un héros a rejoint une unité, les deux doivent avoir la compétence pour pouvoir l'utiliser lorsqu'ils s'activent ensemble.

Gorilla (Gorille)

Seul un héros Gorille peut rejoindre une unité Gorille. Il ne peut pas rejoindre une unité qui n'est pas Gorille.

Infantry Ace (As d'infanterie)

Un héros avec cette compétence lance un dé lorsqu'il s'active. Sur un ☒ ou ☒ il gagne (ainsi que l'unité qu'il a rejoint) une troisième Action pour cette activation.

Killing Spree (Série meurtrière)

Lorsqu'un héros avec cette compétence réussit une touche avec une arme à distance, lancez un autre dé qui touche sur un résultat ☒. Continuez à faire des touches et à relancer les dés jusqu'à ce que chaque touche se transforme en raté. Si le héros a une règle spéciale qui lui permet de toucher sur les résultats ☒ et ☒, il compte seulement les ☒ comme des touches pour le premier lancé. Les lancés additionnels touchent seulement sur les ☒. Un héros ne partage pas cette compétence avec une unité qu'il a rejoint.



Le joueur Axe décide alors d'assigner la première touche du canon sur Lara et rate la sauvegarde d'infanterie. La Gatling fait deux dommages contre l'Armure infanterie 3, Lara prend deux dommages et doit faire deux jets de Résistant aux dommages. Elle obtient ☒ et ☐ annulant un point de dommage, ce qui lui en laisse deux.

Le joueur Axe ne veut pas prendre le risque de perdre Lara, il assigne donc la dernière touche à un des Panzers. Il rate sa sauvegarde d'infanterie et prend un point de dommage (le deuxième point ne compte pas et est perdu). Il fait un jet de Résistant aux dommages et obtient ☒ annulant ainsi le point de dommage.

Loner (Solitaire)

Un héros avec cette compétence ne peut jamais rejoindre une unité.

Lucky (Chanceux)

Une fois par partie le héros avec cette compétence peut relancer les dés pour toucher qui ont raté, avec n'importe quelle arme, quand il fait une Attaque ou Attaque soutenue. Un héros ne partage pas cette compétence avec une unité.

Mindless Zombie (Zombie sans cerveau)

Ce sont des Zombies qui peuvent être dirigés par un héros équipé d'une *Blutkreuz* (page 97). Ils ne peuvent jamais prendre d'objectifs (pages 35 à 37 et 63).

Move and Fire (Bouger et tirer)

Une unité avec cette compétence (et toute unité qui la rejoint ou héros qui l'a rejoint) peut faire une action Mouvement gratuite immédiatement après avoir fait une Attaque ou Attaque soutenue avec des armes à distance.

Officer (Officier)

Un héros Officier peut effectuer les Actions spéciales d'Officier (page 94).

Pilot (Pilote)

Un héros avec cette compétence peut piloter un véhicule (page 93). Il ne partage pas cette compétence avec une unité.

Resurrection (Résurrection)

Un héros équipé d'une *Blutkreuz* (page 97) peut faire une Action spéciale Résurrection. Choisissez une unité de Zombies sans cerveau à portée 1 ou moins (case adjacente à *Dust Tactics*). Lancez un dé pour chaque Zombie éliminé de l'unité. Chaque ☒ ou ☐ obtenu fait revenir un Zombie dans l'unité.

Scout

Une unité avec cette compétence (et toute unité qui la rejoint ou héros qui l'a rejoint) peut faire une Marche comme première Action de la partie. Cela compte comme une seule Action, ce qui en laisse une autre pour cette Activation.

Spy (Espion)

Un héros avec cette compétence n'est pas placé au début de la partie. Chaque fois qu'il est activé, le joueur peut choisir de lancer deux dés. Si au moins un ☒ est obtenu, le héros est placé à portée 1 (une case à *Tactics*) ou moins d'une unité ennemie. Il peut alors accomplir une Action par ☒ obtenu. Si l'Espion n'est pas placé, il ne peut faire que des Actions Rien. Un Espion ne peut pas rejoindre d'unité tant qu'il n'a pas été placé.

Steel Guard (Garde d'acier)

Les Gardes d'acier n'ont jamais de sauvegarde de couvert, mais réussissent toujours leur sauvegarde d'infanterie sur un ☐ et un ☒. Seul un héros Garde d'acier peut rejoindre une unité de Gardes d'acier et il ne peut pas rejoindre une unité qui n'a pas cette compétence.

Strongpoint (Place forte)

Une unité avec cette compétence doit être déployée dans une Place fort (Strongpoint) ou un Bunker.

Take Aim (Viser juste)

Un héros avec cette compétence touche sur les ☒ et ☒ lorsqu'il fait une Attaque soutenue avec une arme à distance. Il ne partage pas cette compétence avec une unité.

Tank Head (Tankiste)

Un héros avec cette compétence peut faire une Action Réparation de fortune. Choisissez un véhicule en ligne de vue et à portée 1 maximum du héros et lancez cinq dés. Chaque ☒ ou ☐ rend un point de dommage au véhicule. Il ne partage pas cette compétence avec une unité.

Zombie

Une unité Zombie n'a jamais de sauvegarde de couvert, mais réussit toujours ses sauvegardes d'infanterie sur un ☐ et un ☒.

Un Officier, Médecin ou Mécanicien ne peut pas cibler une unité Zombie pour utiliser une Action spéciale (pages 94 à 95).

Une unité Zombie ne peut jamais être sous Suppression, donc ne reçoit jamais de marqueur Sous le feu ou Suppression.

Une unité Zombie ne peut jamais être transportée par un véhicule ou aéronef comme Passagers ou Voltigeurs (page 104).

