PAOLO PARENTE'S
DUST
1947
STUDIO

ACCÈS RESTREINT

LA DIVISION D'ENTRAÎNEMENT DU BUREAU DE DUST INFORMATION, DUST STUDIO, JUILLET 2017, DÉLIVRE CETTE VERSION DE DUST 1947 À :

CRÉDITS

DUST CRÉÉ PAR
Paolo PARENTE

DUST 1947 CRÉÉ PAR
Olivier ZAMFIRESCU

DIRECTEUR ARTISTIQUE DUST STUDIO
Vincent FONTAINE

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL
Jay MANN et Richard IVANSEK

DESIGN GRAPHIQUE PAR
Richard IVANSEK et Tengi Tengo

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS DUST STUDIO
Philippe MERMOUD

Les figurines présentées dans ce livre ont été conçues et créées par DUST STUDIO LTD. DUST 1947, DUST STUDIO LTD., le logo de DUST STUDIO et de DUST 1947 appartiennent à DUST STUDIO LTD. Tous droits réservés. Toutes les photos, illustrations, personnages et textes sont copyright © 2017.

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, conservée dans un système d'archives, ou transmise, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit sans l'accord écrit préalable de l'éditeur, ni ne peut circuler reliée ou réimprimée sous une autre forme que celle qui est ici publiée et sans que des conditions similaires ne soient imposées aux acheteurs suivants.

© DUST STUDIO LTD. 2017

Pour plus d'informations concernant DUST 1947,
retrouvez-nous sur internet :

www.dust1947.com
www.dustusa.com
www.warfactory.pl

STANDARD
MAP OF
THE WORLD
JANUARY 1ST 1947

ON MERCATOR'S PROJECTION
Produced under the Direction of
PAUL FOREFATHER, F.R.G.S.

Copyright by the Publishers

"DUST STUDIO" MAP CO.
250 4TH AV. NEW YORK 17450

ARCTIC OCEAN
UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS
MONGOLIA
MANCHUKUO
INNER MONGOLIA
TURKEY
IRAN
IRAK
AFGHANISTAN
CHINA
JAPAN
LYBIA
EGYPT
SAUDI ARABIA
INDIA
PACIFIC OCEAN
AFRICA
ANGLO EGYPTIAN SUDAN
NIGERIA
ETHIOPIA
KENYA
SOMALILAND
BELGIAN CONGO
ANGOLA
SIAM
PHILIPPINE ISLANDS
EAST INDIES
AUSTRALIA
NEW ZEALAND

TABLE DES MATIÈRES

Le monde de DUST 5

Blocs et factions 10

Introduction/Résumé du jeu 17

Cartes d'unités 24

Action **rien** 26
Action **mouvement** 26
Action **marche** 29
Transport de **passagers** et **véhicules** 30

Action **attaque** 34
- Vérifier la **portée** 34
- Vérifier l'**arc de tir** 35
- Vérifier la **ligne de vue (ldv)** 36
- Déclarer les unités ciblées 38
- Lancer les dés pour **toucher** 39
- Sauvegardes des unités ciblées 40
- Dommages sur les unités ciblées 41
- Suppression des unités ciblées 42
- Résolution du **corps à corps** 43

Action **attaque soutenue** 44
Attaques de réaction 44

Construire votre armée 46
- Blocs et factions 48
- Bonus de faction 48
- Mercenaires 50
- Véhicules capturés 50
- Héros 51
- Pelotons 54

DUST 1947 en 3D 116

Action **mouvement** 117
Action **marche** 118

Action **attaque** 119
- Vérifier la **portée** 119
- Vérifier l'**arc de tir** 119
- Vérifier la **ligne de vue (ldv)** 120
- Déclarer les unités ciblées 122
- Lancer les dés pour **toucher** 122
- Sauvegardes des unités ciblées 123
- Dommages sur les unités ciblées 123
- Suppression des unités ciblées 124
- Résolution du **corps à corps** 124
- Action attaque **soutenue** 124
- Attaques de réaction 124

Scénarios 126

Règles spéciales 144

Terrains spéciaux 147

Conditions météo spéciales 150

Armes spéciales 154
- Armes d'artillerie 154
- Écran de fumée 155
- Armes tranchantes 155
- Armes pinces 155
- Lance-grenades 155
- Lance-flammes 156
- Armes lasers 157
- Armes à munitions limitées 157
- Armes phasers 157
- Lunettes de visée 158
- Armes à recharger 158
- Armes à salves 158
- Explosion de flammes 158
- Armes Sniper 158
- Observateurs 159
- Armes Tesla 159
- Armes à tir multiples 159
- Armes filoguidées 160

Véhicules du génie 160

Compétences 162

Actions de commandement 175

DUST 1947 - Décors désertiques 178

INDEX 184

LE MONDE DE DUST

Nous sommes en 1947 et la guerre est loin d'être terminée. Une nouvelle source d'énergie, que certains pensent d'origine extraterrestre, a changé le cours de l'Histoire. Découverte par les Allemands et appelée Vrill-Kultur (VK), cette substance aux propriétés extraordinaires a permis aux grandes puissances de créer de nouvelles armes de guerre, extrêmement puissantes. D'immenses marcheurs de combat se retrouvent désormais sur le champ de bataille, aux côtés de l'infanterie et des chars. Ces "marcheurs" ainsi que d'autres armes alimentées au VK, ont changé l'équilibre des puissances. De vieilles alliances ont été rompues et de nouvelles se sont créées. Les plus grandes puissances mondiales se retrouvent au sein de trois grands blocs : les Alliés, l'Axe et le SSU (Sino-Soviet Union). En dehors de ces blocs, une poignée de pays s'accroche à une neutralité fragile dans un monde ravagé par la guerre.

HISTORIQUE

1937 Le Japon envahit la Chine continentale, déclenchant la Seconde Guerre mondiale en Asie.

1938 Présente en Antarctique pour établir la base 211 et la Nouvelle-Souabe, l'armée allemande trouve un vaisseau extraterrestre contenant un survivant en animation suspendue. Le sarcophage extraterrestre est transporté en Allemagne par sous-marin. Le baron Leopold VON THALER fonde le Blutkreuz Korps (le corps de la Croix de Sang) pour étudier et développer l'utilisation des technologies extraterrestres découvertes.

1939 La Grande-Bretagne, la France, l'Australie et la Nouvelle-Zélande déclarent la guerre à l'Allemagne en réaction à l'invasion de la Pologne par cette dernière. La Seconde Guerre mondiale commence en Europe.

1940 Les scientifiques du Blutkreuz Korps parviennent à libérer l'extraterrestre prisonnier de son sarcophage. À son réveil, il prend le nom de KVASIR et révèle les secrets d'une nouvelle source d'énergie extrêmement puissante que les Allemands nomment Vrill-Kultur ou VK. Les scientifiques commencent immédiatement à chercher d'éventuelles applications militaires.

Alors que la guerre s'intensifie, Paris tombe aux mains des forces allemandes, la première bataille d'Angleterre commence et l'Allemagne, l'Italie et le Japon signent le pacte tripartite qui pose les fondations de l'Axe. La Grande-Bretagne, l'Inde et l'Australie lancent l'opération Compass, reprenant l'Égypte aux mains italiennes et capturant Tobrouk au passage.

1941 L'Allemagne lance l'opération Barbarossa, envahissant l'Union soviétique. Les forces allemandes avancent rapidement à travers la Russie, causant de lourdes pertes et capturant la ville de Kharkov au passage. Le Japon attaque Pearl Harbor, entraînant ainsi les États-Unis dans la guerre. Les troupes à ski soviétiques parviennent à arrêter l'avancée allemande aux portes de Moscou. Le terrible hiver russe, le "Général Hiver", devient prépondérant alors que les envahisseurs allemands périssent sous les effets du froid et que les soldats soviétiques, correctement équipés pour y faire face, contre-attaquent pour regagner du terrain.

1942 L'armée soviétique échoue à libérer Kharkov. L'Afrika Korps allemand capture Tobrouk, détenue par les Britanniques, mais ces derniers et leurs alliés parviennent à arrêter leurs adversaires à El-Alamein. Alors que les USA lancent une offensive dans le Pacifique avec la bataille de Guadalcanal, la bataille de Stalingrad commence. L'armée soviétique refuse d'abandonner face aux forces allemandes. Ces dernières lancent des attaques régulières depuis la rive Ouest de la Volga, sans succès. Alors que les troupes alliées remportent leur première victoire sur l'Afrika Korps lors de la deuxième bataille d'El-Alamein, les Allemands commencent les tests de leurs nouveaux marcheurs de combat blindés PanzerKampfLäufer (PzKpfL), dans les ruines de Stalingrad. Ces nouveaux marcheurs se révèlent efficaces en combat urbain, donnant aux Allemands une puissance de feu et une mobilité que ne possèdent pas les chars soviétiques. Les marcheurs donnent l'avantage aux Allemands, malgré une production ralentie par la difficulté de se procurer du VK en Antarctique.

Les forces alliées débarquent au Maroc, en Algérie et en Tunisie au cours de l'opération Torch. L'armée rouge inflige de lourdes pertes aux forces allemandes qu'elle tente d'encercler à l'intérieur de Stalingrad, au cours de l'opération Uranus. Mais les forces de l'Axe, aidées de leurs marcheurs, conservent la ville alors que les Soviétiques ne parviennent pas à boucler l'encerclement. Le succès des nouveaux marcheurs Ludwig contre les chars soviets montre clairement qu'ils changeront l'équilibre de la guerre.

1943 En Tunisie, les forces allemandes sont victorieuses pour la première fois face à l'armée américaine lors de la bataille de Kasserine. L'armée allemande prend Stalingrad, mais les Soviétiques contrôlent toujours les territoires à l'Est de la Volga. Les Allemands subissent de lourdes pertes ainsi que la capture d'un nouveau marcheur, le PzKpfL Luther, par les Soviétiques. Ces derniers parviennent également à capturer l'atelier principal de maintenance de la sixième Armée allemande. Les mécaniciens et ingénieurs qui y sont fait prisonniers sont forcés à travailler à la conception du premier marcheur soviétique. L'Armée rouge reprend brièvement Kharkov, avant de la reperdre, en grande partie à cause des marcheurs allemands.

Pour compenser des pertes alarmantes, le Blutkreuz Korps commence à tester le Wiederbelebungsserum (sérum de réanimation) sur les soldats allemands tombés

au combat. Lorsque les forces soviétiques rencontrent les zombies créés par ce sérum, même les vétérans fuient le champ de bataille. Les Allemands encaissent également de lourdes pertes à cause de la difficulté de contrôler ces zombies, qui sont désormais réservés aux opérations du Blutkreuz Korps. Adolf HITLER est assassiné par un tireur d'élite lors d'une parade à Berlin, qui célébrait son anniversaire et la prise de Stalingrad. L'Allemagne plonge alors dans le chaos, ses forces reculant sur tous les fronts.

Le SMERSH (Smert'Shpionam, "Mort aux Espions") est créé pour donner à l'Union soviétique une agence centrale de renseignement militaire et de contre-espionnage. En Afrique du Nord, les restes de l'Afrika Korps et de l'armée italienne se rendent aux Alliés. Le Grand Amiral Karl DÖNITZ sort victorieux de la lutte de pouvoir à Berlin et devient le leader de l'Allemagne. Le Maréchal Erwin ROMMEL prend le commandement de l'armée allemande. À travers le Reich, les Nazis sont arrêtés et les troupes SS sont dissoutes ou intégrées à l'armée régulière. L'Amiral DÖNITZ est nommé Protecteur de l'Axe, nouveau bloc qui vient d'être fondé. Il prend pour emblème la Ritterkreuz noire (croix de chevalier) sur fond rouge.

La bataille de Koursk démontre que les marcheurs allemands sont incapables d'encaisser la puissance de feu de la dernière génération de chars soviétiques. La quantité de tanks déployée par les Soviétiques suffit à elle seule à prendre le pas sur les armes allemandes. Les généraux de l'Axe décident alors de réserver les marcheurs, puissants, agiles et manœuvrables, aux opérations urbaines et aux combats urbains. Les forces alliées débarquent en Sicile et prennent rapidement le contrôle de l'île, aux pieds de la péninsule italienne. L'armée soviétique organise la quatrième bataille de Kharkov, reprenant le peu qui reste de la ville. Une longue période de guerre de tranchée commence dans la région.

Les forces alliées débarquent en Italie continentale. L'Allemagne occupe Rome et intègre complètement le reste du pays dans l'Axe. Les Alliés et l'Axe débutent alors une série de négociations secrètes pour faire la paix sur le front Ouest. Les forces de l'Axe prennent alors une position défensive sur le front Est, mais les attaques soviétiques continuent, provoquant de lourdes pertes dans les deux camps.

Alors que l'année touche à sa fin, l'Axe obtient une pause des combats à l'Ouest, pour attaquer avec une énergie renouvelée à l'Est. En apprenant les pourparlers de paix entre l'Axe et les Alliés, STALINE interrompt toute relation avec ces derniers et jure de se venger. Lorsqu'un des négociateurs allemands est retrouvé mort dans sa chambre d'hôtel, les négociations de paix sont brutalement interrompues et les combats reprennent entre l'Axe et les Alliés, malgré l'implication probable d'agents du SMERSH dans l'incident.

1944 Les Alliés tentent de percer à travers l'Italie pour prendre Rome. Les Soviétiques lancent une offensive d'hiver autour de Leningrad et Novgorod, mais les lignes défensives allemandes tiennent bon. Les scientifiques allemands construisent une nouvelle bombe au VK dans un laboratoire secret situé à San Juan, en Argentine. La bombe explose, créant un tremblement de terre qui tue 10.000 personnes. L'Axe interdit définitivement ce type de recherches. Les forces alliées débarquent à Anzio, à côté de Rome, où elles sont attaquées continuellement par les forces allemandes pendant quatre mois.

L'opération U-Go en Inde et l'opération Ichi-Go en Chine accroissent considérablement les possessions japonaises. Lors d'une offensive qui voit s'affronter le très efficace Ludwig allemand et les prototypes de marcheurs soviétiques, les forces de l'Axe reprennent la moitié de Kharkov. Les Alliés capturent Rome et lancent l'opération Overlord, le débarquement allié en Normandie. Les forces américaines prennent l'île de Saipan, ce qui met leurs bombardiers à portée du Japon. Le pays demande alors l'aide de l'Allemagne, qui envoie des pilotes avec leurs marcheurs, ainsi que les plans pour les construire.

L'Union soviétique envahit Madagascar, réduisant au silence les garnisons britanniques et françaises, l'heure de la revanche contre les Alliés a sonné. L'île sert immédiatement de base de départ pour des expéditions d'exploration en Antarctique. Le Japon lance le programme Steel Samurai, avec pour objectif de développer ses propres marcheurs. Les forces alliées libèrent Paris et la quasi totalité de la France. À cause des marcheurs envoyés au Japon et des lourdes pertes allemandes en Normandie, les Alliés atteignent les frontières allemandes. Les forces américaines débarquent aux Philippines mais sont repoussées par les nouveaux marcheurs japonais. Alors que l'année s'achève, les forces allemandes repoussent lentement les Alliés en France.

1945 Durant la deuxième bataille de France, l'armée allemande repousse les Alliés. Le capitaine Joe BROWN de l'ASOCOM (Commandement des opérations spéciales alliées) capture la technologie du VK des mains de l'Axe.

Le Japon prend Chongqing en Chine et Ceylan, avec l'aide des marcheurs allemands. Les Alliés construisent une base en Antarctique et localisent des gisements de VK.

Les forces japonaises menacent les lignes de ravitaillement alliées en Asie du Sud-Est. Les États-Unis décident d'utiliser une bombe atomique enrichie au VK contre l'île de Ceylan, en prélude à l'assaut terrestre. Lorsque l'explosion déchire la terre et que l'océan engloutit la quasi totalité de l'île, les Alliés interdisent définitivement toute utilisation d'arme atomique. Terrorisé par le sort de Ceylan, le Japon rejoint définitivement l'Axe.

À Kharkov, l'Axe s'empare de ce qui reste de la ville. En France, les Alliés sont repoussés jusqu'en Normandie. Les forces japonaises débarquent en Australie et en Nouvelle-Zélande. L'Union soviétique et la Chine unissent leurs forces, formant le Sino-Soviet Union (SSU). Les forces de l'Axe envahissent le Népal et le Tibet.

1946 Le SMERSH organise une série de révolutions marxistes en Amérique du Sud, suivies de l'arrivée de troupes et scientifiques SSU à la recherche de nouvelles sources de VK. Après sa défaite lors de la deuxième bataille de France, l'armée alliée rembarque vers la Grande-Bretagne. Lors de la septième bataille pour le contrôle de la ville, le SSU reprend finalement Kharkov. L'utilisation massive de lance-flammes permet de contrer les zombies de l'Axe. Le SSU lance également l'opération Red Sun, débarquant des troupes en Alaska et en Floride au cours d'une même nuit. Les Soviets prennent le contrôle d'une large portion de la côte de l'Alaska, mais sont ralentis dans les Everglades de Floride par le corps des Marines.

Assiégés de toute part, les Alliés forment un gouvernement unique, créant ainsi le troisième bloc. Ils lancent également l'opération Highjump, un assaut massif sur les ressources en VK aux mains de l'Axe en Antarctique. L'arrivée de la Neu Afrikakorps (NDAK) dans le golfe de Guinée et en Libye replonge l'Afrique dans la guerre. L'Islande, longtemps partagée entre les Alliés et l'Axe, devient la cible du SSU au cours de l'opération Red Sea. Le bloc débarque sur la côte Est, rejoignant ainsi le statu quo qui prévaut sur l'île. L'Organisation des Nations Neutres (NNO) est créée à Bangkok, au Siam.

1947 L'Axe lance une offensive mondiale. Le SSU doit repousser la première offensive d'hiver de l'Axe depuis des années, alors que les combats embrasent tous les fronts sur la planète. Les lignes du SSU sont rompues en plusieurs points sur le front de l'Est, surtout près de Leningrad et autour de Zverograd. Malgré une réponse rapide des forces soviétiques, l'Axe s'installe avec une ténacité inédite depuis les premiers jours de Barbarossa.

L'AXE

L'assassinat en 1943 d'Adolf HITLER, le Führer, a placé l'état allemand sous le contrôle du Grand Amiral DÖNITZ et de la Wehrmacht. La disparition du vieux régime nazi permet alors la création d'un état totalitaire tandis que l'Allemagne, le Japon et l'Italie forment désormais l'Axe. Cette entité politique est aux mains du capable et autoritaire Protecteur DÖNITZ. L'Axe contrôle moins de territoires que les Alliés et le SSU, mais sa puissance militaire est indiscutable. Grâce à la découverte du VK avant le reste de la planète, l'Allemagne a une longue avance en technologie militaire, ce qui lui permet de déployer des armes de guerre puissantes et terrifiantes.

Les soldats de l'Axe se battent contre les menaces jumelées de l'internationale communiste et de l'exploitation capitaliste du peuple. Ils se battent pour la victoire, celle qui permettra de créer une paix qui durera un millénaire. Ce que la plupart des soldats de l'Axe ignorent, c'est que les Vrills risquent de revenir et que seule une planète unie sous la bannière de l'Axe sera assez puissante pour repousser l'invasion et sauver l'humanité.

LA NDAK

Née des cendres du Deutsches Afrikakorps qui s'est rendu aux forces alliées en 1943, le Neue Deutsches Afrikakorps (NDAK) est la formation de combat en milieu désertique la plus crainte du monde de DUST. Avec Erwin ROMMEL, l'ancien commandant de la DAK et désormais général en chef des armées de l'Axe, ces soldats de l'Axe sont retournés vers le désert en 1946. Ils sont déterminés à ce que la région tombe sous la domination totale du bloc. Entraînés comme une troupe d'élite, équipés d'armes lourdes et de marcheurs modifiés pour le désert, les soldats de la NDAK sont prêt à tout. Très mobiles, les forces de la NDAK sont également capables de monter rapidement une offensive ou de redéployer les troupes pour contrer une avancée ennemie. Respectée par tous et crainte par beaucoup, la NDAK est une force avec laquelle il faut compter, ce qui lui permet de continuer à attirer dans ses rangs les meilleurs éléments de l'Axe.

LE BLUTKREUZ KORPS

Dans la course à la domination du monde, l'Axe possède un avantage certain : le Blutkreuz Korps (le Corps de la Croix de Sang). Cette puissante organisation secrète détient les connaissances acquises directement du Vrill KVASIR. Elles donnent au Blutkreuz Korps un avantage pour comprendre les applications du VK, ainsi que la menace imminente qui pèse sur toute la planète. Le Korps est impatient de mener cette guerre à son terme, avec l'Axe victorieux bien sûr. Même s'il aide le bloc à parvenir à ses fins, le Blutkreuz Korps poursuit ses propres desseins.

Faction indépendante avec ses objectifs spécifiques au sein de l'Axe, le Blutkreuz Korps dispose des engins militaires issus du VK les plus avancés au monde. Depuis les armes lasers jusqu'aux marcheurs de combat, de l'infanterie zombie qui peut être ranimée sur le champ de bataille aux super soldats gorilles, des armes de soutien les plus puissantes aux avions les plus modernes, le Blutkreuz Korps a tout pour être craint. Il est parfaitement équipé pour sauver le monde, en l'unissant sous son règne.

LES ALLIÉS

Encerclées par les dictatures fascistes et communistes, les démocraties mondiales se sont réunies au sein des Alliés. Cette coalition de nations, regroupée autour des États-Unis d'Amérique, comprend le Commonwealth britannique, l'empire colonial français et le Brésil.

Les Alliés ont créé le plus important complexe militaro-industriel de l'histoire en réorganisant les deux grands centres de Détroit et Montréal, ainsi que des centaines d'usines réparties sur l'ensemble de la planète. Mais les ressources alliées sont malgré tout limitées sur tous les fronts. Les forces armées sont engagées sur les côtes de l'Alaska et les territoires désolés de l'Antarctique, dans les déserts d'Afrique du Nord et d'Australie, dans les montagnes des Andes, les marais de Floride et dans les jungles de Birmanie et de Bornéo.

L'année 1947 ne s'annonce pas bien pour les Alliés. Les citoyens du bloc sont fatigués de cette guerre sans fin, se dépensant jusqu'à l'épuisement pour parvenir à la victoire. L'armée est également épuisée, mais réalise bien que seule la victoire totale peut garantir la survie de la démocratie. Tous les efforts sont faits pour mettre un terme à cette guerre, mais les Alliés n'accepteront rien d'autre qu'une capitulation sans condition des dictatures qui menacent la démocratie.