Seul un héros Zombie peut rejoindre une unité Zombie. Les héros Zombies ne peuvent pas rejoindre d'unités qui ne sont pas Zombies.

Armes spéciales

Certaines armes ont des règles supplémentaires qui modifient la manière dont elles fonctionnent. C'est souvent le résultat de nouvelles technologies comme les armes lasers, phaser ou Tesla. Pour d'autres, cela dépend de leur nature.

Artillery Weapons (Armes d'artillerie)

Les armes d'artillerie bombardent le champ de bataille avec de gros obus, comptant sur la force de l'explosion plutôt que sur leur précision pour toucher l'adversaire. Ces armes peuvent soit tirer sur des cibles qu'elles voient ou utiliser un Observateur d'artillerie (page 96) pour toucher des cibles qu'elles ne voient pas directement. Une arme d'artillerie peut tirer au-dessus des véhicules, ils ne bloquent donc pas sa ligne de vue. Les armes d'artillerie ne peuvent pas être tirées depuis les zones de terrain comme les bâtiments ou les bois, mais peuvent tirer si l'arme est à l'extérieur, même si une partie de l'unité d'arme de soutien ou du véhicule dont elle fait partie est dans la zone de terrain, tant que l'arme ne tire pas depuis la zone.

Smoke Screen (Écran de fumée)

Une arme d'artillerie peut tirer des obus fumigènes au lieu d'explosifs. Dans ce cas l'arme d'artillerie n'attaque pas. À la place le joueur lance un dé. Sur un , le joueur choisit un point dans le champ de tir, en ligne de vue et à portée de l'arme et place un Écran de fumée sur ce point. Il reste à cette place, bloquant la ligne de vue (pages 24 et 48) et donne du couvert (pages 29 et 56) jusqu'à la fin du tour suivant. Un Écran de fumée ne peut pas être placé dans un bâtiment. À *Dust Tactics*, il remplit une case. À *Dust Tactics Battlefield*, il remplit la zone d'un marqueur d'explosion.

Cutting Weapons (Armes tranchantes)

Les Armes tranchantes, comme les scies circulaires, coupent plus profondément lorsqu'elles restent au contact de leur cible et peuvent toucher plusieurs cibles lorsqu'elles frappent de taille.

Quand une Arme tranchante réussit une touche, lancez un autre dé qui touche également sur . Continuez à relancer des dés supplémentaires jusqu'à ce que chaque touche rate. Si l'Arme tranchante bénéficie d'une règle spéciale qui permet de toucher sur  et , elle compte seulement un  comme une touche pour le premier jet. Les jets suivant touchent seulement sur les .

Flame Weapons (Lance-flammes)

Les armes comme les lance-flammes, lance-napalm ou jets de soufre tirent des jets de liquide enflammé, mettant le feu à la cible et à toute autre unité sur le chemin.

Les unités touchées par une Arme lance-flammes ne bénéficient pas de Sauvegarde d'infanterie ou de couvert contre ces armes (pages 29 et 55). De plus, les lance-flammes attaquent toutes les unités sur la trajectoire de l'arme (pages 28 et 53).

Grapple Weapons (Pinces)

Les pinces mécaniques ou alimentées attrapent leur cible, les empêchant de bouger ou tirer alors que la cible essaye de se libérer. Lorsqu'une Arme pince touche, placez un marqueur Stunned (Étourdi) sur l'unité ciblée. Enlevez le marqueur si l'unité avec l'Arme pince fait autre chose qu'une Action Rien.

Une unité avec un marqueur Étourdi ne peut pas se battre,

Grapple Weapons (Arme Pince)

Le Luther attaque un Pounder en Combat rapproché et touche avec sa Kampfzange. Comme c'est une Arme Pince, il tient désormais son adversaire.

 **POUNDER**

 **LUTHER**

Lorsque le Pounder s'active, sa première Action doit être Rien, alors qu'il se débat pour se libérer.

Si le Luther bouge ou s'active avant le Pounder, il devrait le lâcher et essayer de l'attraper de nouveau.

Laser Weapons (Armes lasers)

Les Faceless Death font une Attaque soutenue sur le Pounder avec leurs lasers lourds. Chacun lance deux dés contre Armure véhicule 4. Ils obtiennent [X][X][X][X][X][X], soit deux touches. Comme ils font une Attaque soutenue (pages 27 et 51), ils relancent les échecs, cette fois obtenant [X][X][X][X] et donc une troisième touche.

Utilisant la règle spéciale Laser, le joueur lance maintenant trois dés supplémentaire pour les trois qui ont touché, obtenant [X][X][X]. Ils lancent encore un dé pour cette touche, obtenant [X]. En totalisant les touches du premier jet et des relances, ils obtiennent un total de quatre touches.



même pour répliquer en Combat rapproché. Chaque fois qu'une unité avec un marqueur Étourdi s'active, elle doit faire une Action Rien comme première Action, puis tous les marqueurs Étourdi sont retirés.

Si une unité avec un marqueur Étourdi tente une Attaque de réaction, elle lance un seul dé au lieu de deux pour savoir si elle y parvient, mais enlève le marqueur Étourdi qu'elle réussisse ou non.

Grenade Weapons (Lance-grenades)

Les Lance-grenades et autres armes qui tirent en cloche des petites munitions explosives sur leurs ennemis passent au-dessus des couverts.

Les unités touchées par un Lance-grenade n'ont pas de Sauvegarde de couvert contre ces armes, mais gardent leur Sauvegarde d'infanterie (pages 29 et 55).

Laser Weapons (Armes laser)

Lorsque les scientifiques de l'Axe appliquèrent la technologie découverte en Antarctique au développement de nouvelles armes, ils découvrirent rapidement la puissance de la lumière concentrée. La technologie laser a donné naissance à certaines des armes antichar les plus puissantes au monde, capables de percer n'importe quel blindage en quelques secondes. Plus elles restent sur la cible, plus profond elles coupent.

Lorsque une Arme laser réussit une touche, lancez un autre dé qui touche à son tour sur un résultat [X]. Continuez à relancer des dés supplémentaires jusqu'à ce que chaque touche rate. Si l'Arme laser bénéficie d'une règle spéciale qui permet de toucher sur [X] et [X], elle compte seulement un [X] comme une touche pour le premier jet. Les jets suivants touchent seulement sur les [X].

Limited-Ammo Weapons (Munitions limitées)

Certaines armes ont une capacité de munitions limitées. Une fois que ces munitions ont été utilisées, l'arme ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'elle ait été alimentée à nouveau.

Les Armes à munitions limitées ont des cases dans leurs lignes de description à côté de leurs noms. Cochez une case chaque fois qu'un soldat, véhicule ou aéronef fait une Action Attaque ou Attaque soutenue avec cette arme. Une fois que toutes les cases ont été cochées, l'arme ne peut plus être utilisée.

Même si un soldat ne peut utiliser que les armes que l'on trouve sur sa figurine, on considère qu'il récupère les munitions de ses camarades de son unité tombés au combat. Donc tant qu'il reste un soldat dans l'unité avec cette arme, il possède toutes les munitions restantes de l'unité.

Phaser Weapons (Armes phaser)

Les recherches alliées dans les armes alimentées au VK commencèrent plus tard que celles de l'Axe et prirent un chemin différent. Elles mirent en évidence la possibilité de générer une boule cohérente d'énergie chaotique puis de la tirer sur une cible. Lorsque cette boule touche un objet solide, elle explose, oblitérant tout ce qu'elle touche. Il est impossible de construire un blindage suffisant pour arrêter un phaser à pleine puissance, les murs fondent, ne donnant aucun couvert. Les unités touchées par une Arme phaser ne bénéficient pas de Sauvegarde de couvert, mais gardent leur Sauvegarde d'infanterie (pages 29 et 55).

Power Scopes (Lunettes)

Une Arme avec lunette touche sur les [X] et [X] lorsqu'elle fait une Action Attaque soutenue.

Reload Weapons (Armes à recharge)

Alors que la plupart des armes conservent leurs munitions dans des chargeurs, certaines (comme les obus) sont trop imposantes pour ça. Ces armes doivent passer du temps à recharger après chaque tir.

Au début de la partie, placez un marqueur Loaded (Chargé) sur chaque carte d'unité avec une Arme à recharge. L'unité ne peut pas attaquer avec une Arme à recharge si elle n'a pas un marqueur Chargé.

Lorsqu'une Arme à recharge réalise un Attaque ou Attaque soutenue, retirez le marqueur Chargé de la carte d'unité pour indiquer que l'arme est vide.

Pour recharger, l'unité doit faire une Action spéciale Reload (Recharge) et placer de nouveau le marqueur Chargé sur la carte d'unité. Une unité peut faire une Action Attaque et Recharge dans la même activation, lui permettant d'attaquer chaque tour.

Salvo Weapons (Armes à salve)

Ces armes peuvent tirer à une cadence contrôlée ou tirer toutes leurs munitions d'un coup, vidant leur chargeur.

Au début de la partie, placez un marqueur Loaded (Chargé) sur chaque unité avec une Arme à salve. Lorsqu'un joueur fait une Action Attaque ou Attaque soutenue, il peut choisir de lancer le double de dés pour l'Arme à salve, mais enlève alors le marqueur Chargé de la carte d'unité.

Pour recharger, l'unité doit faire une Action spécial Reload (Recharge) et replace ainsi le marqueur Chargé sur sa carte d'unité.

Sniper Weapons (Armes de sniper)

Les Armes de sniper sont utilisées par des tireurs de précision, qui leurs permettent de viser des officiers ou n'importe quelle autre cible. Lorsque vous déclarez la cible d'une attaque de cette arme, vous pouvez spécifier une figurine dans l'unité. Toutes les touches non sauvegardées de cette attaque sont assignées à cette figurine spécifique.

Spotters (Assistant de tir)

Si un Assistant de tir n'utilise pas d'arme, chaque Arme de sniper dans l'unité qui fait une Attaque soutenue touche sur les ☳ et ☵.

Tesla Weapons (Armes Tesla)

Les scientifiques soviétiques ont fait des expériences avec des armes électriques pendant des décennies, mais ont toujours eu des problèmes pour créer une source d'énergie efficace. Avec la découverte du VK, les rêves sont devenus réalité. Inspirées par les recherches du célèbre Nikola Tesla, ces armes projettent un faisceau d'énergie concentré capable de détruire tout ce qu'il touche. Ceux qui ne sont pas détruits par cette arme sont quand même étourdis par la décharge électrique.

Lorsqu'une unité reçoit une touche d'une Arme Tesla, placez un marqueur Stunned (Étourdi) sur l'unité ou sa carte. Une unité avec un marqueur Étourdi ne peut pas se battre, même pour répliquer en Combat rapproché.

Chaque fois qu'une unité avec un marqueur Étourdi s'active, elle doit faire une Action Rien comme première Action, puis retire tous les marqueurs Étourdi.

Si une unité avec un marqueur Étourdi tente une Attaque de réaction, elle lance un seul dé au lieu de deux pour savoir si elle y parvient, mais enlève le marqueur Étourdi qu'elle réussisse ou non.

Armes Tesla

Le Motherland Twin Tesla Gun attaque les Death Masks, faisant deux touches. En plus de perdre deux soldats, les Death Masks reçoivent un marqueur Stunned.