L'U.S.M.C.

Lorsque les Alliés fusionnèrent leurs armées dans la grande armée alliée, les armes spécifiques à certaines nations furent reconfigurées pour devenir des forces internationales combinées. Quelques unités et formations conservèrent leur nom originel - comme la Légion étrangère - mais lorsqu'il fut suggéré que le Corps des Marines des État-Unis (USMC) change de nom, la réponse fut un non définitif !

L'USMC était prête à s'ouvrir au reste des nations alliées, à condition évidemment que les nouvelles recrues soient au niveau. Ironiquement, le refus de l'USMC de changer son nom, sa structure et ses traditions n'a pas freiné l'intégration des nouveaux.

En fait le respect, le prestige et l'honneur conférés à ceux qui servent dans l'USMC agit comme une force inexorable qui attire les meilleurs parmi toutes les recrues alliées.

LE SSU

Le SSU est encerclé par ses ennemis et a dû se remettre de la pire trahison. Formé par l'URSS et la Chine communiste, le bloc s'est forgé dans le sang des ouvriers et des paysans qui se sont sacrifiés par millions pour libérer leurs frères des chaînes de l'exploitation capitaliste.

Aucun autre bloc n'a subi autant de pertes ni enduré autant de souffrances, ou perdu autant de territoires et de ressources. Malgré ces revers, le SSU est devenu plus fort grâce aux révolutions en Amérique du Sud et en Afrique et aux conquêtes militaires en Amérique du Nord.

Le prolétariat travaille sans relâche à construire de nouvelles usines et produire de nouvelles armes de guerre. Leur conception originale reste à la pointe de la technologie de combat moderne. Les soldats vétérans qui tombent au combat sont rétablis grâce à cette dernière avant de retourner à l'effort de guerre.

À l'aube de l'année 1947, les forces sino-soviétiques sont désormais en mesure de vaincre les forces réactionnaires ennemies. Le jour est enfin proche de voir les peuples opprimés rejeter le joug des Alliés et de l'Axe, permettant au SSU d'éclairer le monde grâce aux idéaux communistes.

LES SPETSNAZ

Les forces spéciales du SSU, les Spetsnaz, sont secrets et dangereux. Ils profitent du chaos qu'ils sont capables de créer à travers des frappes décisives et des opérations commando.

Le SSU, incapable de se séparer d'autres forces sur d'autres fronts et ayant besoin d'une présence en Mésopotamie, a choisi une stratégie utilisant un volume réduit composé de forces spéciales très mobiles qui frappent par surprise. Les Spetsnaz bénéficient de l'entraînement le plus sévère jamais conçu et sont connus pour opérer dans des conditions difficiles.

Après s'être entraînés dans les déserts de la Mère Patrie, les Spetsnaz ont reçu un équipement léger pour rester mobiles. Ils ont installé discrètement des bases cachées dans la région et ont commencé leur campagne de raids et de sabotages : ils n'ont pas encore attiré l'attention sur leur présence, mais représentent déjà une nuisance sérieuse pour les opérations ennemies.

LES MERCENAIRES

Même si les trois grands blocs multinationaux ont la mainmise sur la plus grande partie de la planète, quelques pays ont su rester neutres au cours de la guerre. À la fin de l'année 1946 la plupart ont décidé de former leur propre coalition, faisant désormais partie de l'Organisation des Nations Neutres (ONN). Dans un monde ravagé par la guerre, la neutralité offre de nombreux bénéfices. Un territoire neutre est idéal pour installer des entreprises qui fournissent ceux qui se battent. Les opérations des compagnies de mercenaires issus de ces pays sont particulièrement profitables.

Les compagnies de mercenaires varient en taille, de petites forces de frappe ou équipes de spécialistes jusqu'à des compagnies et régiments entiers. La plupart des soldats qui les composent viennent des nations neutres, mais on y trouve aussi des déserteurs, des "portés disparus" d'autres armées et bien sûr des agents fournissant des informations à l'ASOCOM, au Blutkreuz Korps et au SMERSH. Des factions restant dans l'ombre utilisent également de telles forces, qui leur permettent d'opérer anonymement n'importe où sur la planète.

Les rumeurs se propagent: l'Ahnenerbe (d'anciens SS toujours loyaux au troisième Reich), le Majestic 12 (un conseil secret au sein des Alliés à la recherche de technologie extraterrestre) et l'Aube sacrée (un mouvement contre-révolutionnaire tsariste) feraient régulièrement appel aux services des forces mercenaires.

INTRODUCTION

Dans DUST 1947, vous affrontez vos adversaires pour le contrôle du monde de DUST, un monde dieselpunk alternatif situé dans la Seconde Guerre mondiale. Les participants choisissent quel **bloc** ou **faction** jouer, construisent leurs armées, adoptent un scénario et exécutent leurs plans de bataille pour voir qui remporte la victoire sur le terrain. DUST 1947 s'adapte facilement et permet de jouer avec seulement quelques soldats ou des compagnies entières. Une large gamme de figurines disponible vous attend dans votre magasin de jeux préféré. Vous y trouverez également des boîtes de démarrage, qui contiennent tout ce dont un joueur peut avoir besoin pour commencer à jouer et qui sont équilibrées pour affronter les autres boîtes de démarrage. Les figurines servent également de base à une armée plus importante, agrémentée de nouvelles unités. Choisissez vos figurines préférées ou deux boîtes de démarrage, prenez un ami comme adversaire et vous avez tout pour vous immerger dans le monde de DUST 1947 et de son jeu rapide, furieux et amusant !

RÉSUMÉ DE JEU

Chaque partie de DUST 1947 représente une bataille entière. Les joueurs activent des unités à tour de rôle jusqu'à ce que la partie se termine. Au cours d'une **activation**, les unités peuvent se déplacer, en **attaquer** d'autres, utiliser des **compétences spéciales**, ou ne **rien** faire. Pour déterminer le succès ou l'échec d'une action - comme une **attaque**, se mettre à **couvert** ou utiliser une **compétence** particulière - les joueurs lancent des dés spéciaux appelés "dés DUST".

LES DÉS DUST

Les dés DUST ont six faces avec trois symboles différents et qui varient en apparence suivant le bloc ou la faction que le dé représente :

ALLIÉS, AXE, SSU, MERCENAIRES.

En règle générale, les **attaques** touchent avec un résultat mais certaines règles spéciales peuvent modifier cet état, permettant d'atteindre votre cible avec les résultats et . Ces règles vous donneront les résultats à obtenir pour réaliser une **action** qui demande de lancer un dé.

PRÉPARER LA PARTIE

Les joueurs doivent d'abord choisir un scénario - plusieurs sont proposés à la fin de ce livre. Le premier, « Échange de tirs », est parfait pour une première partie. Chaque joueur sélectionne les unités qu'il va utiliser. Si vous venez de vous lancer, une boîte de démarrage DUST 1947 - disponible dans votre magasin préféré - contient une force d'environ 25 points d'armée. Pour des parties sérieuses, vous préférerez assembler une force d'une cinquantaine de points. Les joueurs installent les tapis de jeu et le terrain suivant les indications du scénario - Page 126. Chaque boîte de démarrage contient un tapis de jeu et combiner deux tapis issus de deux boîtes de démarrage crée un champ de bataille idéal, permettant d'utiliser les scénarios présentés à la fin de ce livre.

TAPIS DE JEU

Les tapis de jeu DUST 1947 représentent le champ de bataille et sont divisés en carrés. Lorsque vous jouez sur ce tapis, vous pouvez utiliser les carrés pour mesurer les distances qui permettent de déterminer les portées et les déplacements. Les carrés permettent également de déterminer la cohésion d'une unité d'infanterie. Tous les soldats d'une unité d'infanterie occupent un seul et même carré. Les véhicules normaux occupent un carré, mais les grands véhicules et les aéronefs en occupent deux. Les véhicules immenses occupent quatre carrés. Certains véhicules ont des armes ou équipements qui dépassent des bords d'un carré : dans le jeu, cela n'affecte pas le carré que l'unité occupe réellement.

TYPES D'UNITÉS

DUST 1947 permet des batailles variées et intéressantes grâce à un large choix d'unités disponibles :

- **INFANTERIE :** une escouade de soldats entraînés.

- **VÉHICULE :** les marcheurs et les chars sont parmi les véhicules les plus puissants que l'on puisse trouver sur un champ de bataille. Par défaut, tous les véhicules ont une hauteur équivalente à portée 1.

- **AÉRONEF :** des véhicules aériens qui sont les maîtres du ciel, faisant pleuvoir la destruction sur leurs adversaires.

- **HÉROS :** une unité d'infanterie comprenant une seule figurine, qui représente un combattant célèbre ou un chef légendaire du monde de DUST.

TOURS

Une partie de DUST 1947 est divisée en tours. Au début de chaque tour, on lance des dés Dust pour savoir quel joueur va commencer.

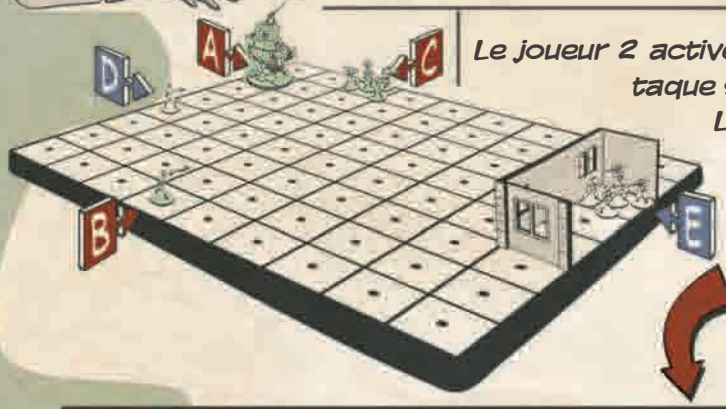
Le premier joueur active sa première unité, puis les joueurs activent chacun une unité à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

Le tour prend alors fin et à moins que les conditions de victoire ne soient atteintes, la partie continue et les joueurs débutent un nouveau tour - voir victoire, Page 22.

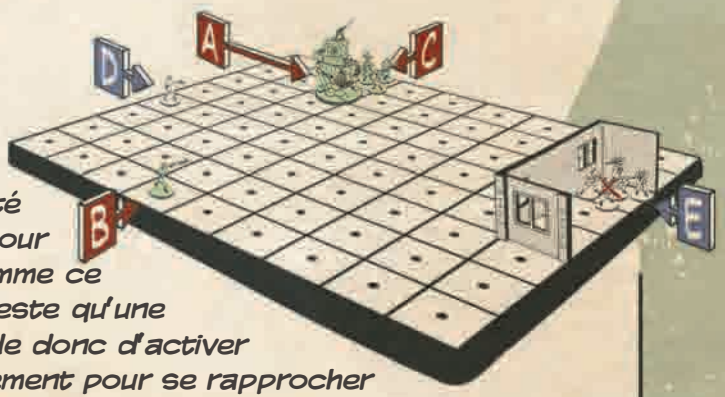
EXEMPLE DE TOUR

Les joueurs 1 et 2 ont déjà joué plusieurs tours et le marcheur du joueur 2 a été détruit. Il reste trois unités sur le champ de bataille au joueur 1 (A, B et C) et plus que deux (D et E) au joueur 2.

Pour débuter un nouveau tour, les deux joueurs lancent trois dés. Le joueur 1 obtient ★ 🛡 🛡 et le joueur 2 ✠ ⌖ 🛡. En comptant les ★, les deux joueurs seraient à égalité pour l'initiative, mais le ⌖ donne l'avantage au joueur 2 ce qui lui permet de décider qui jouera en premier. Ayant déjà perdu une unité, il décide de jouer en premier.



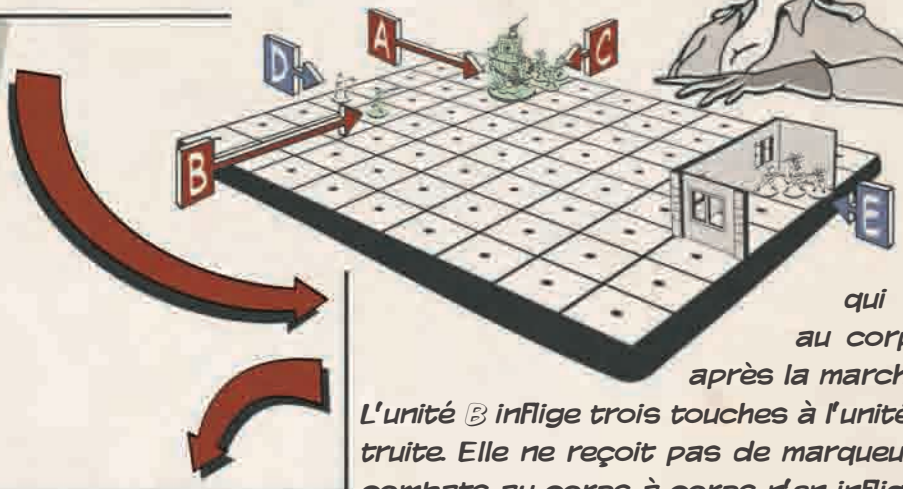
Le joueur 2 active le héros D et lui assigne une action attaque soutenue contre le marcheur A du joueur 1. L'unité A prend deux touches mais n'est pas détruite et reçoit un marqueur sous le Feu.



Le joueur 1 voudrait passer, espérant que l'unité d'infanterie E du joueur 2 quitte son couvert pour attaquer une des unités du joueur 1, mais comme ce dernier a trois unités à activer et qu'il n'en reste qu'une au joueur 2, c'est impossible. Le joueur 1 décide donc d'activer le marcheur A et lui ordonne une action mouvement pour se rapprocher de l'unité E et avoir ainsi toutes ses armes à portée, tout en restant hors de portée des armes de l'unité E. La deuxième action est une attaque, pour utiliser toutes les armes de l'unité A contre l'unité E. Un soldat dans cette dernière est éliminé à cause de l'attaque et l'unité reçoit un marqueur sous le Feu.

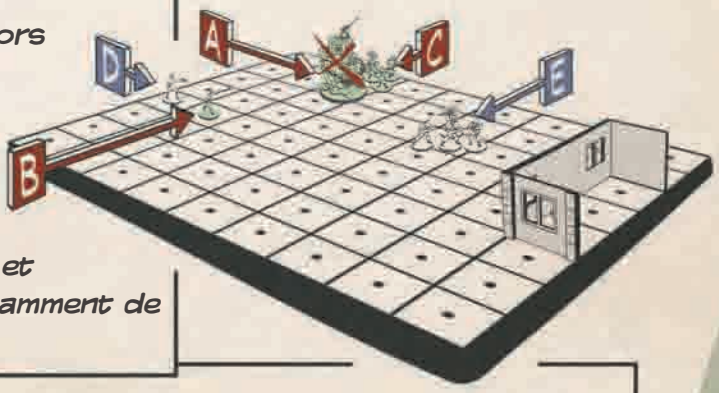
EXEMPLE DE TOUR, SUITE

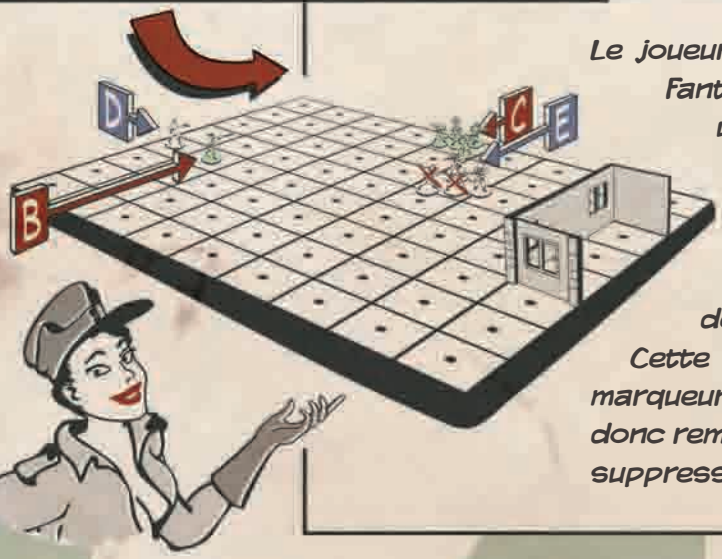
Le joueur 2 souhaite passer car aucune unité du joueur 1 n'est à portée de l'unité E.
Ayant une seule unité à activer, alors que le joueur 1 en a deux, il peut passer.



le joueur 1 active le héros B et lui ordonne une action marche en spécifiant l'utilisation de la compétence charge qui permet d'attaquer au corps-à-corps l'unité D après la marche.
L'unité B inflige trois touches à l'unité D, qui n'est pas détruite. Elle ne reçoit pas de marqueur sous le Feu car les combats au corps à corps n'en infligent pas.

Le joueur 2 voudrait passer à nouveau car toutes les unités du joueur 1 sont toujours hors de portée. Mais il ne reste qu'une unité à activer à chaque joueur, donc le joueur 2 ne peut plus passer. Il active donc l'unité E et lui donne une action mouvement – pour se rapprocher de l'unité A – et une action attaque qui cause suffisamment de dégâts pour détruire l'unité A.





Le joueur 1 active l'unité d'infanterie C et lui ordonne une action mouvement – pour la rapprocher de l'unité E – et une action attaque qui élimine deux soldats de l'unité E.
Cette dernière avait déjà un marqueur sous le Feu qui est donc remplacé par un marqueur suppression.

TOUTES LES UNITÉS ONT ÉTÉ ACTIVÉES, LE TOUR SE TERMINE.

INITIATIVE

Au début de chaque **tour**, chaque joueur lance trois dés DUST - ce nombre peut être modifié par certaines **compétences**. Le joueur qui obtient le plus de gagne l'initiative. En cas d'égalité, le joueur qui obtient le plus de prend l'initiative. Si le résultat est toujours égal, les joueurs relancent leurs dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux remporte l'initiative, en suivant les critères précédents. Une fois que l'initiative a été déterminée, le joueur qui l'a remportée décide quel joueur va réaliser la première **activation**.

ACTIVATIONS

Le joueur sélectionne l'unité qu'il va **activer** et lui assigne deux **actions**. Un joueur peut également choisir de renoncer à son **activation** - il **passe** - s'il a moins d'unités restantes à **activer** que son adversaire. Les héros qui ont rejoint une unité d'infanterie ou pilotant un véhicule sont comptés comme une seule unité - Page 51.

Lorsqu'un joueur assigne des **actions** à une unité, il doit toutes les déclarer, même les **actions spéciales**, les **compétences**, ou l'utilisation d'**armes spéciales** et ce avant de résoudre n'importe quelle **action**. Les **actions** qui peuvent être attribuées à une unité sont les suivantes :

- **rien** - Page 26
- **mouvement** - Page 26
- **marche** - coûte deux **actions** - Page 29
- **attaque** - Page 34
- **attaque soutenue** - coûte deux **actions** - Page 44
- **spécial** - pour utiliser certaines **compétences** ou équipements, on doit assigner à une unité une **action spéciale** - Pages 162 à 177

Les joueurs peuvent assigner n'importe quelle combinaison d'**actions**, à l'exception de :

- deux **actions mouvement** (deviennent une **marche**)
- deux **marches** (cela ferait quatre **actions** au total)
- deux **attaques** (deviennent une **attaque soutenue**)
- ou deux **attaques soutenues** (cela ferait quatre **actions** au total)

Certaines **compétences** permettent aux unités d'avoir une troisième **action**. Ces compétences ne sont pas cumulatives et ne permettent pas de dépasser trois **actions**.

Les unités ne peuvent pas se voir assigner plus de trois **actions** dans une même **activation**.

On ne peut pas assigner à une unité plus d'un **mouvement** ou d'une **marche**, ou plus d'une **attaque** ou **attaque soutenue** par **activation**, à moins que cela ne soit autorisé par l'utilisation d'une **compétence spéciale** comme **au pas de course**. Chaque fois que l'on assigne à une unité deux **actions mouvement**, elles deviennent une seule **action marche**. On peut assigner à une unité plusieurs fois la même **action spéciale** - **réparation de terrain** par exemple - mais certaines interrompent l'**activation** de l'unité si elles sont réussies - **bougez-vous tas de singes** par exemple. Cela interdit la réalisation d'autres **actions**, mêmes des **actions spéciales**.

VICTOIRE

La partie se termine à la fin d'un **tour** si une des conditions suivantes est remplie :

- un des joueurs atteint les **objectifs** spécifiés dans le scénario
- un - ou plusieurs - joueur n'a plus d'unité restante sur la **surface de jeu**
- la partie atteint la limite de **tours** spécifiée dans le scénario

Le joueur qui a atteint les **objectifs** du scénario ou a éliminé les unités de son adversaire gagne la partie. Si aucun camp n'a atteint les **objectifs** ou éliminé toutes les forces adverses, la victoire est déterminée en calculant les **points de victoire**. Pour ce faire les deux camps totalisent le nombre de **points d'armée** détruits dans l'armée adverse et y additionnent les **points de victoire** reçus suivant les conditions du scénario. Le joueur qui a accumulé le plus de **points de victoire** gagne la partie. Un nombre égal de points équivaut à un match nul.

LIRE LES CARTES D'UNITÉS

Les cartes d'unités permettent de retrouver toutes les aptitudes des unités des joueurs. Elles sont également utiles pour tenir compte des unités activées lors d'un tour.
Vous trouverez ci-dessous une description des informations contenues sur chaque face d'une carte d'unité.

NOM DE L'UNITÉ

Indique le nom de l'unité, sa faction et sa fonction tactique.

CAPACITÉ DE DOMMAGES

Indique le nombre de dommages que peut encaisser un véhicule ou un héros avant d'être détruit.

ARMES SPÉCIALES ET COMPÉTENCES DE L'UNITÉ

C'est une liste des ARMES SPÉCIALES et des COMPÉTENCES que possède l'unité.
– Pages 162 à 177 –

TABLE D'ARMES

Cette table liste toutes les armes portées par l'unité et les capacités de chaque arme. La première colonne contient une lettre pour chaque arme, qui correspond à l'image au dos de la carte d'unité, puis le nombre de cette même arme au sein de l'unité et enfin le nom de l'arme elle-même.
La colonne Range indique la PORTÉE DE L'ARME, exprimée en carrés.