DEATH MASKS



MOTHERLAND TWIN TESLA GUNS

Les Death Masks ayant déjà un marqueur Under Fire, ils le remplacent par un Suppression pour avoir été touchés à nouveau.



Lorsque les Death Masks s'activent, ils font un jet pour la Suppression. Ils ratent le jet, restant sous Suppression et donc doivent faire une Action Rien comme première Action. Le marqueur Stunned à cause du Tesla implique également de faire une Action Rien comme première Action pour enlever le marqueur Stunned. Ils se déplacent alors hors de vue avec leur autre action, restant sous Suppression.

Armes à tir multiple

Le Falke attaque une meute de KV-47 avec ses bombes de 150 kg. Comme ce sont des Armes à tir multiple, le joueur décide combien de bombe il veut utiliser en une fois. Comme ces munitions sont limitées et que deux ont déjà été utilisées, il n'en reste que quatre.



Le joueur décide de lancer deux de ses bombes restantes. Elles ont une valeur de $\clubsuit/2$ et devraient donc lancer un dé par figurine sous le gabarit d'explosion.

Comme deux sont utilisées, la valeur passe à $\clubsuit\clubsuit/2$, soit deux dés par marcheur. Si le Falke avait décidé d'utiliser ses quatre bombes restantes, la valeur aurait été de $\clubsuit\clubsuit\clubsuit\clubsuit/2$.

Under-Barrel Weapons (Armes auxiliaires)

Les dernières technologies d'armement permettent aux soldats de porter deux armes en une, comme le fusil automatique M1 et son lance-grenade auxiliaire.

Un soldat portant une Arme auxiliaire peut tirer son arme principale et l'Auxiliaire sur la même cible avec la même Action Attaque ou Attaque soutenue.

Volley Weapons (Armes à tir multiple)

Certain lance-roquettes ont la capacité de tirer un seul projectile ou plusieurs à la fois, un après l'autre. Comme un avion peut lancer toutes ses bombes en une fois.

Une Arme à tir multiple est une Arme à Munitions limitées qui peut tirer une ou plusieurs munitions à la fois. Le joueur choisit combien de bombes ou de roquettes utiliser en une attaque et coche le nombre de cases correspondant sur la carte d'unité. Le joueur multiplie ensuite le nombre de dés à lancer par celui des cases qu'il vient de cocher.

Wire-Guided Weapons (Armes filoguidées)

Certaines armes expérimentales récentes permettent au tireur de guider une arme pour s'assurer qu'elle touche sa cible. Si une unité attaque avec une Arme filoguidée -et aucune autre- lors d'une Action Attaque, elle relance les ratés avec cette arme comme si elle faisait une Attaque soutenue.



Totenmeisterin

Équipement de véhicule

Air Alert (Alerte aérienne)

Un véhicule avec cette compétence peut faire une Action spéciale Alerte aérienne. Choisissez alors un aéronef ennemi en ligne de vue et lancez un dé. Sur un ☉, tout véhicule ami faisant une Attaque ou Attaque soutenue contre cet aéronef touche sur les ☉ et les ☉ jusqu'à la fin du tour.

Air Assault (Assaut aérien)

Un véhicule avec cette compétence peut être transporté par un Aérotransporteur (Airlifter). Le véhicule n'a pas besoin de s'activer lorsque celui qui le transporte est en train de le faire. Il peut s'activer après, pour une Action Mouvement ou Marche et ainsi quitter le véhicule, comme première Action. De plus, si l'aéronef qui transporte le véhicule est éliminé, il ne prend des dommages que sur un ☉ et pas ☉ et ☉.

Airlifter (Aérotransporteur)

Ces aéronefs sont capables de transporter des véhicules au combat (page 107). Un Aérotransporteur ne peut porter que des véhicules Aéromobiles ou d'Assaut aérien.

Airmobile (Aéromobile)

Un véhicule Aéromobile peut être transporté par un Aérotransporteur, tel le transport Mil Mi-48 «Carrier».

Amphibious (Amphibie)

Un véhicule Amphibie peut se déplacer à travers les zones d'Eau profonde comme sur un terrain dégagé.

Command Vehicle (Véhicule de commandement)

Grâce à ses équipements de communication supplémentaires, un Véhicule de commandement donne à une escouade de commandement à l'intérieur un Opérateur radio supplémentaire. De plus, les Officiers, Mécaniciens et Médecins dans le Véhicule de commandement peuvent relancer une fois les jets ratés des Actions spéciales d'escouade de commandement (pages 94 et 95).

Crew (Équipage)

Certains canons automoteurs sont ouverts, permettant à leurs équipages de se battre pour les défendre.

Un véhicule avec Équipage peut soit attaquer avec les armes du véhicule, soit avec celles de l'Équipage. S'il utilise ces dernières, il peut utiliser une arme par point de dommage qui lui reste sur son suivi de dommages. S'il est engagé en Combat rapproché, l'équipage peut utiliser des Armes standard (pages 31 et 59) à la place des armes du véhicule.

Dozer Blade (Lame de bulldozer)

Un véhicule avec cet équipement peut faire une Action spéciale pour gagner du couvert, jusqu'à ce qu'il fasse un Mouvement ou une Marche.

Il peut également faire des actions du Génie (page 109).

Engineer Vehicle (Véhicule de sapeur)

Un véhicule avec cette compétence peut faire des actions du Génie (page 109).

Half-tracked (Semi-chenillé)

Dans *Dust Tactics Battlefield*, un véhicule Semi-chenillé lance un dé lorsqu'il tente de se déplacer dans, à travers ou hors d'un terrain. Sur un ☉, le véhicule est libre de

terminer son déplacement. Sur un ☉ ou ☉, le véhicule est coincé et ne peut plus bouger jusqu'à la fin de son activation.

Helicopter (Hélicoptère)

À l'inverse des autres aéronefs, un Hélicoptère n'a pas besoin de faire un Mouvement comme première Action (pages 20 et 43), ce qui lui permet de faire des Attaques soutenues.

Mechanic (Mécanicien)

Un véhicule Mécanicien peut utiliser l'Action spéciale Réparation de terrain (page 95).

Medevac (Évacuation médicale)

Un véhicule avec cette compétence peut effectuer une Action spéciale Évacuation médicale. Choisissez alors une unité d'infanterie à portée 1 (une case à *Dust Tactics*, 10 cm à *Dust Tactics Battlefield*). Lancez un dé pour chaque soldat éliminé dans l'unité. Chaque ☉ obtenu ramène un soldat éliminé dans l'unité.

Naval Unit (Unité navale)

Une Unité navale considère les zones d'eaux profondes comme terrain dégagé, mais ne peut pas entrer quelque autre type de terrain. Une Unité navale peut faire une Action Attaque gratuite juste après avoir fait une Marche. Si cette unité est éliminée, elle devient une zone d'eaux profondes.

Passengers (#) (Passagers)

Un véhicule avec cette compétence peut transporter des unités d'infanterie à l'intérieur (page 106).

Pilot: Name (Pilote : nom)

Un véhicule avec cette compétence ne peut être piloté que par le héros nommé dans la compétence. Ce véhicule peut toutefois être déployé sans son pilote. Ce véhicule est unique, il ne peut donc y en avoir qu'un dans une armée.

Sealifter (Péniche de débarquement)

Ce sont des Unités navales capables de transporter d'autres unités au combat (page 107).

Smoke Launchers (Lanceurs de fumée)

Une fois par partie, un véhicule avec cette compétence peut faire une Action spéciale Lance-fumée pour placer un Écran de fumée sur lui.

Dans *Dust Tactics*, l'écran de fumée remplit toutes les cases occupées par le véhicule. Dans *Dust Tactics Battlefield*, un écran de fumée occupe un gabarit d'explosion centré sur le véhicule.

Tank Riders (#) (Voltigeurs)

Un véhicule équipé pour transporter des Voltigeurs possède de quoi s'accrocher ou tenir sur la caisse, ce qui permet aux soldats de tenir dessus et même d'utiliser leurs armes pour protéger le véhicule des attaques d'infanterie.

Cela fonctionne comme un véhicule qui transporte des Passagers (page 106), excepté que pour chaque touche sur le véhicule, son propriétaire lance un dé. Pour chaque ☉, une figurine choisie par le joueur est éliminée ou un héros subit un point de dommage.

Une unité de Voltigeurs sur un véhicule peut être ciblée par une attaque au lieu du véhicule. Utilisez-le pour déterminer le champ de tir, la portée, la ligne de vue et le couvert.

Si le véhicule est attaqué par un gabarit d'explosion ou un lance-flammes, le véhicule et l'unité de Voltigeurs sont attaqués séparément et l'unité d'infanterie ne subit pas de touches supplémentaires si le véhicule est touché.

À l'inverse d'autres Passagers, les unités de Voltigeurs sur un véhicule peuvent utiliser leurs Armes de combat rapproché.

Tracked (Chenillé)

Dans *Dust Tactics Battlefield*, un véhicule Chenillé lance un dé lorsqu'il tente de se déplacer dans, à travers ou hors d'un terrain. Sur un ☼ ou ☐, le véhicule est libre de terminer son déplacement. Sur un ☉, le véhicule est coincé et ne peut plus bouger jusqu'à la fin de son activation.

Wheeled (Véhicule à roues)

Dans *Dust Tactics Battlefield*, un Véhicule à roues lance un dé lorsqu'il tente de se déplacer dans, à travers ou hors d'un terrain. Sur un ☼, le véhicule est libre de terminer son déplacement. Sur un ☉ ou ☐, le véhicule est coincé et ne peut plus bouger jusqu'à la fin de son activation.

Grenadier X



Transport de passagers

Un véhicule capable de transporter des passagers, un Aérotransporteur ou une Péniche de débarquement peuvent transporter d'autres unités à l'intérieur.

Passengers (#) (Passagers)

Un véhicule équipé pour transporter des Passagers peut porter des unités d'infanterie à l'intérieur. Le nombre entre parenthèses (#) indique l'espace disponible pour des soldats d'Armure infanterie 1 ou 2. Les soldats d'Armure infanterie 3 et 4 occupent deux places. Plusieurs unités peuvent embarquer dans le même véhicule tant qu'elles n'occupent pas plus que de places disponibles.

Embarquer un véhicule

Les unités d'infanterie peuvent commencer la partie dans un véhicule, ou peuvent y embarquer pendant la partie. Pour embarquer dans un véhicule, une unité d'infanterie doit se déplacer au contact du véhicule. Dans *Dust Tactics*, cela nécessite que l'unité se déplace dans la case du véhicule. Dans *Dust Tactics Battlefield*, cela nécessite que toutes les figurines de l'unité se déplacent à la caisse ou au corps du véhicule. Si certaines des figurines ne peuvent pas le faire, l'unité ne peut pas embarquer. Placez une figurine de l'unité sur la carte d'unité pour signifier qu'elle est embarquée.

S'activer quand embarqué

Les Passagers embarqués s'activent séparément du véhicule.

Les Passagers peuvent débarquer d'un véhicule en s'activant avant lui et en faisant un Mouvement ou une Marche pour s'en éloigner. En dehors de ça ils ne peuvent effectuer de Mouvement ou de Marche lorsqu'ils sont embarqués.