Les quatorze colonnes suivantes sont regroupées par type d'unité : INFANTERIE – VÉHICULE – AÉRONEF.
Chaque colonne indique le nombre de dés dust à lancer et le nombre de dommages infligés par chaque touche, contre une cible qui possède l'armure désignée dans le haut de la colonne.
Les véhicules ont une colonne additionnelle, qui indique ou et comment une arme est montée pour déterminer son ARC DE TIR.

Veuillez noter que les armes à MUNITIONS LIMITÉES – Page 155 – comprennent des cases à cocher pour noter les munitions dépensées.

TYPES D'UNITÉS

Chaque symbole indique le type d'unité décrit par une carte et est suivit de la VALEUR D'ARMURE # de l'unité.

UNITÉ D'INFANTERIE #
Escouades, Armes de Soutien et Héros

UNITÉ VÉHICULE #
Marcheurs, Chars et Camions

UNITÉ AÉRONEF #
Avions et Hélicoptères

VALEUR MOUVEMENT #
Indique le nombre de carrés parcourus par l'unité lorsqu'on lui assigne un mouvement.
– Pages 26 et 117 –

MARCHE #
Indique le nombre de carrés parcourus par une unité à qui on assigne une marche.
– Pages 29 et 118 –

POINTS D'ARMÉE

Le coût en points de l'unité lorsque vous construisez une armée. Le nombre maximum de points que peut aligner chaque joueur est spécifié par le scénario ou choisi par les joueurs.

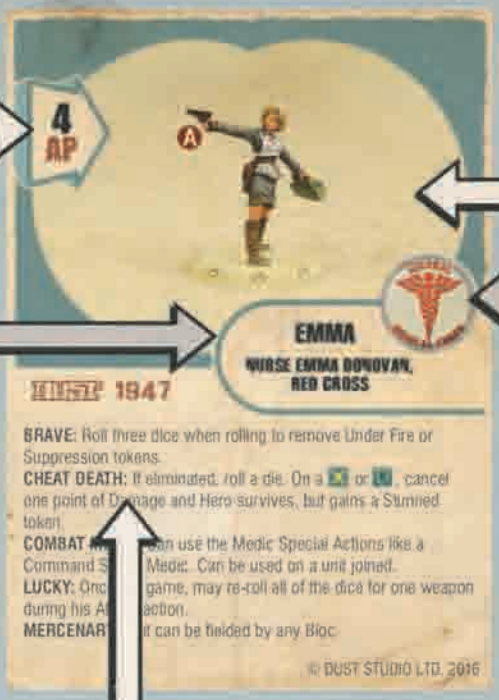


PHOTO DE L'UNITÉ

Cette photo peut être utilisée pour identifier les figurines incluses dans l'unité. Les armes de l'unité sont indiquées par une lettre qui correspond à celles que l'on trouve sur la table d'armes de l'autre côté de la carte.

SUIVI DES DOMMAGES

Des cases à cocher utilisées pour indiquer les dommages encaissés par un héros ou un véhicule.

Les unités d'infanterie indiquent leurs dommages en retirant une figurine – une par touche – et donc n'ont pas de suivi des dommages.

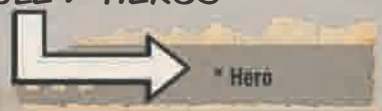
RAPPEL DES ARMES SPÉCIALES ET COMPÉTENCES DE L'UNITÉ

Ce rappel inclut un résumé des ARMES SPÉCIALES et des COMPÉTENCES possédées par l'unité. Pour une description complète, voir pages 162 à 177.

SYMBOLE DE BLOC / FACTION

chaque symbole indique l'affiliation de l'unité à un BLOC ou une FACTION spécifique.

INDICATEUR DE TAILLE DE VÉHICULE / HÉROS



Certaines cartes ont une petite annotation dans le coin droit en bas pour indiquer un véhicule d'une taille inhabituelle LÉGER, GRAND ou IMMENSE ou le statut de HÉROS d'une unité d'infanterie composée d'une seule figurine.

NOTE !

Les cartes DUST 1947 sont recouvertes d'un filtre qui permet d'utiliser des marqueurs secs effaçables.

Vous pouvez cocher les cases ou prendre des notes sur vos cartes durant la partie avec un marqueur effaçable à sec, puis essuyer vos cartes lorsque la partie prend fin.

ACTION RIEN

Une unité à laquelle on assigne une action rien dépense une seule action pour ne rien faire.

ACTION MOUVEMENT

Une unité à laquelle on assigne une **action mouvement** dépense une seule **action** pour se déplacer d'un nombre maximum de carrés égal à sa valeur de **mouvement**. La direction à laquelle fait face l'unité n'a pas d'effet sur le déplacement. L'unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction et terminer son **action mouvement** en faisant face à n'importe quel côté du carré. Lorsqu'une unité se déplace en diagonale, le premier carré compte comme un carré et chaque carré en diagonale supplémentaire compte pour deux - voir exemple Page 29.

Les unités peuvent traverser un carré occupé par une unité amie, avec les exceptions suivantes :

- un véhicule ne peut pas traverser un véhicule ami
- une unité ne peut pas terminer son déplacement dans un carré occupé par une unité amie, à moins que l'unité qui se déplace soit un héros qui partage le carré avec une unité amie - Page 51.

Les unités ne peuvent pas traverser ou terminer leur déplacement dans un carré contenant une unité ennemie.

Le déplacement peut être affecté ou bloqué par le **terrain**. DUST 1947 prend en compte les différents types de **terrains** suivants :

- **OUVERT** : représente les zones plates et dégagées telles que les plaines ou les champs fraîchement récoltés. Les unités peuvent occuper et traverser les zones de **terrains ouverts** et on peut y placer des **obstacles**

- **BOUE** : représente les étendues boueuses. La **boue** est considérée comme un **terrain ouvert** mais qui divise par deux les valeurs de **mouvement** et de **marche**- arrondi inférieur, jamais inférieur à 1 - pour toutes les unités à l'exception des aéronefs

- **ARBRE** : représente un gros **arbre** ou quelques petits. Les unités peuvent traverser et occuper la même position que les **arbres** en les utilisant comme **couvert**. Les **arbres** bloquent la **ligne de vue** s'ils cachent complètement l'unité ou fournissent du **couvert** s'ils la cachent partiellement. On considère que les petits **arbres** ont une hauteur de **portée** 1 et les grands **arbres** portée 2.

- **ROUTES** : représentent les zones aisées pour les véhicules. Les **routes** sont des **terrains ouverts** pour l'infanterie et les marcheurs et sont considérées comme **terrain amélioré** pour les véhicules à **roues**, à **chenilles** et **semi-chenillés**.

Ces véhicules qui réalisent un **mouvement** qui se déroule entièrement sur une **route** voient leur valeur de **mouvement** améliorée d'un point (+1 carré ou +10 cm). Ces mêmes véhicules qui réalisent une **marche** qui se déroule entièrement sur une **route** voient leur valeur de **marche** améliorée de deux points (+2 carrés ou +20 cm).

- **GRAVATS** : représente des piles de débris de **terrains détruits**, comme des **bâtiments** ou des **routes**. Les véhicules à **roues**, **chenillés** et **semi-chenillés** ne peuvent pas traverser ou occuper un **terrain gravats**. Les autres unités - marcheurs inclus - peuvent traverser et occuper ce **terrain**.

- **SABLE** : représente du sable qui n'est pas compressé, comme des dunes. Le sable est considéré comme un **terrain ouvert** mais qui divise par deux les valeurs de **mouvement** et de **marche** - arrondi inférieur, jamais inférieur à 1 - pour toutes les unités à l'exception des aéronefs.

- **STRUCTURE** : représente des **structures infranchissables** construites par l'homme dans lesquelles on ne peut pas entrer comme des piliers de béton, des réserves de carburant ou un silo. Les unités ne peuvent pas traverser ou occuper ce **terrain** mais peuvent s'arrêter à côté, espérant bénéficier d'un **couvert**.

- **EAU** : représente une zone d'**eau profonde** comme un lac, un océan ou une rivière. Les unités ne peuvent pas traverser ou occuper ce terrain, à l'exception des unités **navales** ou **amphibies**.

- **CAISSES DE MUNITIONS** : ces **obstacles** ne bloquent pas les **lignes de vue** et donnent du couvert - Pages 36 et 120. Les unités d'infanterie peuvent traverser ou prendre position autour d'une **caisse de munitions** et l'utiliser comme **couvert**. Les véhicules peuvent choisir de contourner une **caisse de munitions** ou de passer dessus, la détruisant - elle est alors retirée du jeu.

- **OBSTACLES ANTICHARS** : ces **obstacles** ne bloquent pas les **lignes de vue** et donnent du **couvert** - Pages 36 et 120. Les véhicules - marcheurs inclus - ne peuvent pas traverser un **obstacle antichar**. Les unités d'infanterie peuvent traverser ou s'arrêter autour d'un **obstacle antichar**, ce qui peut leur donner du **couvert**.

- **MURS ET BÂTIMENTS** : les unités ne peuvent pas traverser les **murs élevés**, mais peuvent passer à travers les **ouvertures** des **murs isolés** et des **bâtiments** ou s'arrêter à côté pour bénéficier de **couvert**. Les **ouvertures** sont classées en trois catégories : **petites** - inférieures à un carré ou moins de 10 cm - **grandes** - de la largeur d'un carré ou 10 cm - et **imposantes** - deux carrés ou 20 cm. Les unités d'infanterie peuvent passer à travers les trois catégories.

Les véhicules ne peuvent pas passer par les **petites ouvertures**, mais peuvent passer par les **grandes** et les **imposantes**. Les unités d'infanterie peuvent également monter et descendre les étages d'un **bâtiment** qui en comporte plusieurs - ainsi que sur le toit d'un bâtiment - au coût d'un point de **valeur de déplacement** (1 carré ou 10 cm) par étage. Les **murs élevés** et les **bâtiments** bloquent la **ligne de vue** et fournissent du **couvert**.

Une **quonset hut** est un type particulier de **bâtiment** - Page 149.

Les unités d'infanterie, les marcheurs et les véhicules à chenilles (armure 2 ou plus) peuvent traverser les **murs bas**. Les véhicules à roue, semi-chenillés ou chenillés (armure 1) ne le peuvent pas.

Les **murs bas** ne bloquent pas la **ligne de vue** mais fournissent du **couvert**.

- **ÉPAVES** : lorsqu'un véhicule est détruit au cours de la partie, il reste sur la surface de jeu et devient un **terrain épave**. Le joueur peut le remplacer par la figurine d'un véhicule détruit s'il en a besoin ailleurs. Les **épaves** bloquent la **ligne de vue** - si le véhicule d'origine la bloquait - et fournissent du **couvert**.

Un véhicule - marcheur inclus - ne peut pas traverser une **épave**, ce qui est autorisé pour l'infanterie. Un aéronef détruit ne devient pas une **épave** et est retiré de la **surface de jeu**.

ACTION MARCHE

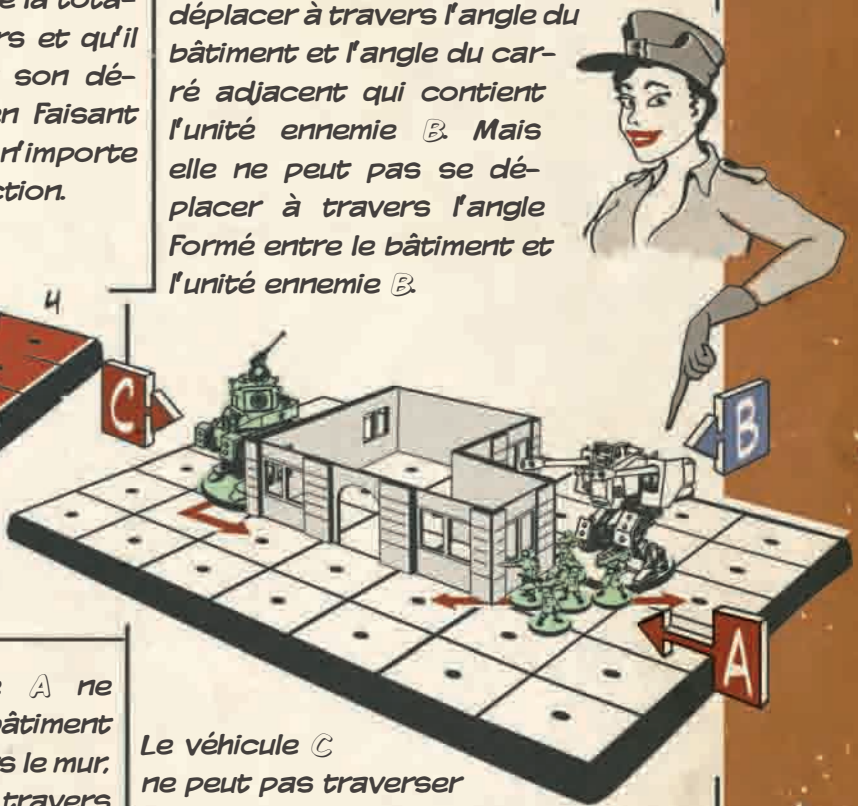
Une unité à laquelle est assignée une **action marche** utilise ses deux **actions** pour se déplacer d'un nombre de carrés égal ou inférieur à sa valeur **marche**. Une **marche** fonctionne de manière identique à un **mouvement**, si ce n'est pour la distance totale parcourue.

MOUVEMENT / MARCHE

Dans le diagramme ci-dessous, l'unité A dispose d'une valeur mouvement 2 et marche 4.
Veuillez noter que le marcheur n'est pas obligé de se déplacer de la totalité de ces valeurs et qu'il peut terminer son déplacement en faisant face à n'importe quelle direction.

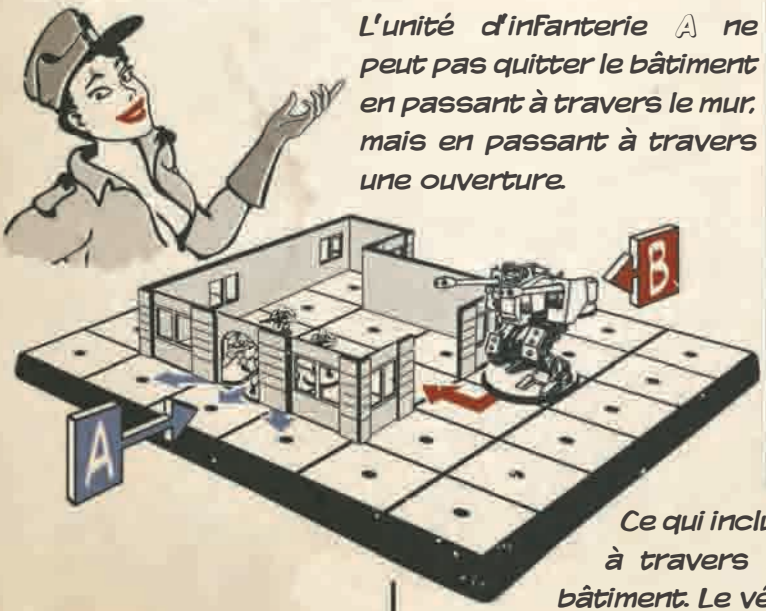
DÉPLACEMENT AUTOUR DES ANGLES

L'unité d'infanterie A peut se déplacer à travers l'angle du bâtiment et l'angle du carré adjacent qui contient l'unité ennemie B. Mais elle ne peut pas se déplacer à travers l'angle formé entre le bâtiment et l'unité ennemie B.



DÉPLACEMENT DANS LES BÂTIMENTS

L'unité d'infanterie A ne peut pas quitter le bâtiment en passant à travers le mur, mais en passant à travers une ouverture.

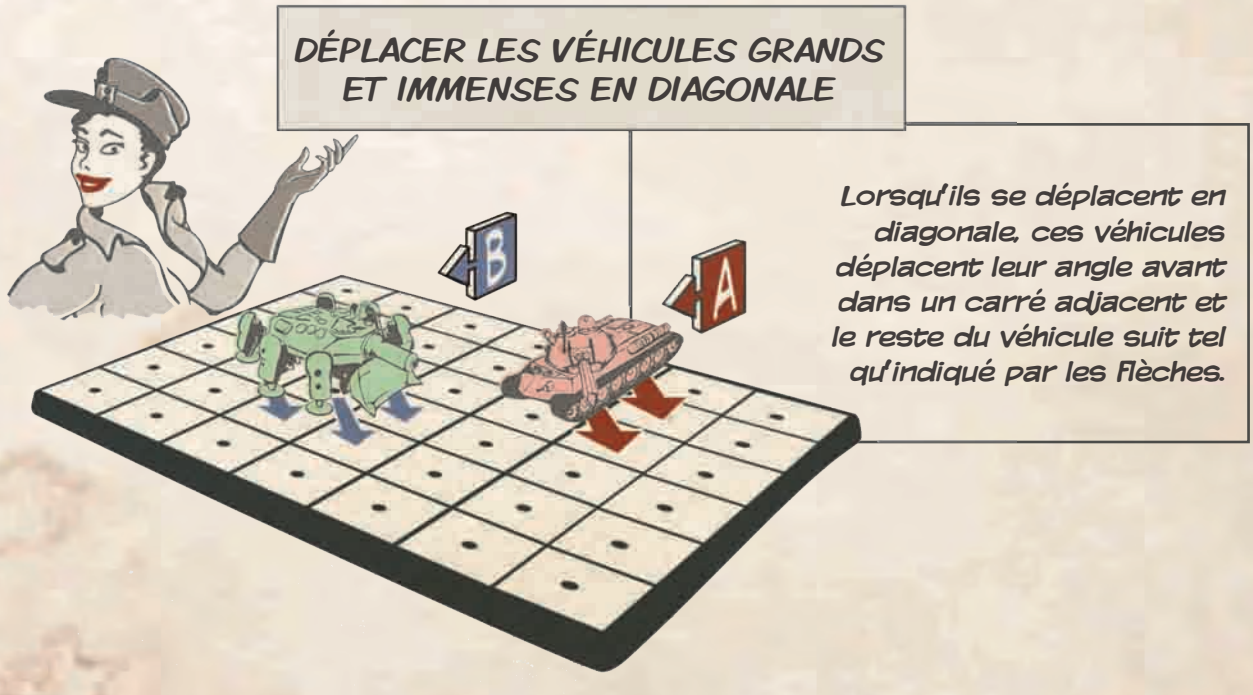


Le véhicule C ne peut pas traverser l'angle du bâtiment pour rentrer en diagonale dans le carré adjacent en n'utilisant qu'un seul carré de mouvement et doit au contraire se déplacer d'un carré vers l'avant puis d'un sur la gauche, entrant dans ce carré adjacent en diagonale pour le compte de deux carrés de mouvement.

Ce qui inclut un déplacement en diagonale à travers une ouverture pour quitter le bâtiment. Le véhicule B a besoin d'une grande ouverture pour entrer ou sortir du bâtiment et ne peut pas passer en diagonale.

DÉPLACEMENT DES VÉHICULES GRANDS ET IMMENSES

Un **grand véhicule** (Large Vehicle) occupe deux carrés, un **véhicule immense** (Huge Vehicle) en occupe quatre. Lorsqu'un de ces véhicules effectue un **mouvement**, réalisez-le depuis le bord avant du véhicule. Déplacez le bord avant du véhicule du nombre de carrés correspondant à la valeur **mouvement**, le reste du véhicule occupant un des carrés empruntés. Lorsqu'un de ces véhicule effectue un déplacement en diagonale, toute la surface avant du véhicule bouge en diagonale. Un **véhicule immense** peut effectuer une rotation sur lui-même dans les quatre carrés qu'il occupe, avant ou après son déplacement. Comme les autres véhicules, les **véhicules grands** et **immenses** ne peuvent pas passer en diagonale à travers l'angle d'un carré occupé par un **terrain infranchissable** ou une unité ennemie.



DÉPLACEMENT DES AÉRONEFS

Un **aéronef** se déplace de la même manière qu'un autre véhicule mais n'est pas bloqué par les angles des carrés occupés par un **terrain infranchissable** ou une unité ennemie - même volante. Les aéronefs volent au-dessus des **terrains**, **bâtiments**, unités terrestres, ces éléments du champ de bataille n'ont donc jamais d'effet sur leurs déplacements. Un aéronef ne peut jamais entrer dans un terrain ou bâtiment et est placé au-dessus d'eux plutôt qu'à l'intérieur. Un aéronef doit réaliser un **mouvement** ou une **marche** comme première **action** à chaque activation, à moins d'être un **hélicoptère**. La figurine doit être déplacée physiquement, même

si elle retourne à la position qu'elle occupait, ce qui peut déclencher une **attaque de réaction**. Un **grand aéronef** occupe quatre carrés et se déplace comme un véhicule du même nom mais sans être bloqué par les angles des carrés occupés par un **terrain infranchissable** ou une unité ennemie.

TRANSPORT DES PASSAGERS ET VÉHICULES

Un véhicule possédant la compétence **passagers** (#) (Passengers) peut transporter des unités d'infanterie. Le nombre entre parenthèses (#) indique l'espace disponible dans le véhicule. Chaque soldat ayant une **armure infanterie** 1 ou 2 occupe un espace dans le véhicule. Un soldat **armure infanterie** 3 et 4 en occupe deux. Plusieurs unités peuvent embarquer dans le même véhicule tant qu'elles n'occupent pas plus de places que disponibles.

Une unité d'infanterie embarque dans un véhicule en se déplaçant au contact du véhicule ou du socle si elle embarque un aéronef, même après que le véhicule ou l'aéronef ait été activé. Une unité d'infanterie peut également commencer la partie embarquée dans un véhicule. Indiquez sa présence en plaçant une figurine de l'unité sur la carte du véhicule, le véhicule lui-même ou le socle de l'aéronef.

Les **passagers** embarqués s'**activent** séparément du véhicule. Ils peuvent débarquer de ce dernier en s'**activant** avant lui et en réalisant un **mouvement** ou une **marche** pour s'en éloigner. S'ils débarquent d'un aéronef, ils peuvent le faire même sur le toit d'un **bâtiment**. Si les **passagers** s'**activent** après le véhicule, ils ne peuvent pas débarquer et donc ne peuvent pas réaliser de **mouvement** ou de **marche**. Les **passagers** ne peuvent pas réaliser d'**attaque soutenue**, ni utiliser une **arme de soutien** ou de **corps à corps**. Ils peuvent utiliser toute autre arme personnelle avec le même **arc de tir** qu'une **arme de**

côté (Side Weapon). La moitié du nombre de **passagers** peut tirer de chaque côté du véhicule. Les **passagers** ne peuvent pas utiliser une compétence qui cible le véhicule qu'ils occupent. Les **passagers** à bord d'un **aéronef** qui bénéficie d'une **sauvegarde spéciale d'esquive améliorée** ne peuvent pas utiliser leurs armes. Les **passagers** embarqués ne peuvent pas être la cible d'une **attaque** ou d'une **attaque soutenue**. Si un véhicule est détruit alors qu'il transporte des **passagers**, le possesseur du véhicule lance un dé pour chaque figurine à l'intérieur.

Chaque indique le nombre de **passagers** qui encaissent un point de **dommage**. Les **passagers** n'ont pas de **sauvegarde de couvert** ou d'**infanterie** contre ces **dommages** mais peuvent bénéficier de la compétence **résistant aux dommages** - Page 167. Tout **passager** survivant est placé à **portée** 1 du véhicule. Si l'espace autour de ce dernier ne peut pas être occupé par les **passagers**, ils sont détruits. Toute unité ayant survécu reçoit un marqueur **suppression** et compte comme **activée** pour ce **tour**.

Un véhicule peut être transporté vers ou sur le champ de bataille par un **aérotransporteur** (Airlifter) ou une **péniche de débarquement** (Sealifter). Un **aérotransporteur** est un **aéronef** équipé pour transporter un véhicule **aéromobile** ou d'**assaut aérien**. Une **péniche de débarquement** est une **unité navale** capable de transporter des véhicules et de l'infanterie. Un véhicule peut commencer la partie embarqué dans un **aérotransporteur** ou une **péniche de débarquement**. Il peut également embarquer dans ces véhicules au cours de la partie - même après que le véhicule ait été activé. De la même manière, une unité d'infanterie peut commencer la partie comme **passagère** dans une **péniche de débarquement** ou l'embarquer pendant la partie.

Un véhicule transporté par un **aérotransporteur** ne peut pas être pris pour cible. Si ce dernier est éliminé alors qu'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. Un véhicule d'**assaut aérien** encaisse un point de **dommage** pour chaque obtenu, tout autre véhicule encaisse un point de **dommage** pour chaque ou obtenu. Si le véhicule survit, placez le directement sous l'**aérotransporteur** avant de retirer ce dernier de la **surface de jeu**. Le véhicule prend un marqueur de **suppression** et compte comme ayant été **activé** pour ce **tour**. Si l'espace directement sous l'**aérotransporteur** ne peut être occupé par un véhicule, ce dernier est détruit.

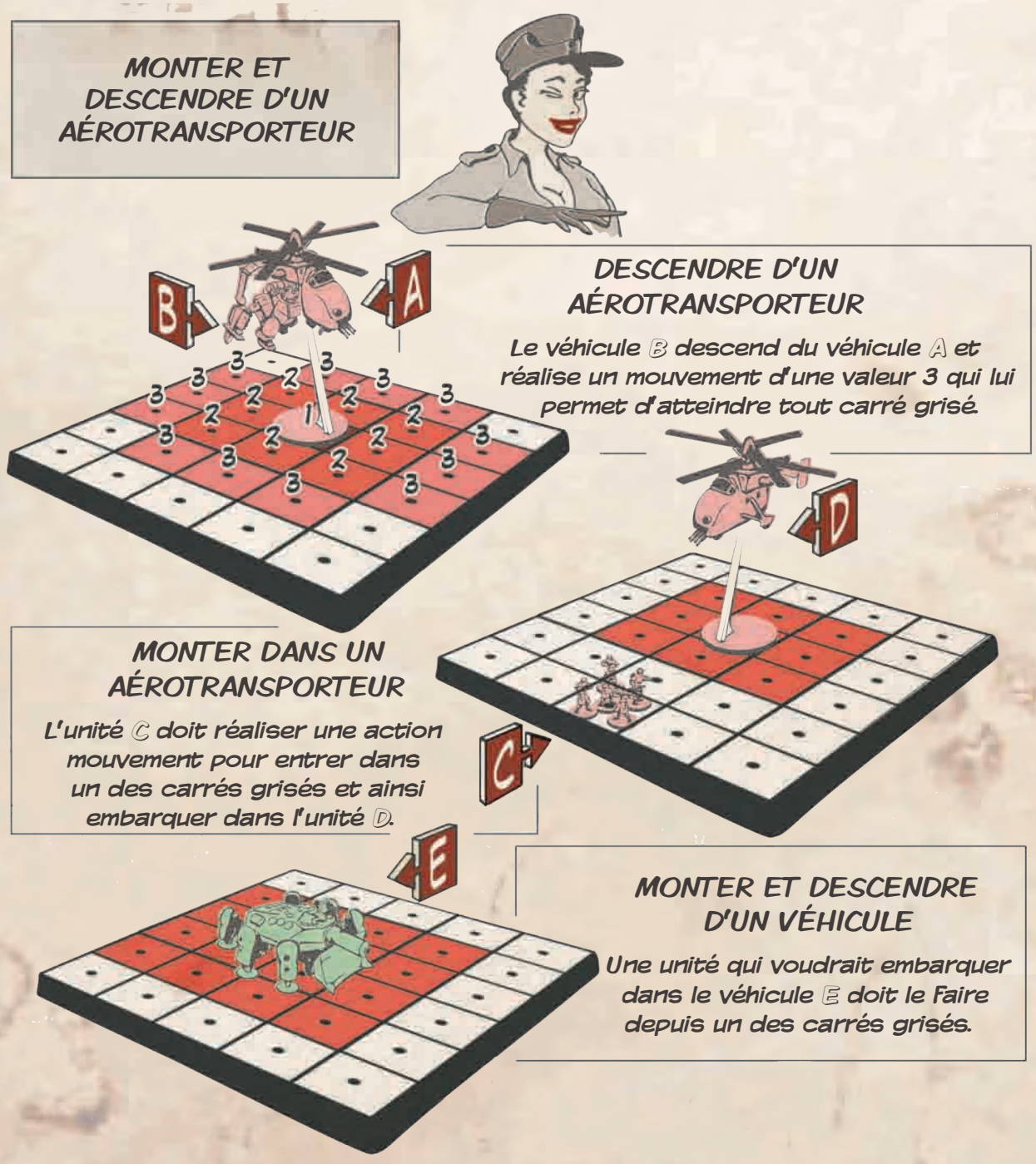
Une unité peut embarquer dans une **péniche de débarquement** en se déplaçant à l'intérieur. Une **péniche de débarquement** possède douze espaces à l'intérieur, qui peuvent être occupés par plusieurs unités, tant que ces dernières ne dépassent pas l'espace disponible :

- Infanterie, armure 1 ou 2 : un espace par soldat.
- Infanterie, armure 3 ou 4 : deux espaces par soldat.
- Véhicule, normal : six espaces.

- Véhicule, grand : douze espaces.
- Véhicule, immense : ne peut pas embarquer dans une **péniche de débarquement**.

Un véhicule ou une unité d'infanterie dans une **péniche de débarquement** s'**active** à part. Une unité peut quitter une **péniche de débarquement** en s'activant avant et en réalisant un **mouvement** ou une **marche** pour en sortir. En dehors de ça, elle ne peut pas réaliser de **mouvement**, **marche** ou **attaque soutenue** lorsqu'elle est embarquée.

Une unité transportée par une **péniche de débarquement** ne peut pas être prise pour cible. Si une **péniche de débarquement** est détruite alors qu'elle n'est pas en contact avec la terre ferme, tous les **passagers** et véhicules à l'intérieur sont détruits. Si elle est détruite alors que sa proue est en contact avec la terre ferme, les **passagers** et véhicules peuvent descendre normalement.



ACTION ATTAQUE

0 VÉRIFIER LA PORTÉE
- PAGE 34 -

1 VÉRIFIER L'ARC DE TIR
- PAGE 35 -

2 VÉRIFIER LA LIGNE DE VUE
- PAGE 36 -

3 DÉCLARER LES UNITÉS CIBLÉES
- PAGE 38 -

4 LANCER LES DÉS POUR TOUCHER
- PAGE 39 -

5 LANCER LES DÉS DE SAUVEGARDES
- PAGE 40 -

6 LES UNITÉS CIBLÉES ENCAISSENT DES DOMMAGES
- PAGE 41 -

7 SUPPRESSION DES UNITÉS CIBLÉES
- PAGE 42 -

8 RÉSOLUTION DU CORPS À CORPS
- PAGE 43 -

0 - VÉRIFIER LA PORTÉE

Les unités ne peuvent cibler que les ennemis à **portée** de leurs armes. Chaque **portée** d'arme, exprimée en carrés, est indiquée sur la **carte d'unité** dans la colonne **portée** de la **table d'armes**. Lorsque vous mesurez une portée en diagonale, la première compte comme un carré, mais toutes les suivantes comptent comme deux. Une portée « C » indique une arme de **corps à corps** qui ne peut attaquer que les cibles dans des carrés adjacents - Page 43.

PORTÉE

Une attaque a été assignée à l'unité A. La table d'armes sur sa carte d'unité indique qu'elle possède une arme ayant une portée 6 et une ayant portée 3.

Cela signifie que l'unité B est à portée de toutes les armes de l'unité A, mais que l'unité C n'est qu'à portée de l'arme ayant une portée 6.

1 - VÉRIFIER L'ARC DE TIR

Les unités d'infanterie - ainsi que les héros - ont un **arc de tir** à 360° qui leur permet de tirer dans toutes les directions, à moins que cela ne soit noté différemment dans la **table d'armes**. Les armes des véhicules ont des **arcs de tir** spécifiques, indiqués dans les **tables d'armes** de leurs **cartes d'unités**.

Les quatre **arcs de tirs** sont les suivants :

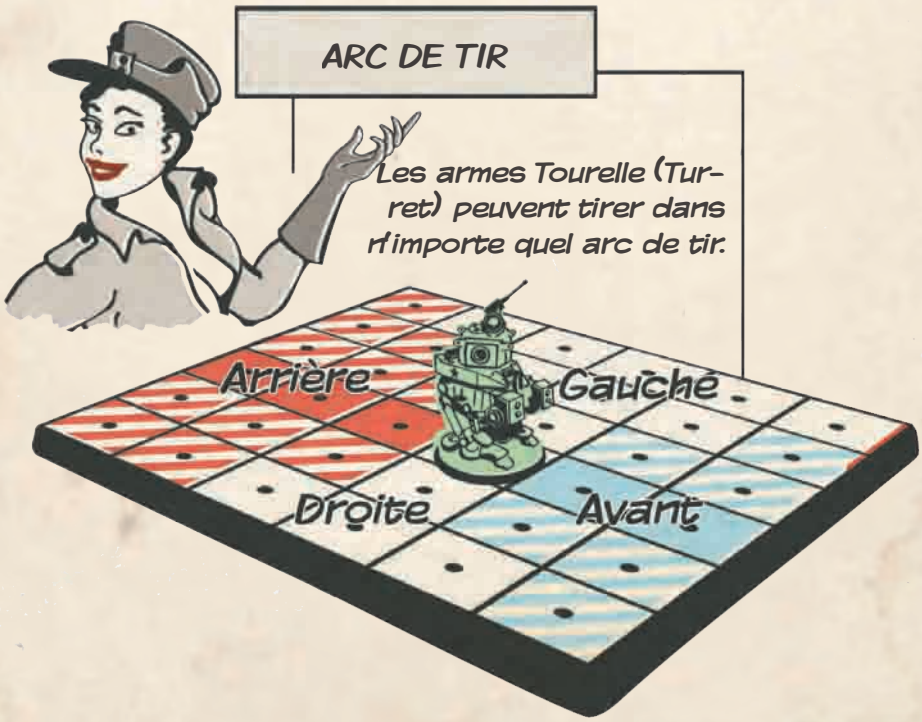
- **AVANT (FRONT)** : ces armes peuvent cibler les carrés à 45° à l'avant de l'unité (en bleu et hachuré en bleu vers l'avant du véhicule dans le diagramme).

- **ARRIÈRE (REAR)** : ces armes peuvent cibler les carrés à 45° à l'arrière de l'unité (en rouge et hachuré en rouge vers l'arrière du véhicule dans le diagramme).

- **CÔTÉ (SIDE)** : ces armes peuvent cibler les carrés à 180° d'un côté du véhicule, à l'exception des carrés juste devant ou derrière ce dernier.

- **TOURELLE (TURRET)** : ces armes peuvent cibler dans toutes les directions.

Si une unité veut viser une cible qui ne se trouve pas dans son **arc de tir**, le joueur doit d'abord lui assigner un **mouvement** pour modifier la direction vers laquelle elle fait face.



2 - VÉRIFIER LA LIGNE DE VUE

Chaque carré sur le tapis de jeu qui contient un point au milieu ne bloque pas la **ligne de vue**. Pour la déterminer, les joueurs doivent tracer une ligne imaginaire depuis le point du carré où se trouve l'unité qui tire vers le point du carré de sa cible.

Pour les **grands véhicules**, les armes **face** et **tourelle** tracent la **ligne de vue** depuis le carré avant du véhicule et les armes **arrière** depuis le carré arrière.

Pour les **véhicules immenses**, les armes **face** et **tourelle** tracent la **ligne de vue** depuis un des deux carrés avant du véhicule - au choix - et les armes rear un des deux carrés arrière du véhicule - au choix.

Si cette ligne passe dans un carré qui ne contient pas de point ou un carré qui contient un **terrain** qui bloque la **ligne de vue**, alors cette dernière est bloquée.

Si la **ligne de vue** passe sur l'angle d'un carré sans point, la **ligne de vue** n'est pas bloquée, mais l'unité visée bénéficie de **couvert** - Page 41.

Si la ligne passe à travers les angles de carrés qui bloquent la **ligne de vue** de chaque côté de cette dernière, alors la **ligne de vue** est bloquée.

Un carré qui contient une unité d'infanterie ne bloque pas la **ligne de vue**, mais un carré qui contient un véhicule bloque la **ligne de vue**.

Un carré contenant de la **fumée** bloque la **ligne de vue** des unités derrière lui, mais les unités à l'intérieur du carré peuvent être visées.

Les carrés d'**arbres** bloquent la **ligne de vue** derrière eux, mais les unités à l'intérieur peuvent être ciblées.

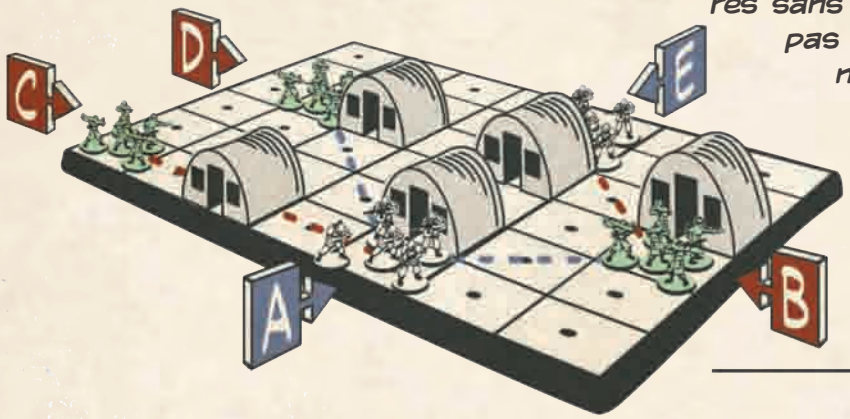
Les **murs élevés**, **structures** et **bâtiments** bloquent la **ligne de vue**, mais les ouvertures qui s'y trouvent non. Une unité à l'intérieur d'un **bâtiment** peut viser une unité à l'extérieur que si l'unité qui vise ou l'unité ciblée est adjacente à une ouverture - même en diagonale - par laquelle passe la **ligne de vue** de l'unité qui vise.

Une unité à l'extérieur d'un **bâtiment** peut cibler une unité à l'intérieur que si l'unité qui cible ou celle qui est visée - même en diagonale - est adjacente à l'ouverture par laquelle passe la **ligne de vue** de l'unité qui cible.

LIGNE DE VUE EXEMPLE 1

L'unité A dispose d'une ligne de vue vers l'unité B même si la ligne entre les deux passe par l'angle d'un carré sans point. L'unité A n'a pas de ligne de vue vers l'unité C, car la ligne entre les deux points passe par une case sans point.

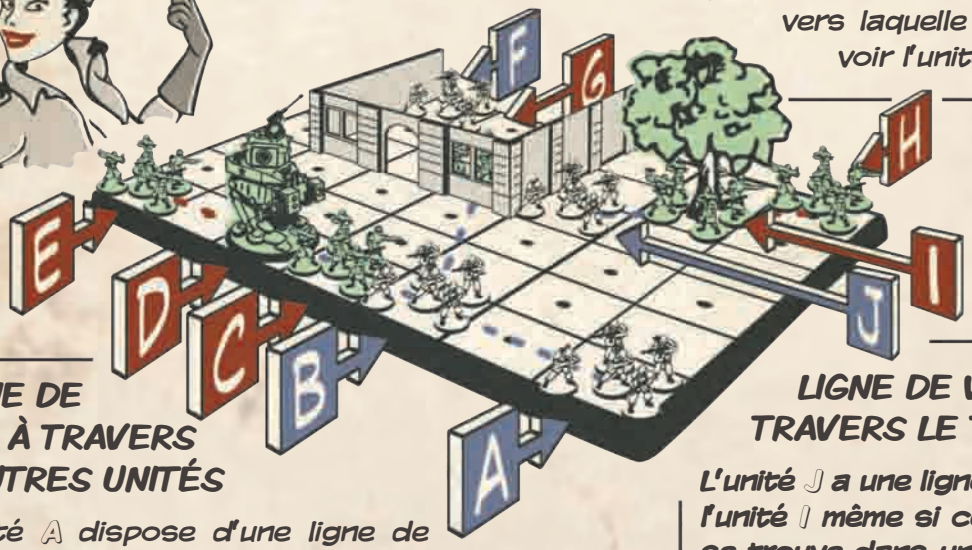
L'unité A dispose d'une ligne de vue vers l'unité D, car la ligne passe par deux angles de carrés sans points, mais qui ne sont pas opposés. Mais l'unité B ne dispose pas de ligne de vue vers l'unité E car la ligne tracée entre les deux points passe à travers deux angles opposés de carrés sans point.



LIGNE DE VUE EXEMPLE 2

LIGNE DE VUE À TRAVERS LES OUVERTURES

L'unité G à l'intérieur du bâtiment a une ligne de vue vers l'unité B à l'extérieur car l'unité G est adjacente à une ouverture. L'unité B a également une ligne de vue vers l'unité G à l'intérieur. L'unité G a une ligne de vue vers l'unité F car elles sont toutes les deux à l'intérieur du bâtiment, mais n'a pas de ligne de vue vers l'unité J car l'unité G n'est pas adjacente à une ouverture vers laquelle elle pourrait voir l'unité J.



LIGNE DE VUE À TRAVERS D'AUTRES UNITÉS

L'unité A dispose d'une ligne de vue vers l'unité ennemie C et l'unité ennemie D, même si elle passe par l'unité d'infanterie amie B. Les unités C et D peuvent viser les unités A et B, mais l'unité d'infanterie E ne peut pas viser les unités A et B car la ligne de vue est bloquée par l'unité véhicule amie D.

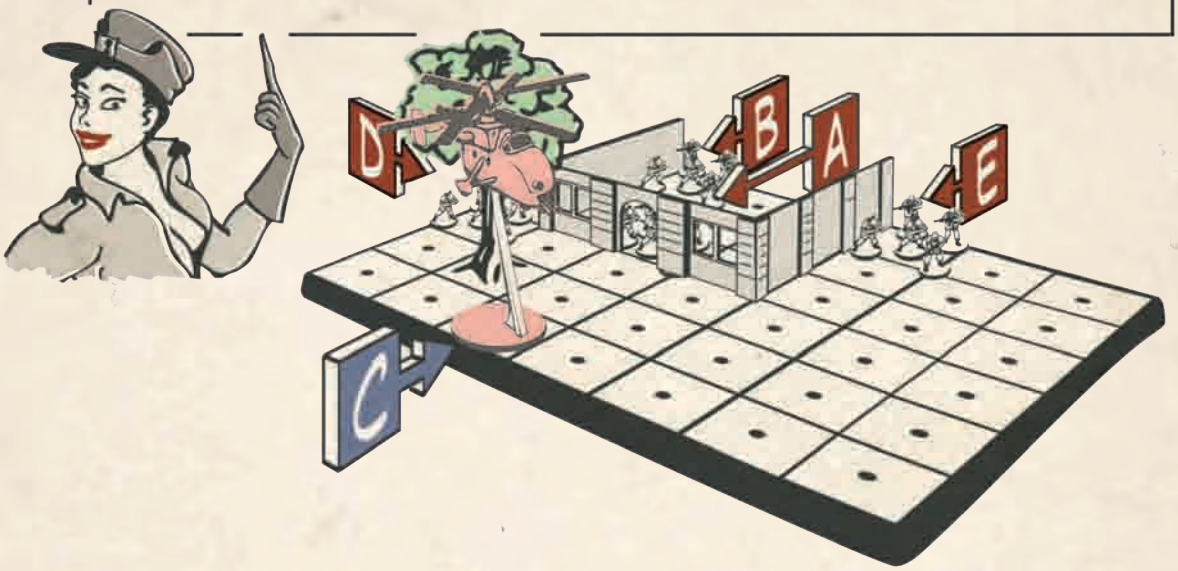
LIGNE DE VUE À TRAVERS LE TERRAIN

L'unité J a une ligne de vue vers l'unité I même si cette dernière se trouve dans un carré arbre, mais n'a pas de ligne de vue vers l'unité H qui se trouve de l'autre côté du carré.

LIGNE DE VUE VERS UN AÉRONEF

L'aéronef C a une ligne de vue vers l'unité A, mais pas l'unité B. L'unité A a une ligne de vue vers l'aéronef C mais l'unité B n'en a pas.

L'aéronef C a une ligne de vue vers les unités D et E, ces dernières ont également une ligne de vue vers lui.



Un aéronef a une **ligne de vue** vers toute unité sur la **surface de jeu** qui ne soit pas dans un **bâtiment**. Toute unité sur la surface de jeu qui ne soit pas dans un **bâtiment** a une **ligne de vue** vers un aéronef. Ce dernier possède une **ligne de vue** vers une unité dans un **bâtiment** que si cette dernière est à côté d'une ouverture et que l'aéronef a la **ligne de vue** à travers l'ouverture.