Les armes des Passagers ont le même champ de tir qu'une arme de côté (Side Weapon, 180°), avec jusqu'à la moitié du nombre de Passagers tirant de chaque côté. Les Passagers embarqués ne peuvent pas faire d'Attaque soutenue, ni utiliser d'Armes de soutien, de Lance-flammes ou d'Armes de combat rapproché.

Dommages aux Passagers

Une fois embarqués, les Passagers ne peuvent plus être ciblés par une attaque.

Si le véhicule est détruit alors qu'il transporte des Passagers, le possesseur du véhicule lance un dé pour chaque figurine à l'intérieur. Pour chaque  obtenu, une figurine choisie par le joueur ou un héros subit un point de dommage. L'unité reçoit un marqueur Suppression et compte comme ayant été activée pour ce tour. Si le véhicule transporte plusieurs unités, lancez les dés pour chacune.

Dans *Dust Tactics*, toute figurine de l'unité survivante est placée dans une case qu'occupait le véhicule. Dans *Dust Tactics Battlefield*, n'importe quelle figurine survivante dans l'unité est placée à portée 1 ou moins du véhicule.

Passagers dans les aéronefs

Un aéronef équipé pour transporter des Passagers fonctionne de la même manière qu'un véhicule. La seule exception est que l'unité d'infanterie se déplace vers le socle de l'aéronef plutôt que vers sa caisse pour embarquer.

Embarquer un aéronef

Les Tiger Claws se déplacent vers l'hélicoptère Assaulter et embarquent. Le joueur SSU place un Tiger Claws sur la carte d'unité de l'Assaulter pour indiquer qu'ils sont à bord. Ils attaquent alors les Tommy Cookers avec leurs PPSH-48.

 ASSAULTER

Lorsque l'Assaulter s'active, il attaque les Tommy Cookers avec sa quadruple mitrailleuse de 12,7 mm DShK, puis s'éloigne.

 TIGER CLAWS

 TOMMY COOKERS

Transport de véhicules

Airlifter (Aérotransporteur)

Ces véhicules sont des aéronefs équipés pour transporter des véhicules au combat. Un Aérotransporteur ne peut embarquer que des véhicules Aéromobile ou d'Assaut aérien. Un véhicule peut commencer la partie embarqué ou embarquer au cours de la partie. Pour embarquer un véhicule, l'Aérotransporteur doit commencer un Mouvement ou une Marche directement au-dessus du véhicule.

S'activer quand embarqué

Un véhicule embarqué dans un Aérotransporteur s'active à part. Il peut descendre d'un Aérotransporteur en s'activant avant lui (ou après pour un véhicule d'Assaut aérien) et faire un Mouvement ou une Marche pour s'en éloigner. Sinon, un véhicule ne peut pas faire de Mouvement, Marche, Attaque ou Attaque soutenue lorsqu'il est embarqué.

Dommages aux véhicules embarqués

Un véhicule transporté par un Aérotransporteur ne peut pas être ciblé par une attaque. Si un Aérotransporteur est éliminé lorsqu'il transporte un véhicule, le joueur qui le contrôle lance un dé pour chaque point de dommage restant sur le suivi des dommages du véhicule. Ce dernier encaisse un point de dommage pour chaque ☒ ou ☐ (☒ pour un véhicule d'Assaut aérien, page 104). Si le véhicule survit, placez le directement sous l'Aérotransporteur avant de retirer ce dernier de la partie. Le véhicule prend un marqueur de Suppression et compte comme ayant été activé pour ce tour.

Sealifter (Péniche de débarquement)

C'est une Unité navale équipée pour transporter des véhicules lors des assauts amphibies. Une Péniche de débarquement a douze espaces pour les soldats Armure infanterie 1 ou 2. Ceux ayant Armure infanterie 3 ou 4 occupent deux espaces. La plupart des véhicules occupent 6 espaces, les grands véhicules en occupent 12. Une Péniche ne peut pas transporter de véhicule immense. Plusieurs unités peuvent embarquer à bord de la même Péniche tant qu'elles n'occupent pas plus d'espaces que ceux disponibles. Les unités peuvent commencer la partie embarquées dans une Péniche, ou embarquer pendant la partie. Pour ce faire, elle doivent se déplacer à l'intérieur de la Péniche.