Une unité dans un **bâtiment** a la ligne de vue vers un aéronef que si elle est à côté d'une ouverture et qu'elle a une **ligne de vue** à travers l'ouverture vers l'aéronef.

Enfin, un aéronef ne peut pas cibler une unité qui se trouve directement sous lui, mais l'inverse est possible.

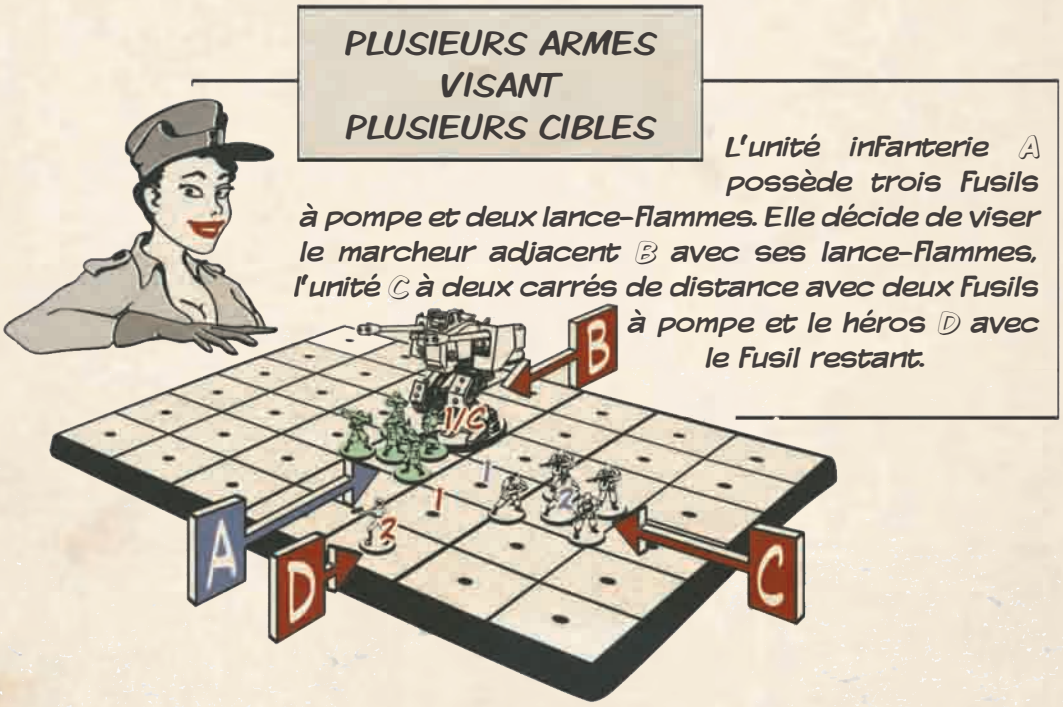
3 - DÉCLARER LES UNITÉS VISÉES

Une fois la **portée**, l'**arc de tir** et la **ligne de vue** vérifiés pour déterminer quelles unités peuvent être prises pour cible par l'unité qui vise, le joueur doit déclarer quelle unité sera visée spécifiquement par chaque arme utilisée, ainsi que toute **compétence** qui s'appliquerait. Une fois les cibles désignées, elles ne peuvent plus être modifiées.

Lorsque l'on réalise les tirs, ils sont tous simultanés. Si un joueur déclare qu'une unité utilise toutes ses armes contre la même cible et la détruit avec la première arme, les autres armes sont considérées comme utilisées en même temps et ne peuvent pas être utilisées contre une autre cible. Si un joueur déclare utiliser une arme à **munitions limitées** - tel un Panzerfaust - la munition est utilisée, même si les autres ont détruit la cible avant. Une unité n'a pas à utiliser obligatoire-

ment toutes ses armes ou **compétences** lors d'un combat, mais si elle ne déclare pas une cible pour l'une de ses armes ou n'indique pas l'utilisation d'une de ses **compétences** au moment où l'arme est utilisée, alors cette dernière ne sera pas utilisée lors de cette **activation**. Les véhicules et héros peuvent utiliser toutes les armes de leur **table d'armes** au cours d'une **attaque**, ou d'une **attaque soutenue**. Les unités d'infanterie peuvent utiliser toutes les armes de leur table d'armes pour les soldats survivants de l'unité au cours d'une **attaque**, ou d'une **attaque soutenue**.

Chaque arme qui peut être utilisée par l'unité qui attaque peut viser une cible différente. Un véhicule ou un héros possédant plusieurs armes ou une unité infanterie avec plusieurs soldats peut choisir de viser plusieurs cibles ou de concentrer ses attaques sur une seule.



4 - LANCER LES DÉS POUR TOUCHER

Le nombre de dés DUST à lancer pour chaque arme figure dans la **table d'armes** de la **carte d'unité**. Sélectionnez la ligne de l'arme puis la colonne qui correspond au type d'unité et à la valeur d'armure de l'unité visée. Le premier chiffre - avant la barre - indique le nombre de dés à lancer.

Si un symbole ⸸ est présent en lieu du premier chiffre, l'arme est à **effet de souffle** (Blast Weapon). Ces armes explosent sur une grande surface. Ce symbole ⸸ indique que vous lancez un dé par figurine présente dans l'unité visée. Lorsque vous jouez sur carré, une telle arme affecte toutes les unités d'infanterie présentes sur un même carré.

Si un héros partage un carré avec un véhicule ou marcheur, vous devez choisir sur qui vous tirez.

Lancez le nombre de dés indiqués pour l'arme, obtenant une **touche** pour chaque , sous réserve que le jet de dés ne soit modifié par une **compétence** ou un **équipement** - Pages 154 à 162.

BLAST

L'unité A vise l'unité B avec un auto grenade launcher. L'unité A lance /1 pour cette arme. L'unité B comprend cinq soldats, l'unité A lance donc cinq dés pour toucher.

= 5 DÉS

5 - LANCER LES DÉS DE SAUVEGARDES

Les unités qui occupent un carré contenant une **caisse de munition**, un **obstacle antichar**, un **arbre**, des **gravats**, un **bâtiment** ou de la **fumée** sont considérées comme étant à **couvert**.

Une unité visée est également considérée à **couvert** si la **ligne de vue** de l'unité qui tire passe par l'angle d'un carré sans point au milieu - Page 41.

Pour une unité d'infanterie à **couvert**, le joueur lance un dé pour chaque **touche** reçue par l'unité d'infanterie visée. Chaque ou annule une **touche**.

Pour un véhicule à **couvert**, le joueur lance un dé pour chaque **touche** reçue par l'unité véhicule visée. Chaque résultat annule une **touche**.

Une unité infanterie qui n'est pas à **couvert** reçoit une **sauvegarde d'infanterie**. Cette dernière représente la capacité des soldats à se jeter à terre pour éviter les tirs adverses. Le joueur lance un dé pour chaque **touche** reçue par son unité infanterie visée. Chaque annule une **touche**.

Les **véhicules grands** et **immenses** sont à **couvert** si au moins la moitié du véhicule est à **couvert** de l'unité qui vise. Pour un **grand véhicule** cela signifie qu'il est à **couvert** si un des carrés qu'il occupe est à **couvert** de l'unité qui vise.

Pour un **véhicule immense** cela signifie qu'il est à **couvert** si au moins deux carrés qu'il occupe sont à **couvert** de l'unité qui vise.

Pour déterminer si ces carrés sont à **couvert** de l'unité qui vise, les carrés qu'occupent le véhicule lui-même ne donnent pas de **couvert** aux autres carrés qu'occupe le véhicule.

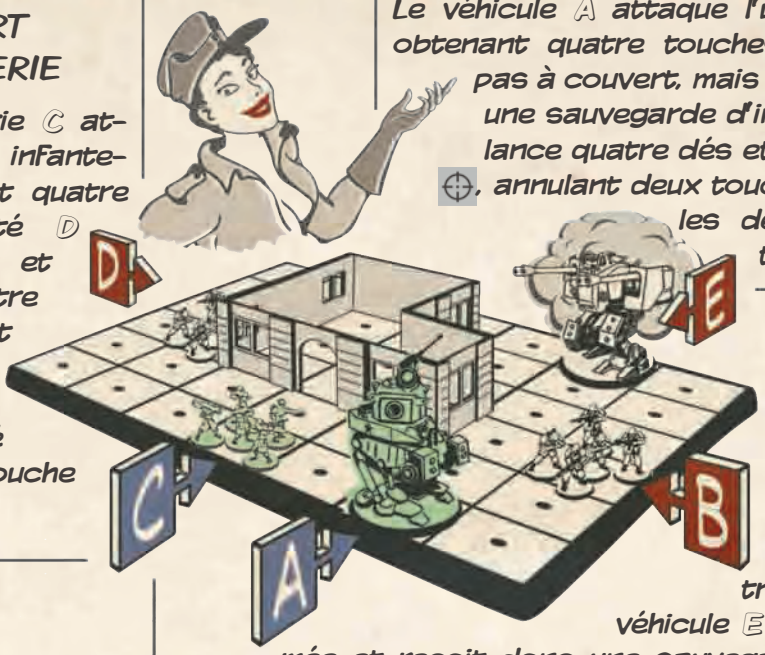
COUVERT

SAUVEGARDE DE COUVERT D'INFANTERIE

L'unité infanterie C attaque l'unité infanterie D, obtenant quatre touches. L'unité D est à couvert et lance donc quatre dés, obtenant ✠ ✠ ⛉ ⌖, annulant trois touches. L'unité D encaisse la touche restante.

SAUVEGARDE D'INFANTERIE

Le véhicule A attaque l'unité infanterie B, obtenant quatre touches. L'unité B n'est pas à couvert, mais reçoit malgré tout une sauvegarde d'infanterie. L'unité B lance quatre dés et obtient ✠ ✠ ⛉ ⌖, annulant deux touches. Elle encaisse les deux touches restantes.



SAUVEGARDE DE COUVERT DE VÉHICULE

Le véhicule A attaque le véhicule E, obtenant trois touches. Le véhicule E est dans la fumée et reçoit donc une sauvegarde de couvert. L'unité E lance trois dés et obtient ✠ ⛉ ⌖, annulant une touche. L'unité E encaisse les deux touches restantes. L'unité E contre-attaque, obtenant trois touches contre l'unité A. L'unité A n'a pas de couvert et donc ne reçoit pas de sauvegarde de couvert et encaisse les trois touches.

6 - LES UNITÉS VISÉES ENCAISSENT DES DOMMAGES

Assignez les **touches** non **sauvegardées** à une figurine à la fois, résolvant chaque **touche** avant de passer à la suivante. Chaque **touche** assignée à une unité d'infanterie élimine une figurine, choisie par le joueur qui joue l'unité. Chaque **touche** sur un héros ou un véhicule inflige le nombre de **dommages** indiqué sur la **table d'armes** de la **carte d'unité**. Sélectionnez la ligne de l'arme puis la colonne qui correspond au type d'unité et à la valeur d'armure de l'unité visée. Le deuxième nombre - après la barre - indique le nombre de **points de dommages** causé par chaque **touche** infligée par cette arme. Si une ☠ est indiquée à droite de la barre, l'arme inflige une **mort instantanée**. Les **dommages** d'une **mort instantanée** sont égaux au total restant sur le **suivi des dommages** d'une unité - les carrés restants à cocher. Pour chaque **touche** réussie, l'unité prendra la totalité de ses **points de dommages** en **dommages**.

MORT INSTANTANÉE

Le véhicule A cible le véhicule B avec une arme qui lance 2/☠. Le total du suivi des dommages de l'unité B est de quatre points de dommages (quatre cases). L'unité B a encaissé un point de dommages précédemment. L'unité A lance deux dés, obtenant deux touches contre l'unité B. Malgré le fait qu'il ne lui reste que trois points de dommages, chaque touche inflige quatre points de dommages, l'unité B encaisse huit points de dommages.

7 - SUPPRESSION DES UNITÉS CIBLÉES

Toute unité qui reçoit une **touche** d'une **attaque** ou d'une **attaque soutenue** reçoit également un marqueur **sous le feu**. Même si l'unité réussit une **sauvegarde** contre la **touche** ou les **dommages** qu'elle inflige. Si l'unité à déjà un marqueur **sous le feu**, il est remplacé par un marqueur **suppression**. Une unité avec un marqueur **suppression** ne peut en recevoir un autre. Les unités ne reçoivent pas de marqueur **sous le feu** ou **suppression** suite à des **attaques au corps-à-corps**.

Lorsqu'une unité avec un marqueur **sous le feu** ou **suppression** s'**active**, le joueur qui la contrôle lance deux dés. Si les deux indiquent , tous les marqueurs sont retirés. Si un seul est obtenu et que l'unité a un marqueur **sous le feu**, il est retiré. Si un seul est obtenu et que l'unité a un marqueur **suppression**, il est remplacé par un marqueur **sous le feu**.

Un marqueur **sous le feu** est un indicateur que l'unité est presque sous **suppression** et n'a pas d'effet sur l'unité. Un marqueur **suppression** force l'unité à réaliser une **action rien** comme première **action**. De plus, une unité avec un marqueur **suppression** ne peut pas se battre au **corps à corps**, mais peut répliquer si elle est attaquée au **corps à corps**.

Lorsqu'une unité avec un marqueur **suppression** tente une **attaque de réaction**, elle lance deux dés pour retirer le marqueur comme si elle s'**activait**. Si ce jet ne retire pas le marqueur **suppression**, l'unité lance un dé au lieu de deux pour déterminer si elle peut réaliser l'**attaque de réaction**.

Si l'**activation** d'une unité est interrompue par une **attaque de réaction** qui a pour effet que l'unité soit sous **suppression**, elle ne reçoit pas le marqueur avant d'avoir réalisé ses autres **actions**.

ACQUISITION DE SOUS LE FEU / SUPPRESSION

L'unité d'infanterie A réalise une attaque soutenue contre l'unité B et obtient deux touches. L'unité B tente une sauvegarde de couvert et obtient deux sauvegardes. L'unité B ne prend pas de dommages mais reçoit un marqueur sous le feu. L'unité C attaque l'unité B et obtient une touche. L'unité B tente une sauvegarde d'infanterie mais le jet échoue. Elle prend un point de dommages et remplace son marqueur sous le feu par un marqueur suppression.

RETIRER SOUS LE FEU / SUPPRESSION

L'unité B a un marqueur suppression. Lorsqu'elle s'active, le joueur qui la contrôle lance deux dés et obtient . Le marqueur suppression est remplacé par un sous le feu et l'unité B ne souffre plus de la suppression et peut donc attaquer au corps à corps et n'est pas obligée de réaliser une action rien comme première action.

8 - RÉSOLUTION DU CORPS À CORPS

Les armes indiquant une **portée** «C» dans la **table d'armes** des **cartes d'unités** sont des armes de **corps à corps** (Close Combat Weapons). Ces armes ne peuvent être utilisées que si l'unité qui attaque et l'unité visée occupent des carrés adjacents - incluant les carrés adjacents en diagonale.

Les armes de **corps à corps** peuvent être utilisées en plus des armes de tir - dans une même **attaque** ou une **attaque soutenue** - mais leur utilisation doit être annoncée en même temps que les attaques de tir, avant que ces dernières ne soient résolues.

Les armes de tir sont résolues d'abord et les pertes sont retirées avant de résoudre les effets des armes de **corps à corps**.

Les attaques des armes de **corps à corps** permettent à l'unité visée de répliquer avec ses propres armes de **corps à corps**.

Les attaques ainsi que les contre-attaques sont résolues simultanément et les pertes sont encaissées après la résolution des attaques de chaque côté.

Les touches infligées par les armes de **corps à corps** ignorent les **sauvegardes de couvert** ou **d'infanterie**.

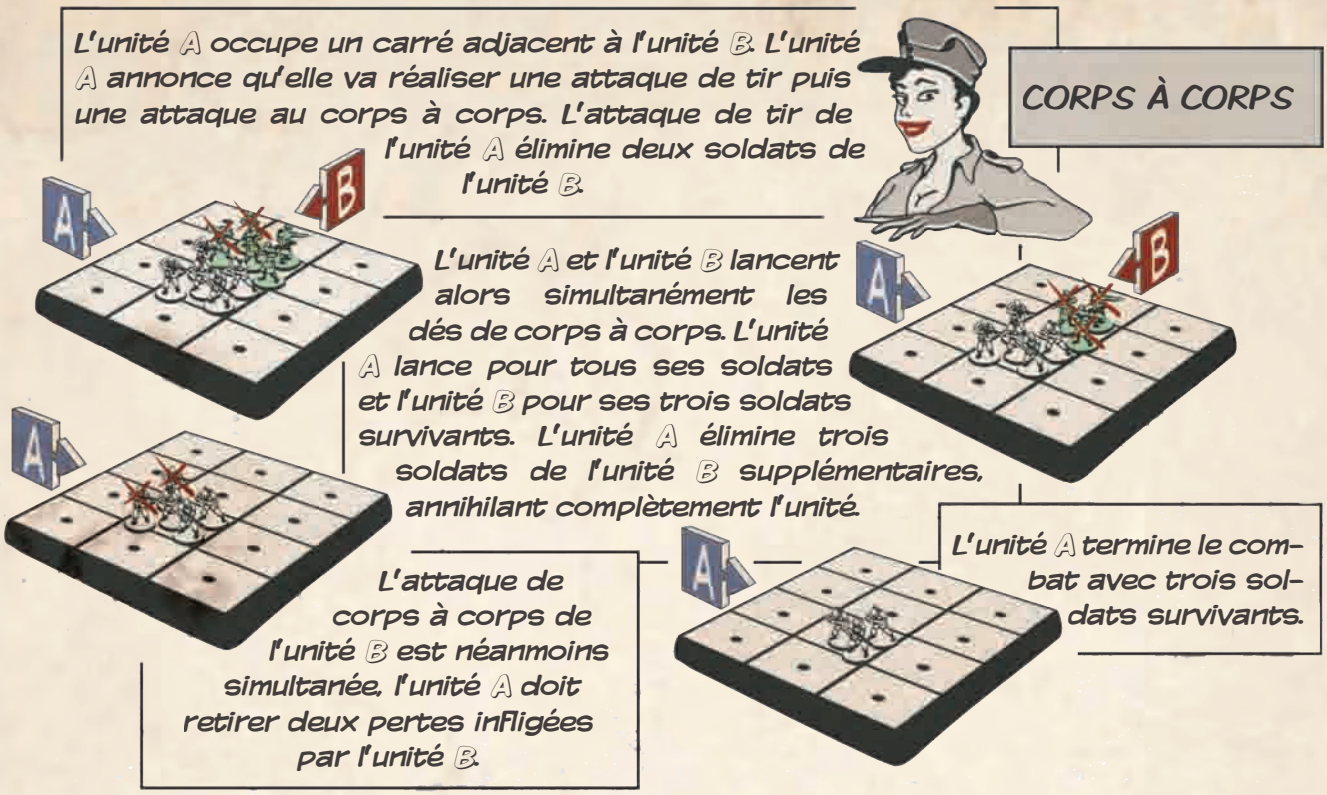
Lorsqu'une **attaque soutenue** est réalisée, le joueur doit choisir si c'est l'attaque de tir ou celle de **corps à corps** qui sera soutenue - l'autre sera alors une simple **attaque** standard. Quoi qu'il en soit, la contre-attaque de l'unité visée ne sera pas une **attaque soutenue**.

Une figurine avec plusieurs armes de **corps à corps** peut toutes les utiliser en même temps. Quelles que soient les armes indiquées sur la **table d'armes** d'une **carte d'unité**, chaque figurine - à l'exception d'un aéronef - a la possibilité de réaliser une **attaque** - éventuellement une **attaque soutenue** - au **corps à corps** avec une **arme improvisée** (Improvised Weapon). Cette arme peut être une pelle, une grenade, la crosse d'un fusil, une barre de fer, etc.

Une figurine qui dispose d'armes de **corps à corps** doit choisir si elle utilise ces dernières ou une seule **arme improvisée**.

Une **arme improvisée** utilise les caractéristiques suivantes :

TABLE DES ARMES IMPROVISÉES DE CORPS À CORPS



ACTION ATTAQUE SOUTENUE

Une unité à laquelle est assignée une **attaque soutenue** utilise deux **actions**, augmentant ainsi ses chances de **toucher** sa cible. Après avoir lancé le nombre de dés indiqués pour les armes ayant réalisé l'**attaque soutenue**, le joueur relance une fois tous les dés ayant raté et ajoute les réussites ainsi obtenues au total des **touches**. En dehors de cette relance, une **attaque soutenue** fonctionne exactement comme une **attaque** normale.

ATTAQUES DE RÉACTIONS

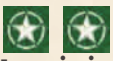
Une unité qui n'a pas encore effectué d'**action** peut tenter de réaliser une **attaque de réaction** contre une unité ennemie, ne se trouvant pas à plus de **portée** 4 - au moment de l'attaque de réaction - et qui réalise une combinaison d'**actions déclencheurs**. Ces dernières sont les suivantes :

- **mouvement** et **attaque**. La **réaction** se déroule juste après le **mouvement**. L'unité doit à ce moment être à **portée** 4 ou moins

- **attaque** et **mouvement**. La **réaction** se déroule juste après l'**attaque**, juste avant le **mouvement**. L'unité doit à ce moment être à **portée** 4 ou moins

- **marche** - incluant la compétence **Charge**. La **réaction** se déroule juste après le **mouvement**. L'unité doit à ce moment être à **portée** 4 ou moins. La **réaction** prend effet puis l'unité termine de se déplacer jusqu'à sa valeur de **marche**

Ces combinaisons d'**actions déclencheurs** permettent une **attaque de réaction** même si l'unité ennemie dispose d'une troisième **action** avant, après ou pendant les deux **actions** incluses dans les **actions déclencheurs**. Une fois que le joueur qui contrôle l'unité ennemie déclare les **actions déclencheurs**, le joueur qui contrôle l'unité qui **réagit** lance deux dés :

- sur  , l'unité s'active pour réaliser une **attaque soutenue** ou un **mouvement** suivi d'une **attaque** après que l'unité ennemie ait effectué sa première **action** - après la deuxième si l'ennemi en réalise trois. L'action **mouvement** ne peut être utilisée que pour faire pivoter la figurine et ainsi avoir l'ennemi dans son arc de tir.

- sur , l'unité s'active pour une **attaque** après que l'unité ennemie ait effectué sa première **action** - après la deuxième si l'ennemi en réalise trois.

- si les deux dés n'obtiennent aucun , l'unité s'active pour une **action rien**.

Si l'unité ennemie réalise une **marche**, elle est déplacée comme si elle réalisait un **mouvement**, puis on résout l'**attaque de réaction** et enfin l'unité réalise le reste de sa **marche**.

Les armes de **corps à corps** - **portée** C - ne peuvent jamais être utilisées pour faire une **attaque de réaction** et les aéronefs ne peuvent jamais tenter une **attaque de réaction**.

CONSTRUIRE VOTRE ARMÉE

Avant de commencer une partie de DUST 1947, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de points d'armée qui sera utilisé pour assembler chaque armée. Les joueurs pourront être aidés en connaissant à l'avance quel type de **terrain** sera utilisé pour la partie, ainsi que ses objectifs et les conditions de victoire. Ces variables peuvent être précisées par le scénario que les joueurs ont choisi ou les conditions d'un tournoi par exemple.

DUST 1947 est un jeu rapide et très variable en taille. Les joueurs peuvent décider de jouer une partie utilisant des centaines de **points d'armées** de chaque côté, ou une partie plus modeste utilisant moins d'une centaine de **points d'armée** par camp. Le nombre de **points d'armée** utilisé à un impact significatif sur la durée de la partie. Il y a trop de variables pour donner un ratio précis, mais voici un avis général suffisamment précis :

25 points, environ 30 minutes
50 points, entre 45 et 60 minutes
100 points, entre 60 et 90 minutes
200 points, 120 minutes ou plus

Les petites parties se jouant plus vite, il est conseillé que les joueurs se mettent d'accord sur une **surface de jeu**, des **objectifs**, un total de **points d'armée** avant de choisir leur armée et de commencer à jouer. Une autre option est de choisir un des scénarios contenus dans ce livre ou dans une autre source comme un supplément de jeu ou téléchargé sur notre site WWW.DUST1947.COM

Les boîtes de démarrage sont un excellent moyen pour deux joueurs ou plus de réunir des armées équilibrées pour jouer. Chacune contient une armée équilibrée pour affronter l'armée d'une autre boîte de démarrage, un tapis de jeu, des dés, des éléments de **terrain** en 3D, des carrés de terrain et un livret de règles simplifiées qui inclus cinq scénarios prêts à jouer. Une fois que le jeu vous est familier, les unités d'une boîte de démarrage forment une excellente base sur laquelle construire une armée et ajouter des figurines à votre collection.

Lorsque vous utilisez une armée assemblée, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la taille de l'armée qu'ils vont utiliser - mesurée en **points d'armée**. Chaque unité a un coût en **points d'armée** noté sur sa **carte d'unité**. Plus ce coût est élevé, plus l'unité est puissante. Un joueur peut aligner tout unité du bloc qu'il joue, tant que le total de **points d'armée** ne dépasse pas la limite fixée.

Une fois que vous avez fait quelques parties, essayez de plus grosses parties sur de plus grandes tables, avec peut-être plusieurs joueurs dans chaque camp. Les partie comprenant plus de deux joueurs peuvent mettre en jeu plusieurs blocs ou factions qui s'affrontent ou plusieurs joueurs alignant une même armée.

Dans une partie « chacun pour soi », les joueurs alternent les **activations** par ordre d'**initiative**. Dans une partie coopérative, les joueurs s'**activent** comme des équipes et alternent leur **activation** à chaque **activation** de leur camp.

BLOCS ET FACTIONS

Le monde de DUST est en guerre. Les principales forces sur la planète sont appelées **blocs**, mais en leurs seins règnent également de puissantes **factions**. Ces dernières travaillent simultanément à la victoire de leur **bloc** mais aussi à assurer leur influence dans celui-ci.

Lorsqu'un joueur construit son armée, ses unités doivent venir du même **bloc**, à l'exception des forces **mercenaires** et des **véhicules capturés**. Les unités du **bloc** peuvent appartenir à une **faction** ou non. Si vous décidez de constituer une armée d'unités issues d'une seule **faction**, vous pouvez gagner un bonus de **faction**.

BONUS DE FACTION

De nombreuses **factions** existent à l'intérieur de chaque **bloc**. Elles représentent un type d'armée, une organisation ou un groupe d'intérêt spécifique, ou simplement des gens qui se retrouvent dans une alliance soudée.

Quelques exemples de **factions** :

- l'**USMC** (United States Marine Corps), les **Desert Scorpions** (Scorpions du désert) ou la **Légion étrangère libre** pour les ALLIÉS.

- la **NDAK** (Neue Deutsches Afrikakorps), le **Blutkreuz Korps** ou la **Luftwaffe** pour l'AXE.

- la **PLA** (People's Liberation Army, Armée de Libération du Peuple), les **Gardes rouges** ou les **Spetsnaz** pour le SSU.

Toutes les unités de DUST 1947 appartiennent à un bloc, représenté par la couleur de fond de la carte d'unité. les ALLIÉS ont un fond vert, l'AXE gris, le SSU rouge et les MERCENAIRES bleu. Au sein d'un bloc, certaines unités n'appartiennent pas à une faction et arborent donc le symbole du bloc sur leurs cartes comme les quatre cartes ci-dessus.

Les boites de démarrage sont un excellent moyen pour deux joueurs ou plus d'assembler des armées équilibrées. Les unités appartenant à une faction spécifique arborent le symbole de la faction comme sur ces trois cartes.

- à l'inverse des **blocs**, les **mercenaires** de l'Organisation des Nations Neutres n'ont pas de **faction** en leur sein - mais peuvent bénéficier du bonus de **faction.**

Vous pouvez assembler une armée composée de n'importe quelle unité d'un **bloc** - ainsi que des **mercenaires** et un **véhicule capturé**. Mais il y a certains avantages à assembler une armée dont les unités viennent principalement d'une même **faction**. Le premier est que chaque **faction** à son propre look et manière de jouer, qui rendent bien sur un champ de bataille ! Le deuxième est plus pratique : lorsque vous alignez une armée de **faction**, vous recevez des **points d'armée** additionnels pour construire votre armée.

Votre armée est considérée comme une armée de **faction** lorsque les conditions suivantes sont réunies :

- au moins 75% des points d'armée sont dépensés sur des unités d'une faction spécifique. Le reste peut être des unités de bloc, mercenaires ou un véhicule capturé.
- il n'y a pas d'unité d'une autre faction dans votre armée.

Si ces deux conditions sont réunies, vous pouvez dépenser 10% des **points d'armée** de base de votre armée pour aligner un ou plusieurs héros de la **faction** ou du **bloc** que vous alignez. Cela peut évidemment vous emmener au-delà de la limite des **points d'armée** fixée par le scénario mais ces **points d'armée** sont « gratuits » et ne comptent pas pour le total de votre armée. Ces **points d'armée** n'ont pas à être dépensés sur un même héros. Vous pouvez les dépenser sur un héros à 10 points, deux à 5 ou encore un à 8, combinant les 2 restants avec 9 autres de votre base de **points d'armée** pour sélectionner un héros à 11 points.

EXEMPLE D'ARMÉE DE FACTION

Henri assemble une armée usmc à 100 points. Il sélectionne 78 points d'armée de troupes et véhicules spécifiques à l'USMC et un avion P-48 qui est une unité du bloc, pour un total de 100 points. Son armée est considérée de faction - plus de 75 points sont USMC, le reste est bloc, pas d'autre faction présente - il peut donc dépenser 10 points supplémentaires - 10% du total de base - sur des héros USMC ou bloc. L'armée de Henri peut donc monter à 110 points mais est toujours considérée comme une armée à 100 points.

Si vous décidez d'assembler une armée du bloc, vous pouvez également bénéficier d'un bonus similaire à celui de faction, en respectant les conditions suivantes :

- au moins 75% des points d'armée sont dépensés sur des unités du bloc. Le reste peut être des mercenaires ou un véhicule capturé.
- il n'y a pas d'unité de faction dans votre armée.

Si ces deux conditions sont réunies, vous pouvez dépenser 10% des **points d'armée** de base de votre armée pour aligner un ou plusieurs héros du **bloc** que vous alignez.

LES MERCENAIRES

Les forces **mercenaires** peuvent être jouées de deux manières. Des unités **mercenaires** peuvent rejoindre n'importe quelle armée de bloc ou de faction, mais dans ce dernier cas ne comptent pas dans les 75% d'unités de **faction** pour déterminer si votre armée est une armée de **faction**. Les **mercenaires** peuvent également être joués comme une armée à part entière.

Il n'y a pas de **faction** dans une armée **mercenaire**, mais vous pouvez quand même bénéficier d'un bonus de **faction**. Si votre armée est composée entièrement d'unités **mercenaires** - et éventuellement d'un **véhicule capturé** - vous pouvez dépenser 10% de la valeur totale en **points d'armée** de votre force sur des héros **mercenaires**.

VÉHICULES CAPTURÉS

« En temps de guerre tout est permis ». Les ressources sont rares sur le champ de bataille, l'équipement ennemi capturé intact ou presque est donc souvent réutilisé immédiatement. Avec des lignes d'approvisionnement étirées au maximum, cela permet de remplacer des équipements endommagés ou détruits, tel que les véhicules blindés. Le point négatif est que ces matériels peuvent être difficiles à entretenir. Le **mécanicien** de votre **peloton** n'est certainement pas habitué à les réparer, les manuels sont écrits en langue étrangère et les pièces de rechange doivent être récupérées sur des épaves ou dans un atelier capturé. Quoi qu'il en soit, avoir un véhicule ennemi est bien mieux que de ne pas avoir de véhicule du tout et peut faire la différence entre la victoire ou la défaite.

Chaque joueur ne peut aligner qu'un seul **véhicule capturé** dans son armée. Les seules unités capturées disponibles dans DUST 1947 sont les véhicules. Vous ne pouvez pas jouer d'escouade, d'aéronef ou de héros capturés.

Les caractéristiques d'un **véhicule capturé** sont les même que celles de sa **carte d'unité**, à l'exception de son coût en **points d'armée** augmenté de 2. Les **véhicules capturés** ne peuvent être sélectionnés que depuis le tableau suivant :

TABLE DE DISPONIBILITÉ DES VÉHICULES CAPTURÉS

ALLIÉS

- WildFire
- Mickey et Mickey Light
- Pounder et Pounder Light
- Skysweeper

AXE

- Heinrich et Heinrich Trop
- Loth
- Luther
- Ludwig
- Flamm-Luther
- JagdLuther

SSU

- Nadya
- Natalya
- Natasha et Natasha Tsh
- Nikita
- Alekseï
- Red Fury

LES HÉROS

Les héros sont les principaux personnages de l'univers de Dust, guerriers célèbres et combattants légendaires, ils mènent les troupes au combat sur le champ de bataille.

Les héros sont des unités infanterie d'une seule figurine. Les héros sont uniques, il ne peut jamais y en avoir deux identiques dans une même armée.

REJOINDRE LES ESCOUADES D'INFANTERIE

Avant le début de la partie, un héros et une unité infanterie qui ont la même **valeur d'armure** peuvent être associés pour former une unité combinée qui s'**active** simultanément jusqu'à la fin de la partie.

Si le héros et l'unité infanterie possèdent des **valeurs de déplacement** différentes, l'unité combinée utilise la plus basse. L'unité combinée partage ses **compétences** - si cela est possible. Lorsque l'unité combinée prend des **dommages**, le joueur qui la contrôle répartit les touches entre l'unité infanterie et le héros, comme il le souhaite, en utilisant les règles habituelles - Page 41.

Pour passer une **activation**, considérez l'unité combinée comme une seule unité pour savoir combien d'unités il reste à **activer** - Page 21. Un héros qui commence la partie joint à une escouade au sein d'une unité combinée doit y rester jusqu'à la fin.

Les héros peuvent être joués seuls s'ils ne commencent pas la partie dans une unité combinée ou si les membres cette dernière sont éliminés en cours de jeu.

Un héros joué seul pour l'une ou l'autre raison peut partager un carré avec n'importe quelle unité amie, mais ne peut pas rejoindre d'autre unité infanterie jusqu'à la fin de la partie. Lorsqu'ils partagent un carré **ciblé** par une **attaque de zone**, comme un **lance-flammes**, les deux unités sont affectées et les dés sont lancés séparément pour chaque unité.

Une unité d'infanterie ne peut être rejointe que par un seul héros.

PILOTER DES VÉHICULES

Un héros possédant les compétences **Pilote** (Pilot) ou **As** (Ace Pilot) peut piloter un véhicule. Un même véhicule ne peut être piloté que par un seul héros. Pour qu'un héros pilote un véhicule, le joueur doit l'assigner au véhicule avant le début de la partie. Le héros et le véhicule forment désormais une unité combinée jusqu'à la fin de la partie ou la destruction du véhicule.

Lorsqu'un véhicule avec un héros s'**active**, son pilote s'**active** également, réalisant la même **action** que le véhicule.

Pour passer une **activation**, considérez le héros et le véhicule comme une seule unité pour savoir combien d'unités il reste à activer - Page 21.

Lorsqu'il pilote un véhicule, un héros ne peut pas être directement la cible d'une **attaque** et ne peut pas utiliser ses propres armes, mais peut utiliser ses **compétences**.

Si le véhicule est détruit, le joueur du pilote lance un dé. Sur un ou , le héros s'échappe sans **dommage**. Sur un , le héros prend un point de **dommages**. Le héros est alors placé dans n'importe quel carré adjacent au véhicule occupé - ou à 2,5 cm ou moins de l'épave du véhicule - et est considéré comme activé pour ce tour. S'il n'y a pas assez d'espace libre autour du véhicule pour y placer le héros, il est éliminé.

Un héros peut quitter un véhicule avant que ce dernier ne soit **activé**, en réalisant un **mouvement** ou une **marche** pour s'en éloigner.

Si un pilote de véhicule débarque, il ne peut pas remonter dans le véhicule qui est alors considéré comme détruit.

PELOTONS

Les forces armées sont organisées en **pelotons**, permettant aux troupes de s'entraîner et combattre aux côtés des même soldats, améliorant ainsi le moral et l'expérience. DUST 1947 vous permet de bénéficier de cette synergie.

Un **peloton** est un ensemble d'unités définies sur une TO&E - Table d'Organisation & d'Équipements - qui comprend une **unité de commandement**, généralement deux ou trois **unités requises** et des **unités de soutien**. Aligner les unités requises permet de donner l'**avantage de peloton** à tout le **peloton** et ses **unités de soutien** - à moins que cela ne soit spécifié autrement. Les pelotons sont totalement optionnels. Néanmoins, si vous choisissez d'en aligner un, vous devez aligner l'**unité de commandement** et toutes les **unités requises**.

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. Si c'est le cas, il doit désigner quelles unités appartiennent à quel **peloton**. Une unité n'a pas à appartenir à un **peloton** et peut opérer indépendamment.

UTILISER DES MERCENAIRES DANS UN PELOTON

Vous pouvez remplacer jusqu'à une **unité de combat (requise)** dans un **peloton** par une **unité mercenaire**. Cette dernière doit être du même type que l'unité remplacée - Infanterie, Véhicule, ou Aéronef - et doit posséder une **valeur d'armure** au moins aussi élevée à l'unité qu'elle remplace. Malgré qu'il n'ait pas suffisamment d'**unités de combat**, un **peloton** qui embauche une unité **mercenaire** de cette manière est considéré comme ayant remplis les obligations du **peloton**.

PELOTON DE RANGERS ALLIÉ DE MARIO

Mario décide d'aligner un peloton de RANGERS ALLIÉS dans son armée. Il doit sélectionner une des trois options comme chef de peloton. Mario choisit un RANGER COMMAND SQUAD. Pour recevoir l'avantage de peloton, Mario doit également sélectionner une unité pour remplir les trois postes d'unités requis pour ce peloton. Mario choisit un RANGER HEAVY WEAPON SQUAD, un RANGER COMBAT SQUAD et un RANGER RECON SQUAD. Maintenant qu'il a remplit toutes les obligations du peloton, Mario reçoit l'avantage les RANGERS ouvrent la voie. Mario peut choisir d'inclure des unités de soutien comme un M3 POUNDER, mais ce n'est pas nécessaire.

CHEF DE PELOTON OBLIGATOIRE

Le peloton doit inclure une de ces unités.

Unité de Commandement (Requise)

Bazooka Joe
Lieutenant Colonnel J.BROWN
ou
Ranger Command Squad
ou
Johnny One Eye
Lieutenant John COVIELLO

COMMENT ALIGNER UN PELOTON

Le diagramme ci-contre explique comment aligner un peloton et sa structure.

Unité de Commandement 1 (Requise)

Ranger Heavy Weapon Squad
ou
Ranger Weapon Squad
ou
Ranger Combat Squad
ou
Ranger Recon Squad

Unité de Commandement 2 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

UNITÉ REQUISE

Le peloton doit inclure une des options pour chaque unité requise.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Les Rangers Ouvrent La Voie

Le credo des Rangers est « les R[illegible]gers ouvrent [illegible] ils le respectent à la lettre, toujo[illegible]s les premiers ou à prendre la place d'un allié [illegible] position diff[illegible] Rangers arrivent, ils seront là bientôt !

AVANTAGE DE PELOTON

Si le peloton inclus toutes les unités requises, il gagne cet avantage de peloton. On peut le retrouver en bas de page.

Toutes les unités de Rangers - mais pas de Heavy Rangers - appartenant ou en soutien du peloton gagnent la compétence Scout.

Unité de Soutien 4 + (Optionnelle)

UNITÉS DE SOUTIEN

Les Rangers p[illegible]vent faire appel à une large variété de soutiens. Les unités spé[illegible]alisées comme les Ranger Assault Squad ou Ranger Atta[illegible] Squad, avec leur lanc[illegible]flammes parfaitement adaptés pour le combat urbain, son[illegible] souvent appelés. Ces derniers sont re[illegible]rd[illegible]l'assaut M7 comme le solide Punisher.

SUPPORT TYPIQUE

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

Lorsqu'ils doivent défendre u[illegible] équipes de Snipers, soutenus par des ma[illegible]ulldog ou le Six Shooter. Les marcheurs moyens de combat de la très versatile série M3, comme le Pounder antichar, sont très présents dans les forces de Rangers.

116
FEET DON'T FAIL ME NOW

TO&E

PELOTON DE MARCHEURS MOYENS DE COMBAT ALLIÉS

Même si les Alliés ont été les derniers à développer la technologie du VK, ils ont rattrapé l'Axe bien plus vite que quiconque aurait pu le prévoir. Le châssis du marcheur moyen de combat M3 (MCW M3) est désormais présent sur tous les champs de bataille où sont présentes les forces alliées.

Ces marcheurs sont employés au sein de **pelotons** de marcheurs moyens de combat, regroupés au sein de compagnies - ou d'escadrons dans les forces britanniques - et de bataillons. Les commandants en opérations alliés ont ainsi à leur disposition plus de marcheurs que n'importe quel autre homologue d'un autre bloc.

AVANTAGE DE PELOTON :

- On Les Mène Par Le Bout Du Nez

Les pilotes de marcheurs moyens de combat se coordonnent pour venir à bout des marcheurs lourds de l'Axe et des chars et marcheurs du SSU. Une tactique courante est d'envoyer le marcheur de tête « mener l'ennemi par le bout du nez », attirant son attention, pendant qu'un autre marcheur le prend de flan, lui « mettant un coup de pied dans le derrière ».

Tous les marcheurs moyens de combat M3 (M3 Medium Combat Walker, comme le M3C Pounder ou le M3E Rattler) appartenant ou en soutien de ce **peloton** peuvent utiliser l'**action spéciale de commandement** « Bougez-vous tas de singes » sur n'importe quel marcheur M3 appartenant ou en soutien du **peloton** - Page 175. Les **radios** embarquées permettent d'utiliser cette **action spéciale** n'importe où sur le champ de bataille.

Unité de Commandement (Requise)

Mickey/Mickey light M3A/ M3A2
Medium Combat Walker
Close Support
ou
Pounder/Light Pounder MC3
Medium Combat Walker
Anti-Tank

Unité de Combat 1 (Requise)

Mickey/Mickey Light M3A/M3A2
Medium Combat Walker
Close Support
ou
Hot Dog M3B
Medium Combat Walker
Napalm
ou
Pounder/Light Pounder MC3
Medium Combat Walker
Anti-Tank
ou
Cobra/Cobra AMP M3D
Medium Combat Walker
Phaser
ou
Barking Dog/Barking Dog Light MG3
Medium Combat Walker
Anti-Tank

Unité de Combat 2 (Requise)

Mickey/Mickey Light M3A/M3A2
Medium Combat Walker
Close Support
ou
Hot Dog M3B
Medium Combat Walker
Napalm
ou
Pounder/Light Pounder MC3
Medium Combat Walker
Anti-Tank
ou
Cobra/Cobra AMP M3D
Medium Combat Walker
Phaser
ou
Barking Dog/Barking Dog Light MG3
Medium Combat Walker
Anti-Tank

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

UNITÉS DE SOUTIEN

Avec leur complexe militaro-industriel, les Alliés ne manquent pas de marcheurs de combat. Un **peloton** de marcheurs moyens de combat est généralement soutenu par des marcheurs M3 supplémentaires : des modèles standards comme le Cobra ou le Pounder et d'autres plus spécialisés comme le Rattler anti-aérien ou le Steel Rain d'assaut du génie.

Les marcheurs légers comme le Blackhawk, le Honey et le Wildfire participent à la reconnaissance pour localiser et fixer les forces ennemies, alors que le **peloton** se met en position. Les marcheurs lourds d'appui-feu M5 comme le Bulldog et le Six Shooter fournissent le tir de couverture.

Comme les chars, les marcheurs sont vulnérables à courte portée à l'infanterie ennemie. Une unité de Rangers est donc généralement assignée au **peloton**, nettoyant les bâtiments et bois environnants de toute présence ennemie.

RANGERS

TO&E

PELOTON DE RANGERS ALLIÉS

Les unités de Rangers alliés forment l'ossature de toutes les opérations militaires de l'ASOCOM.

Ces soldats d'élite sont parmi les meilleurs sur la planète. Ils ont le meilleur équipement dont on puisse rêver et sont très bien entraînés.

Chaque Ranger sait que la liberté de centaines de millions de civils repose sur lui et que chacun le soutien de son mieux.

Les Rangers sont vraiment les héros de cette grande alliance de nations.