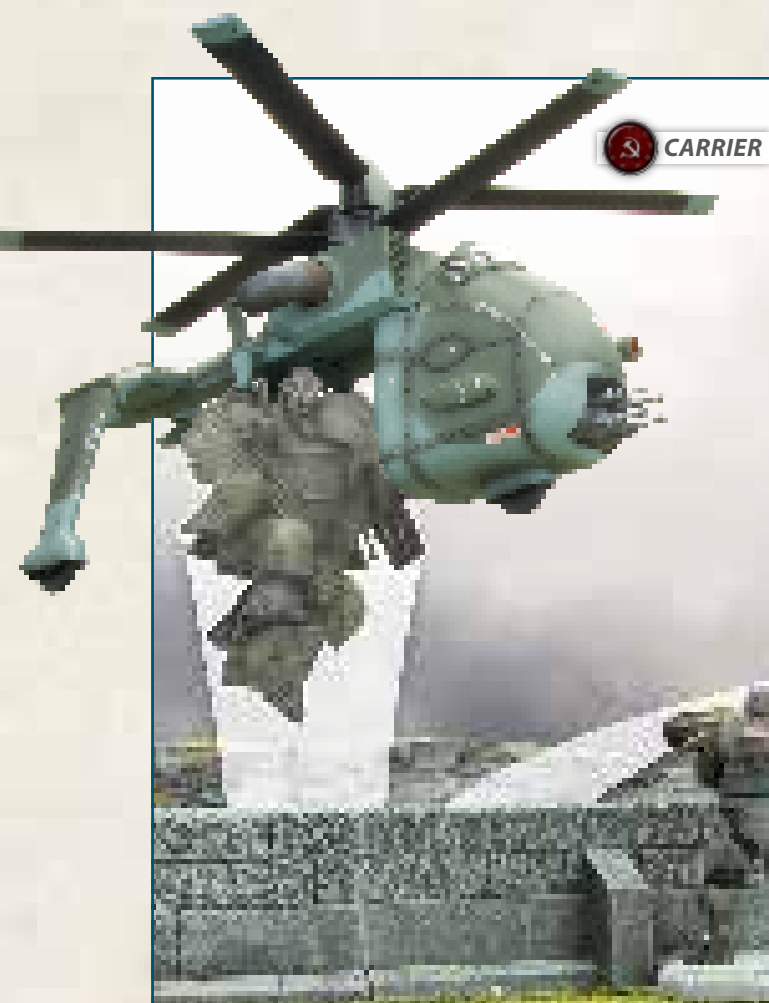
S'activer quand embarqué

Les véhicules transportés par une péniche s'activent à part. Une unité peut quitter une Péniche en s'activant avant et en faisant un Mouvement ou une Marche pour en sortir. Sinon, elle ne peut pas faire de Mouvement, Marche, Attaque ou Attaque soutenue lorsqu'elle est embarquée.

Dommages aux unités embarquées

Une unité transportée par une Péniche ne peut pas être ciblée par une attaque et ne peut pas utiliser ses armes.

Si une Péniche est éliminée en Eaux profondes, tous les Passagers et véhicules à l'intérieur sont éliminés. Si elle est éliminée avec sa proue en contact avec la terre ferme, les Passagers et véhicules à l'intérieur sont hors de danger et peuvent descendre normalement.



Aérotransporteur

Un hélicoptère Carrier transportant un marcheur d'Assaut aérien Nastasia approche des Flak Boys et les attaque avec ses quadruples mitrailleuses 12,7 mm DShK.

Normalement un véhicule embarqué dans un Aérotransporteur ne peut rien faire et doit débarquer avant que le transporteur ne s'active. Étant un véhicule d'Assaut aérien, le Nastasia peut s'activer après le Carrier et débarquer. Il fait un Mouvement pour débarquer puis attaque les Flak Boys avec ses huit mitrailleuses.



Fortifications

La guerre a consommé les ressources en hommes de toute les nations. Tenir des positions défensives avec des fortifications libère des soldats pour mener des opérations décisives.

Aligner des fortifications

Les Fortifications sont des éléments de terrain placés par les joueurs au début de la partie. Ils peuvent être placés de deux manières. Les joueurs peuvent les prendre comme partie de leur armée, en payant le coût en point nécessaire, soit certains scénarios donnent aux joueurs des Fortifications gratuites. Un joueur peut inclure des Bunkers dans son armée pour 15 points chaque et des Strongpoints (Place-forte) pour 10 points chaque (pages 34 et 63). Les unités de Place-fortes (comme le Festungs-Laserkanone ou le Motherland Tesla Gun) ont une Place-forte gratuite incluse dans leur valeur en points, qui peut être amélioré en Bunker pour 5 points supplémentaires.

Déployer des Fortifications

Les Fortifications sont placées dans la zone de déploiement du joueur (pages 34 et 63) au début de la partie avant que les objectifs ne soient placés. Un objectif ne peut pas être placé dans, sur ou sous une Fortification. L'infanterie doit être capable de rentrer dans une Fortification donc elle doit être déployée à au moins une case (dans *Dust Tactics*) ou 10 cm (dans *Dust Tactics Battlefield*) de tout bord de table ou terrain infranchissable et à deux cases (*Tactics*) ou 20 cm (*Battlefield*) d'une autre Fortification. Les unités de Place-forte (Strongpoint Units) comme le M47 Field Phaser sont des unités d'infanterie qui doivent être déployées dans une Fortification. Ces unités doivent être placées au début de la partie et ne peuvent pas être gardées en réserve.

Bunkers et Place-fortes (Strongpoints)

Les Bunkers sont des structures massives en béton armé conçues pour protéger leurs occupants contre toute attaque si ce n'est celles des armes les plus puissantes. Les Place-fortes sont similaires mais n'ont pas de toit en béton, ce qui les rend plus facile à construire, mais plus fragile.

Déplacement à travers les Fortifications

Les murs des Bunkers sont des terrains infranchissables. Rien ne peut les traverser, excepté via les portes blindées

à l'arrière et, même en ce cas, que si le Bunker n'est pas occupé par une unité ennemie. Les murs des Place-fortes sont des terrains normaux qui peuvent être traversés pour entrer et sortir de la Place-forte. Seules les unités d'infanterie peuvent être placées dans une Fortification, ou y entrer et en sortir. Dans *Dust Tactics*, un Bunker ou une Place-forte occupe quatre cases, mais pour les unités qui y entrent ou en sortent et pour toutes les attaques qui en viennent ou les visent, on considère qu'ils ont deux cases à l'intérieur, une de chaque côté du centre. Une unité de Place-forte, comme le M47 Field Phaser, occupe les deux cases.

Ligne de vue vers les Fortifications

Les Bunkers et les Place-fortes sont des terrains et bloquent la ligne de vue. Les unités dans les Bunkers peuvent voir et être vues à 90° de chaque côté du Bunker, dans la direction à laquelle il fait face. Les unités dans les Place-fortes peuvent voir et être vues dans toutes les directions.