Unité de Commandement (Requise)

Bazooka Joe
Lieutenant Colonel Joseph BROWN
ou
Ranger Command Squad
ou
Johnny One Eye
Lieutenant John COVIELLO

Unité de Combat 1 (Requise)

Ranger Heavy Weapon Squad
ou
Ranger Weapon Squad
ou
Ranger Combat Squad
ou
Ranger Recon Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

Unité de Combat 3 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

Unités de Soutien 4+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Les Rangers Ouvrent La Voie

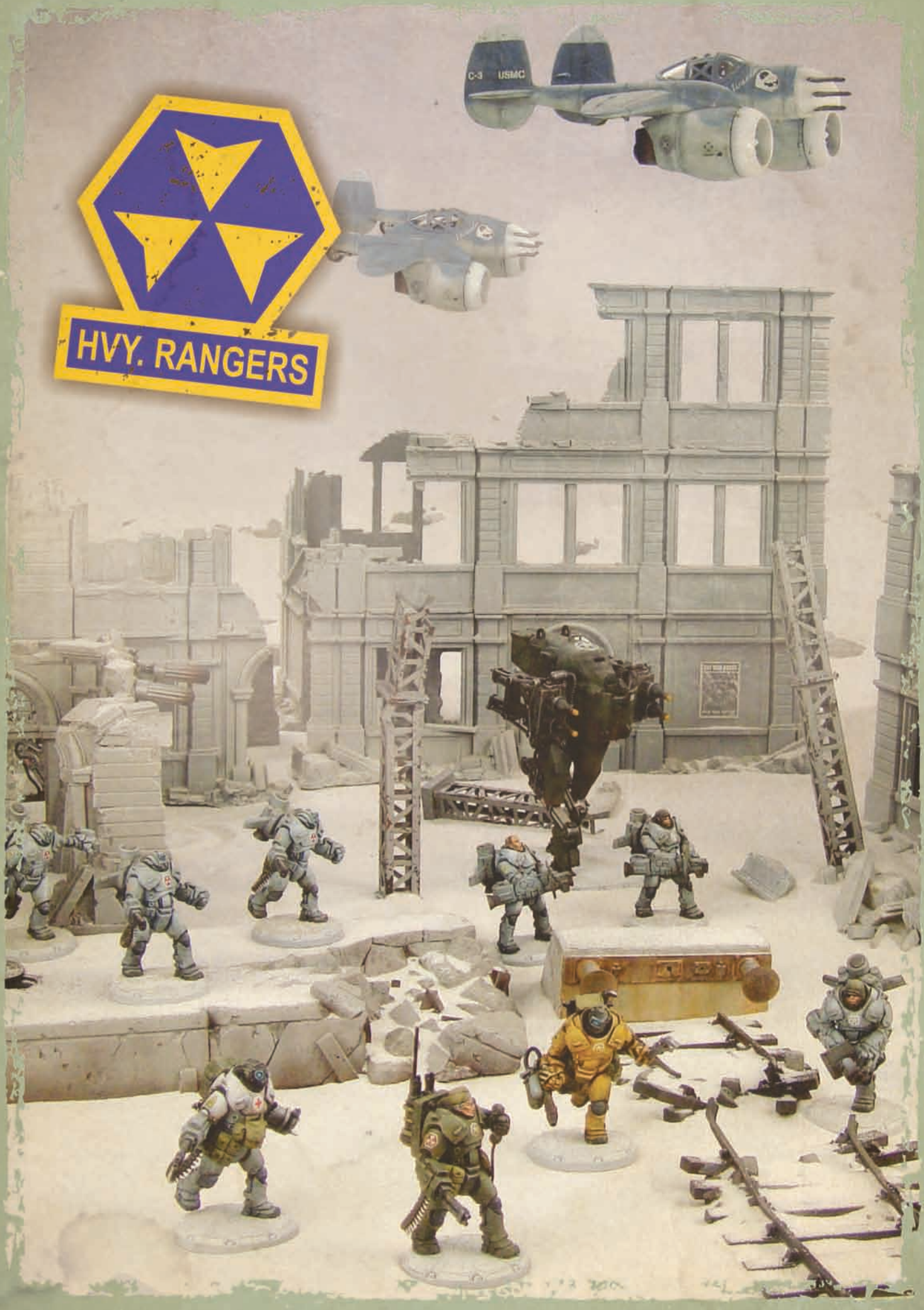
Le credo des Rangers est « les Rangers ouvrent la voie » et ils le respectent à la lettre, toujours les premiers à avancer ou à prendre la place d'un allié en position difficile. Si les Rangers arrivent, ils seront là bientôt !

Toutes les unités de Rangers - mais pas de Heavy Rangers - appartenant ou en soutien du **peloton** gagnent la compétence **Scout** - Page 172.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les Rangers peuvent faire appel à une large variété de soutiens. Les unités spécialisées comme les Ranger Assault Squad ou Ranger Attack Squad, avec leur lance-flammes parfaitement adaptés pour le combat urbain, sont souvent appelés. Ces derniers sont fréquemment accompagnés de marcheurs lourds d'assaut M7 comme le solide Punisher ou le Fireball et son lance-napalm.

Lorsqu'ils doivent défendre une position, les Rangers font appel à des équipes de Snipers, soutenus par des marcheurs lourds d'appui-feu comme le M5 Bulldog ou le Six Shooter. Les marcheurs moyens de combat de la très versatile série M3, comme le Pounder antichar, sont très présents dans les forces de Rangers.


C-3 USMC
HVY. RANGERS

TO&E

PELOTON DE RANGERS LOURDS ALLIÉS

Si les Rangers alliés forment l'ossature de l'ASOCOM, les Rangers lourds (Heavy Rangers) sont le poing d'acier qui délivre le coup fatal. Issus de rangs des prestigieux Rangers, ces soldats mettent à profit la dernière technologie disponible pour défendre le monde libre.

Leur armure d'assaut aérien XM-18 leur permet de réaliser d'incroyables prouesses et de porter un armement qu'un humain normal ne pourrait soulever du sol. Leur réacteur dorsal leur donne une vitesse et une mobilité incomparables et ils frappent vite et fort avant que l'ennemi ne puisse se préparer.

Unité de Commandement (Requise)

Heavy Rangers Command Squad

Unité de Combat 1 (Requise)

Heavy Ranger Attack Squad
ou
Heavy Ranger Tank-Hunter Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

Heavy Ranger Attack Squad
ou
Heavy Ranger Tank-Hunter Squad

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Frappe Éclair

Les Heavy Rangers élèvent le credo « les Rangers ouvrent la voie » à l'extrême, réalisant fréquemment des attaques éclair pour surprendre l'adversaire et prendre des positions avantageuses avant même que leurs troupes de soutien ne se mettent en position d'attaque.

Toutes les unités de Heavy Rangers appartenant ou en soutien du **peloton** passent leurs **sauvegardes d'infanterie** sur 🛡 et ✪ durant le premier **tour** de la partie.

UNITÉS DE SOUTIEN

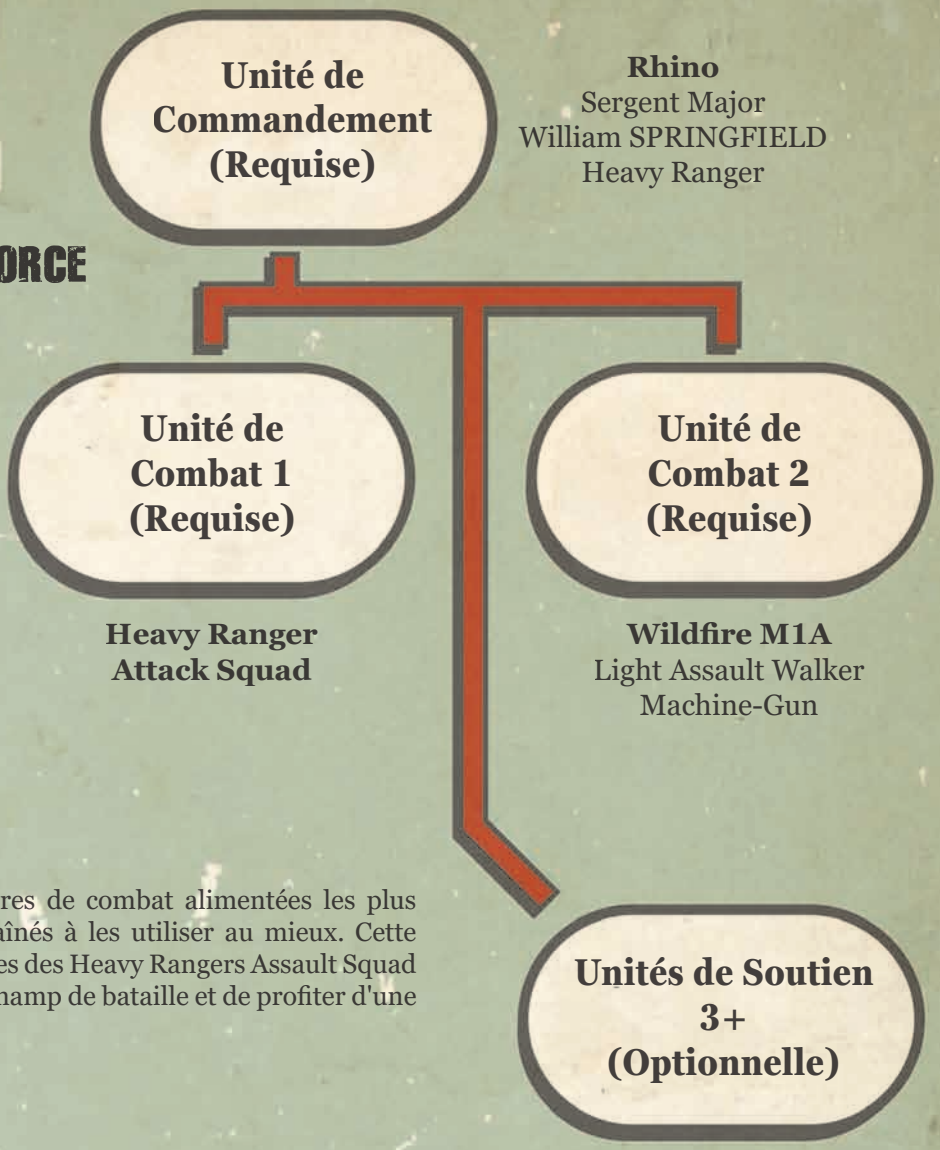
Les Heavy Rangers se reposent sur leur vitesse et leur puissance de feu pour atteindre leurs objectifs. Les Heavy Rangers Assault Squads en soutien amènent une capacité au corps à corps inégalée, même si beaucoup de commandants pensent que le peloton a déjà suffisamment de capacité d'assaut avec ses propres poing-roquettes.

Les Heavy Rangers reçoivent souvent le soutien de puissantes unité aériennes. Tel le chasseur-bombardier Pelican, une des rares unités alliées qui peut garder le rythme avec les roquettes dorsales des Heavy Rangers. Lorsque ces derniers ont besoin de soutien terrestre plus conséquent, ils font appel aux véhicules de la série de marcheurs légers d'assaut M1, comme le chasseur de char Honey et son phaser, le Blackhawk et son armement dévastateur à courte portée, ou le toujours utile Wildfire.

RHINO'S
RANGERS
RANGERS

TO&E

PELOTON DE LA FORCE OPÉRATIONNELLE ALLIÉE RHINO



Le peloton de la force opérationnelle Rhino est un peloton de Heavy Rangers spécialisés dirigé par le Sergent Major William Springfield, surnommé Rhino. Lorsque les Alliés réunirent leurs forces pour former la grande armée alliée, les Rangers devinrent de fait les soldats d'élite de cette armée combinée.

Se battant autour du monde pour la victoire finale de la liberté, les Heavy Rangers sont des vétérans aguerris qui sont équipés des armures de combat alimentées les plus récentes dans l'arsenal allié et entraînés à les utiliser au mieux. Cette armure permet à Rhino et aux hommes des Heavy Rangers Assault Squad de voler au-dessus des obstacles du champ de bataille et de profiter d'une force exceptionnelle.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Mettre K.O.

La principale force de Rhino est sa mobilité. Il intègre sans effort cette dernière à ses talents de corps à corps, son expérience du combat et ses coups de poings dévastateurs. Cela lui permet d'identifier rapidement une opportunité sur le champ de bataille, de se rapprocher vite et de délivrer un coup qui assomme l'adversaire. Rhino a entraîné personnellement chaque unité de Heavy Rangers Assault Squad, faisant passer ses connaissances à ses protégés.

Lorsqu'une unité appartenant ou en soutien du **peloton** obtient une **touche** au corps à corps contre une unité ennemie, le joueur peut sélectionner Rhino - seul ou joint à une unité - ou une unité de Heavy Rangers Assault Squad à **portée** 6 de l'unité ennemie. L'unité sélectionnée s'active immédiatement après que l'unité qui a obtenu la **touche** termine son **activation**. La première **action** de l'unité sélectionnée doit être une **marche** vers l'unité ennemie. Cette **action** doit être suivie de l'utilisation de la compétence **Charge** - Page 166 - et de l'utilisation des armes de corps à corps de l'unité contre l'unité ennemie.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les Heavy Rangers se reposent sur leur vitesse et leur puissance de feu pour atteindre leurs objectifs. Les Heavy Rangers Assault Squads en soutien amènent une capacité au corps à corps inégalée, même si beaucoup de commandants pensent que le peloton a déjà suffisamment de capacité d'assaut avec ses propres poing-roquettes.

Les Heavy Rangers reçoivent souvent le soutien de puissantes unité aériennes. Tel le chasseur-bombardier Pelican, une des rares unités alliées qui peut garder le rythme avec les roquettes dorsales des Heavy Rangers. Lorsque ces derniers ont besoin de soutien terrestre plus conséquent, ils font appel aux véhicules de la série de marcheurs légers d'assaut M1, comme le chasseur de char Honey et son phaser, le Blackhawk et son armement dévastateur à courte portée, ou le toujours utile Wildfire.

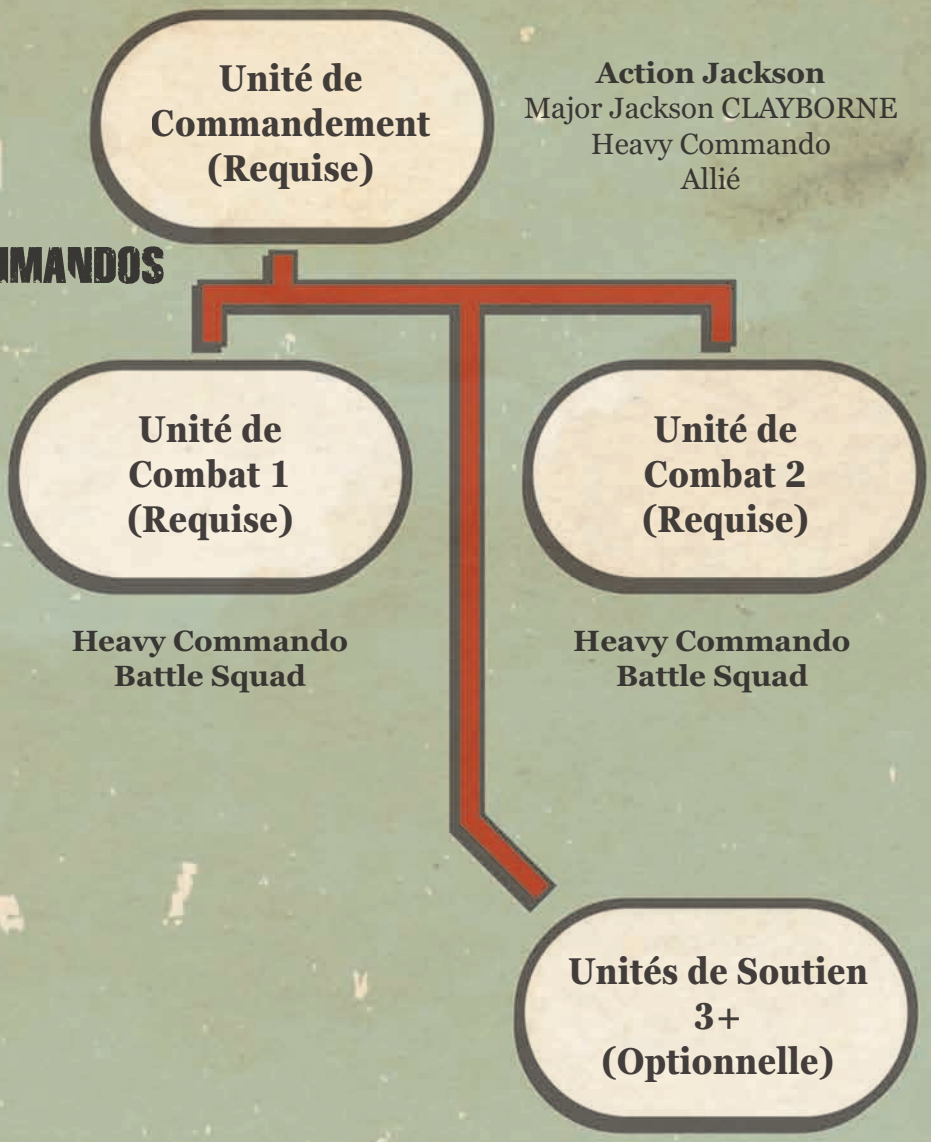
TO&E

PELOTON DE COMMANDOS PARACHUTISTES LOURDS

Depuis le début de la guerre, l'armée britannique a été pionnière dans l'utilisation de forces de combat spéciales ou non-conventionnelles. Elle possède désormais l'une des plus importantes force parachutiste sur la planète, la principale dans la grande armée alliée, surpassée uniquement par les parachutistes et les troupes roquettes de l'Axe.

Le 3ème bataillon de la troisième brigade parachutiste a été le premier dans l'armée alliée à recevoir le tout-nouveau fusil phaser conçu pour l'infanterie.

L'unité est très fière de la confiance dont lui a fait preuve le haut commandement, donnant à ses soldats une autre opportunité de prouver à tous leur excellence.



AVANTAGE DE PELOTON :

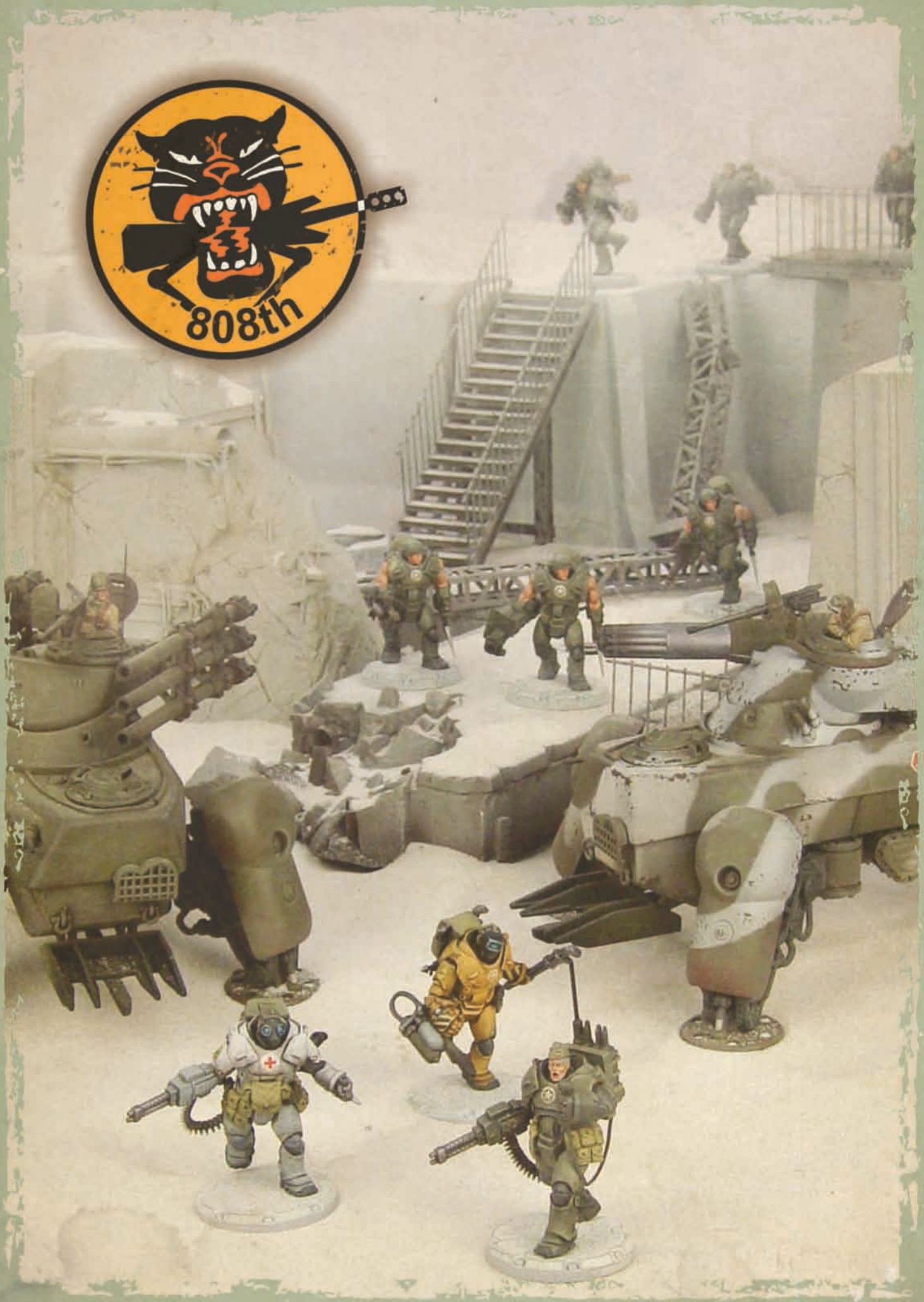
- Parachutage

Le bourdonnement des avions est le seul avertissement dont bénéficient les forces ennemies lorsque les commandos alliés attaquent. Ces soldats sont les meilleurs des meilleurs, entraînés à être parachutés sur des objectifs clés et à les tenir jusqu'à l'arrivée de renforts. Chaque unité de Allied Heavy Commando appartenant ou en soutien du **peloton** gagne la compétence **Aéroporté** - Airborne, Page 163.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les forces aéroportées alliées utilisent la surprise et leur puissance de feu pour prendre leurs objectifs, puis les tenir grâce à leurs phasers et leur courage. Tout soutien dont elles auraient besoin doit être léger et parachutable. Elles préfèrent donc les marcheurs léger d'assaut de la série M1 tel le M1A Wildfire avec ses mitrailleuses et le M1C Honey équipé de phasers, plutôt que des modèles plus lourds. La supériorité aérienne est prioritaire pour protéger les troupes aéroportées lorsqu'elles atterrissent. Elle est généralement assurée par des avions d'attaque Pelican.