Armes dans les Bunkers

L'arme principale d'une unité de Place-forte, comme le M47 Field Phaser a un champ de tir de 45° de chaque côté de la direction dans laquelle le Bunker fait face. Les armes ne peuvent pas toucher un aéronef depuis l'intérieur d'un Bunker. Les Armes d'artillerie ne peuvent pas tirer depuis l'intérieur d'un Bunker.

Couvert des Bunkers et Place-fortes

Les unités dans un Bunker qui ratent une sauvegarde de couvert ou d'infanterie relancent la sauvegarde, annulant la touche sur un ☠ ou ☹. Les unités dans une Place-forte qui ratent une sauvegarde d'infanterie ou de couvert relancent également, mais annulent la touche sur un ☠.

Combat rapproché contre les Fortifications

Lors d'un Combat rapproché, les figurines adjacentes à une Place-forte ou à travers la fente de tir ou les portes arrière d'un Bunker peuvent attaquer ou être attaquées par n'importe quelle figurine dans la Fortification. Les unités dans une Fortification ont une sauvegarde contre les Armes de combat rapproché qui attaquent depuis l'extérieur. Dans un Bunker les touches de Combat rapproché sont annulées sur ☠ ou ☹. Dans une Place-forte les touches de Combat rapproché sont annulées sur ☠.



Actions spéciales dans les Fortifications

Une unité dans une Fortification ne peut pas utiliser d'Action spéciale qui requiert de cibler une unité à portée 1 si cette cible est à l'extérieur du Bunker ou de la Place-forte.

Tranchées (Trenches)

Les Tranchées sont des terrains qui donnent un couvert à l'infanterie dans une zone généralement dégagée. Étant sous terre, les Tranchées n'ont pas d'effet sur les lignes de vue. Les unités d'infanterie dans des Tranchées sont à couvert et gagnent une Sauvegarde de couvert.

Zone de barbelés

Une Zone de barbelés est un terrain particulièrement difficile à traverser pour l'infanterie. Une unité d'infanterie lance un dé lorsqu'elle tente de pénétrer, bouger à travers ou sortir d'une Zone de barbelés. Sur un , l'unité est libre de finir son mouvement. Sur un  ou , l'unité est emmêlée et ne bouge plus jusqu'à la fin de son activation.

Une unité d'infanterie peut tenter de dégager un chemin à travers une Zone de barbelés adjacente en réalisant une Action spéciale du Génie. Lancez alors un dé, sur un , l'unité y parvient et la Zone de barbelés est retirée.

Champ de mine

Un Champ de mine est un terrain qui attaque les unités qui le traverse. Lorsqu'une unité se déplace dans, à travers ou sort d'un Champ de mine, le joueur adverse l'attaque avec une valeur de $\frac{1}{2}$.

Une unité d'infanterie peut tenter de dégager un passage à travers un Champ de mine adjacente en réalisant une Action spécial du Génie. Lancez un dé, sur un , l'unité y parvient et le Champ de mine est retiré. Sur tout autre résultat, l'unité est attaquée comme si elle s'était déplacée dans le Champ de mine et elle reçoit un marqueur de Suppression.

Véhicules du Génie (Engineering vehicles)

Certains véhicules sont spécifiquement équipés pour détruire ou enlever les fortifications.

Pinces et Scies (Chainsaws and Claws)

Un véhicule du Génie (Engineer Vehicle) équipé d'Armes Pincés ou Tranchantes peut tenter de dégager un chemin à travers une Zone de barbelés adjacente en faisant une Action spéciale du Génie. Lancez un dé (les véhicules avec deux Armes Pincés ou Tranchantes lancent deux dés), sur un , le véhicule dégager un passage et la Zone de barbelés est retirée.

Lame de bulldozer (Dozer Blades)

Un véhicule du Génie équipé d'une Lame de bulldozer peut tenter d'enterrer un Bunker adjacente en réalisant deux Actions spéciales du Génie l'une après l'autre dans la même Activation. Lancez un dé, sur un , le véhicule enterre le Bunker et toutes les unités qui s'y trouvent sont éliminées.

Un véhicule du Génie avec Lame de bulldozer peut tenter de combler une Tranchée adjacente en réalisant une Action spéciale du Génie. Lancez un dé, sur un , le véhicule remplit la Tranchée, qui est retirée. Les unités qui s'y trouvaient s'en échappent sans dommages, mais n'ont désormais plus de couvert.

Un véhicule du Génie équipé d'une Lame de bulldozer peut tenter de dégager un passage dans un Champ de mine adjacente en réalisant une Action spécial du Génie. Lancez un dé, sur un , le véhicule crée un passage et le Champ de mine est retiré.

Attaquer une Place-forte

Le Mickey réussit une touche avec son M1 75 mm howitzer et deux avec sa .30 cal MG sur la Place-forte Motherland Tesla Gun. Le joueur SSU lance deux Sauvegardes de couvert pour la MG, en réussit une et rate l'autre. Comme le Motherland Tesla Gun est une Place-forte, il relance la Sauvegarde ratée, ayant besoin d'un  pour annuler la

touche. Le résultat est , c'est donc un échec et l'unité perd un soldat. Le M1 75 mm howitzer est une arme Lance-grenade, donc le Motherland Tesla Gun a une Sauvegarde d'infanterie plutôt qu'une Sauvegarde de couvert contre cette touche. La Sauvegarde est ratée, mais la relance de la Place-forte fonctionne et elle est réussie sur un , empêchant d'autres pertes.



Les Hammers attaquent ensuite la Place-forte. Leurs Rocket Punch ravagent la Fortification et font trois touches. À l'inverse du Combat rapproché habituel, les unités dans les Bunkers et Place-fortes ont une Sauvegarde. Le joueur SSU lance trois dés et obtient   , annulant ainsi deux touches et sauvant un soldat.