Le plus gros risque lors d'une opération parachutiste est une contre-attaque ennemie qui balaierait la force d'assaut avant qu'elle ne soit dégagée. Il est donc essentiel que des unités rapides avec une bonne puissance de feu puissent les rejoindre. C'est pourquoi les Heavy Rangers sont généralement de la partie, soutenus par des marcheurs rapides de la série M3, comme le M3D Pounder ou le M3D Cobra.


808th

TO&E

PELOTON D'APPUI FEU LOURD ALLIÉ

Constamment à la recherche de nouvelles technologies, le bloc allié a produit quantité de nouveaux types de blindés. Le plus prometteur est le châssis d'appui-feu lourd (Heavy Destroyer).

Maintenant plus que jamais, les nations diverses qui forment le bloc allié ont pour seul objectif de sauvegarder leur liberté. N'ayant pas le droit à l'erreur, seuls les meilleurs concepts deviennent des prototypes. Le châssis d'appui-feu lourd forme la base de toute une nouvelle génération de marcheurs alliés.

Unité de Commandement (Requise)

Heavy Ranger Command Squad

Unité de Combat 1 (Requise)

Bulldog M5A
Heavy Destroyer Walker
Phaser
ou
Six Shooter M5B
Heavy Destroyer Walker
Anti-Tank
ou
Wolverine II M10A2
Medium Tank
Phaser
ou
Wolverine III M10A3
Gun Motor Carriage
Anti-Tank

Unité de Combat 2 (Requise)

Bulldog M5A
Heavy Destroyer Walker
Phaser
ou
Six Shooter M5B
Heavy Destroyer Walker
Anti-Tank
ou
Wolverine II M10A2
Medium Tank
Phaser
ou
Wolverine III M10A3
Gun Motor Carriage
Anti-Tank

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Recherche, Frappe, Destruction

Le credo des chasseurs de char est « recherche, frappe et destruction ». Les chasseurs de chars alliés emploient leurs propres troupes de reconnaissance pour débusquer les blindés ennemis et repérer leurs mouvements. Avec ces informations, le peloton d'appui-feu lourd choisit la meilleure position d'embuscade, frappe ses cibles puis se redéploie sur une nouvelle position pour frapper à nouveau. Utilisant un mélange unique d'armement antichar et d'unités de reconnaissance, les chasseurs de char sont craints par les armées du SSU et de l'Axe qui les décrivent comme des « fantômes qui frappent sans pitié et disparaissent dans la brume ».

L'**officier** commandant le **peloton** gagne la compétence suivante :
Il peut réaliser une **action spéciale recherche, frappe et destruction**, lançant un dé. Sur un résultat ou , l'officier place un marqueur **stimulants mouvement** sur un marcheur d'appui-feu lourd M5 ou un char moyen M10A2 ou M10A3 appartenant au **peloton** et qui n'en possède pas déjà un.

UNITÉS DE SOUTIEN

Comme leurs prédécesseurs à chenilles, les marcheurs lourds d'appui-feu étaient organisés en bataillons antichars, qui opéraient comme des réserves mobiles et ne faisaient pas partie des défenses de première ligne. Ne faisant pas directement partie des compagnies de marcheurs ou d'infanterie, les **pelotons** de marcheurs lourds d'appui-feu sont alloués là où ils sont nécessaires. Même si un marcheur se retrouve parfois esseulé, ils opèrent bien mieux en **pelotons**. Ces derniers peuvent se retrouver sur le terrain avec quantité de soutiens différents : des Rangers ou des Rangers lourds, des marcheurs légers ou lourds. Ils se retrouvent avec tout le monde.

MACK'S MAULERS
HOT

TO&E

PELOTON DE FUSILIERS DES MARINES

L'United States Marine Corps - USMC, corps des Marines des États-Unis - est l'un des atouts principaux des Alliés. Son entraînement et sa structure unique en font la force de combat la plus flexible et indépendante sur la planète.

Les Marines se battent dans les pires endroits au monde. Leurs forces tendues au maximum, ils arrivent malgré tout à faire le boulot. Le **peloton** de fusiliers est l'ossature de l'USMC.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Semper Fi

Le credo « Semper Fidelis », raccourci en « Semper Fi » a été adopté par l'USMC en 1883. Il signifie « toujours fidèle » et se réfère à la fidélité des Marines envers le corps et la nation. Il sert de cri de ralliement aux Marines à travers le monde. Grâce à lui ils se souviennent des exploits des générations passées et inspirent ceux qui viendront après eux.

Toutes les unités de l'USMC et tout marcheur moyen de combat ouvert de la série M3, comme le M3A2 Mickey (Light) ou le M3G2 Barking Dog (Light) appartenant ou en soutien du **peloton** gagnent la compétence **Courageux** - Brave, Page 165. Ces unités lancent trois dés lorsqu'elles veulent retirer un marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

Unité de Commandement (Requise)

Machete Mack
Gunnery Sergent
Q. "Mack" MCDONALD
USMC
ou
USMC Command Squad

Unité de Combat 1 (Requise)

USMC Fire Squad
ou
USMC Rifle Squad
ou
USMC Demolition Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

USMC Fire Squad
ou
USMC Rifle Squad
ou
USMC Demolition Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

USMC Fire Squad
ou
USMC Rifle Squad
ou
USMC Demolition Squad
ou
USMC Heavy Engineer Squad

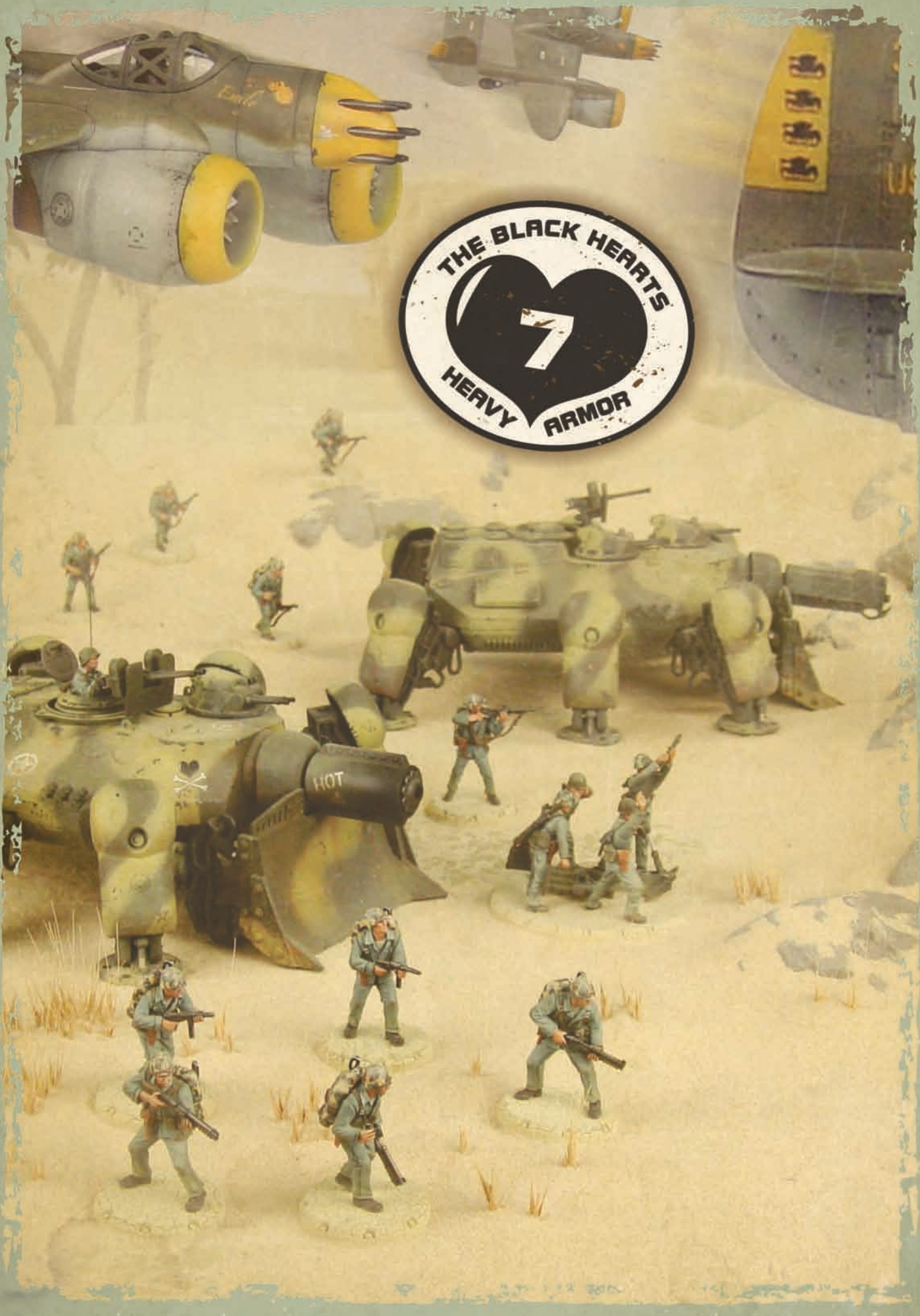
Unité de Combat 4 (Requise)

USMC Heavy Engineer Squad
ou
Mickey Light M3A2
Medium Combat Walker
Close Support
ou
Barking Dog Light M3G2
Medium Combat Wlaker
Anti-Tank

Unités de Soutien 5+ (Optionnelle)

UNITÉS DE SOUTIEN

Le corps des Marines des États-Unis est convaincu par la puissance de feu, même au plus bas niveau. Il intègre des unités lourdes comme les USMC Heavy Engineer Squad ou les marcheurs moyens dans leurs **pelotons**, puis les renforcent encore plus avec la puissance de feu de leurs mitrailleuses lourdes et mortiers. Lorsque les Marines font face à une situation difficile, ils font appel aux marcheurs lourds d'assaut de la série M7 tel que le M7D Devastator et leur propre aviation, principalement des Pelican.


THE BLACK HEARTS
7
HEAVY ARMOR
HOT

TO&E

PELOTON DE MARCHEURS LOURDS D'ASSAULT DE L'USMC

Le corps des Marines des États-Unis a appris dans la douleur qu'il a besoin de blindés lourds pour prendre d'assaut les positions fortifiées.

Ses **pelotons** de marcheurs lourds d'assaut sont idéaux dans ce rôle, traversant l'enfer pour attaquer l'ennemi au plus près. Cela les exposent malheureusement aux attaques des chasseurs de chars à courte portée ennemis. Le corps assigne à chaque blindé une escouade de Marines pour l'escorter, permettant ainsi aux marcheurs lourds de rester fonctionnels alors qu'ils se rapprochent de l'ennemi. Ces hommes doivent également s'occuper des survivants après que les marcheurs aient fini le boulot. C'est dangereux, mais ça n'a jamais arrêté les Marines jusqu'à présent.

Unité de Commandement (Requise)

Punisher M7A
Heavy Assault Walker - Anti-Tank
ou
Fireball M7B
Heavy Assault Walker - Napalm
ou
Devastator M7D
Heavy Assault Walker - Phaser

Unité de Combat 1 (Requise)

Punisher M7A
Heavy Assault Walker
Anti-Tank
ou
Fireball M7B
Heavy Assault Walker
Napalm
ou
Devastator M7D
Heavy Assault Walker
Phaser

Unité de Combat 2 (Requise)

USMC Fire Squad
ou
USMC Rifle Squad
ou
USMC Demolition Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 2

Unités de Soutien 4+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Coopération Étroite

Le corps des Marines des États-Unis prend grand soin de ses marcheurs lourds d'assaut et ne les envoie jamais au combat sans escorte. Les Marines qui en sont chargé doivent prévenir toute attaque surprise de l'infanterie ennemie qui utiliserait des armes à courte portée. Une fois proches de l'objectif, les Marines lancent l'assaut sous les tirs de couverture du marcheur.

Lorsqu'un marcheur lourd d'assaut M7 - tel le M7D Devastator - appartenant ou en soutien du **peloton** s'**active**, le joueur peut choisir une unité USMC qui n'a pas encore été activée - et un héros joint - à portée 2 ou moins ou bien une unité qui est **passagère** du marcheur. Cette unité s'**active** immédiatement après que le marcheur ait terminé son activation. La première **action** de l'unité doit être un **mouvement** ou une **marche**.

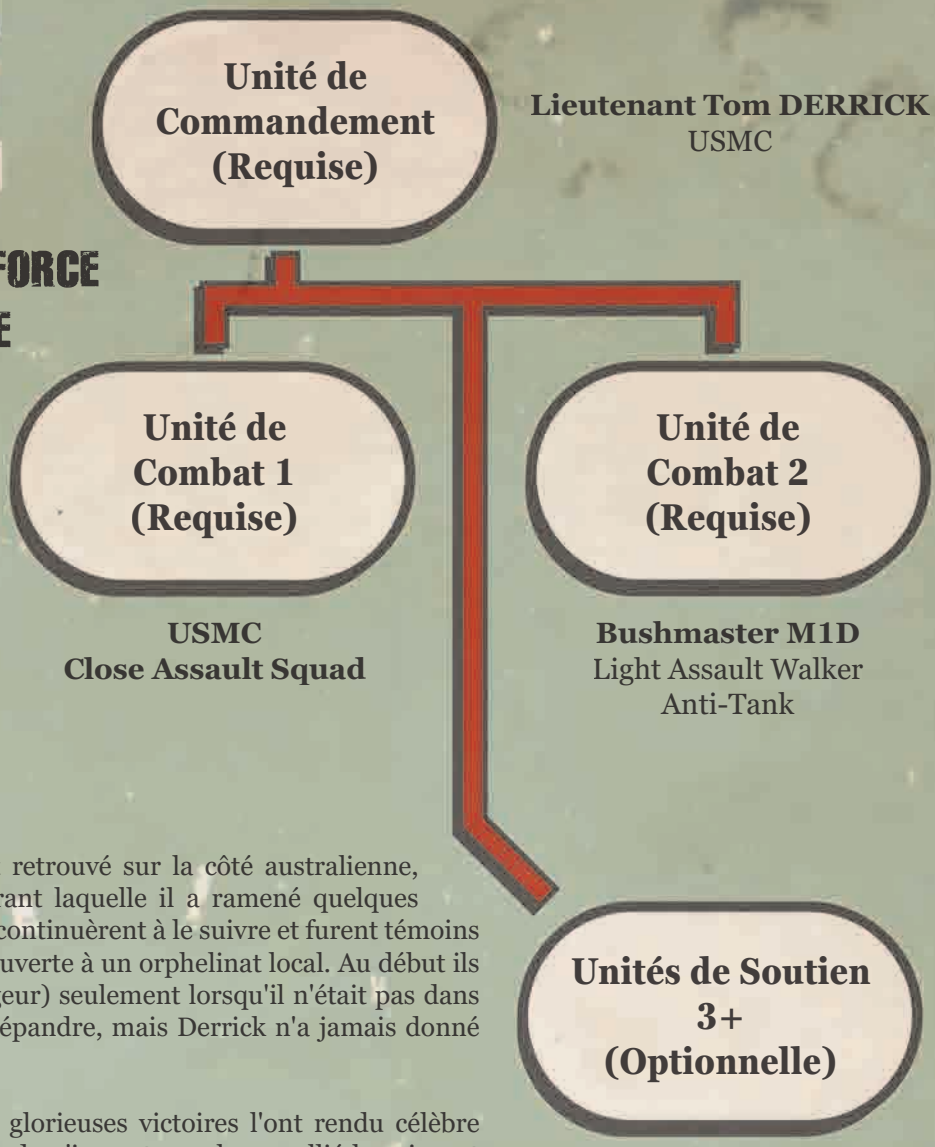
UNITÉS DE SOUTIEN

On donne aux marcheurs lourds d'assaut les missions les plus difficiles. Ils reçoivent donc tout le soutien dont ils ont besoin, s'il est disponible bien sûr. Leurs assauts bénéficient généralement de l'appui d'artillerie de M7 Long Tom et de mortiers, alors que de violentes frappes aériennes précèdent leur progression.

TEAM DIVER

TO&E

PELOTON DE LA FORCE OPÉRATIONNELLE USMC DIVER



Même s'il ne fait pas partie de l'USMC, le lieutenant Tom Derrick est une légende de l'Australian Imperial Force - AIF, force impériale australienne - et un vrai héros des forces alliées. Il est actuellement rattaché à l'USMC. Ses disparitions fréquentes en permission sont à l'origine de son surnom. Quelques-uns de ses hommes ont décidé de le suivre et de découvrir pourquoi il ne parlait jamais de ses activités hors des heures de service. Ils l'ont retrouvé sur la côté australienne, en train de faire de la plongée, durant laquelle il a ramené quelques doublons d'or d'une vieille épave. Ils continuèrent à le suivre et furent témoins incrédules alors qu'il donnait sa découverte à un orphelinat local. Au début ils le surnommèrent « Diver » (le plongeur) seulement lorsqu'il n'était pas dans les parages. Le surnom finit par se répandre, mais Derrick n'a jamais donné son avis à ce sujet.

L'histoire de son surnom et des ses glorieuses victoires l'ont rendu célèbre dans son pays et au-delà. Les soldats de n'importe quel pays allié le suivront n'importe où, qu'importe le danger. C'est particulièrement vrai pour les unités de l'USMC qui appartiennent à son **peloton**. Lorsque Diver le commande, ses Marines déjà sans peur deviennent imperturbables.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Imperturbable

Les soldats de l'USMC sont connus pour être sans peur, mais menés au combat par une légende comme Diver, ils deviennent vraiment imperturbables. Les membres du peloton de la force opérationnelle Diver sont très mobiles et capables d'infliger des dommages significatifs sur une large palette de cibles. Ils ne connaissent pas la peur, mais ceux qui leur font face feront certainement sa connaissance.

Toutes les unités de l'USMC et tout marcheur léger d'assaut de la série M1, comme le M1A Wildfire ou le M1D Bushmaster appartenant ou en soutien du **peloton** gagnent la compétence **Courageux** - Brave, Page 165. Ces unités lancent trois dés lorsqu'elles veulent retirer un marqueur sous le feu ou suppression.

De plus, toute unité appartenant ou en soutien du **peloton** qui possède déjà cette compétence est immunisée à la **suppression** et ne peut jamais recevoir de marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

UNITÉS DE SOUTIEN

Le corps des Marines des États-Unis est convaincu par la puissance de feu, même au plus bas niveau. Il intègre des unités lourdes comme les marcheurs moyens dans leurs pelotons, puis les renforcent encore plus avec la puissance de feu de leurs mitrailleuses lourdes et mortiers. Lorsque les Marines font face à une situation difficile, ils font appel aux marcheurs lourds d'assaut de la série M7 tel que le M7D Devastator et leur propre aviation, principalement des Pelican.

TO&E

PELOTON DE GROUPE DE COMBAT 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 allemands. 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.

Unité de Commandement (Requise)

Ludwig
Panzerkampfläufer II-B
Tank Hunter
ou
PrinzLuther
Schützenpanzerläufer VI-C
- Command -
et **Sturmgrenadier Recon Squad**

Unité de Combat 1 (Requise)

Luther
Panzerkampfläufer II-A
Assault Flak
ou
Ludwig
Panzerkampfläufer II-B
Tank Hunter
ou
JagdLuther
Panzerkampfläufer IV-D
Tank Hunter
ou
Lothar
Panzerkampfläufer II-D
Rocket

Unité de Combat 2 (Requise)

Luther
Panzerkampfläufer II-A
Assault Flak
ou
Ludwig
Panzerkampfläufer II-B
Tank Hunter
ou
JagdLuther
Panzerkampfläufer IV-D
Tank Hunter
ou
Schützenpanzerläufer VI-D
Infantry
et **Sturmgrenadier Recon Squad**

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

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, tel le Ludwig ; PanzerKampfLäufer IV-D, tel le JagdLuther et les SchützenPanzerLäufer VI - comme le SturmLuther - ainsi que n'importe quelle escouade SturmGrenadier Recon Squad appartenant ou en soutien du **peloton** peuvent lancer un dé au début de leur **activation**. Sur un ✠, ils gagnent la compétence **Tir en déplacement** - Move and Fire, Page 171 - pour cette **activation**. De plus, toute unité appartenant ou en soutien du **peloton** qui possède déjà cette compétence est immunisée à la **suppression** et ne peut jamais recevoir de marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les groupes de combat blindés combinent marcheurs et infanterie en une seul force offensive très efficace. Certains sont plus articulés autours 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, mais certain groupes préfèrent les lance-roquettes de leurs propres Lothar.

TO&E

PELOTON DE GRENADIERS D'ASSAUT DE L'AXE

Les SturmGrenadiere, 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 chefs sont des vétérans ayant des années d'expérience du combat, chèrement acquise. Leur armement est incomparable, avec l'innovant fusil automatique StG 47 et la roquette antichar Panzerfaust, à la pointe de la technologie des armes d'infanterie. Ayant conquis presque tous les pays européens, ainsi qu'une bonne partie du reste du monde, les SturmGrenadiere n'ont pas l'intention de s'arrêter maintenant.

Unité de Commandement (Requise)

Manfred
Lieutenant Colonel Manfred KREUZER
ou
Sturmgrenadier Command Squad
ou
Stefan
Lieutenant Colonel Stefan RETTER

Unité de Combat 1 (Requise)

Sturmgrenadier Assault Squad
ou
Sturmgrenadier Tank-Hunter Squad
ou
Sturmgrenadier Recon Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

Unité de Combat 3 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

Unités de Soutien 4+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Blitzkrieg

Les officiers vétérans des SturmGrenadiere 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. Leur cri de guerre est toujours : « en avant ! »

Le **chef de peloton** peut effectuer une **action spéciale bougez-vous tas de singes** - Page 175 - en ciblant une unité de SturmGrenadier - mais pas de Heavy Grenadiers - appartenant ou en soutien du **peloton** comme troisième **action** à chaque fois qu'il s'**active**.

UNITÉS DE SOUTIEN

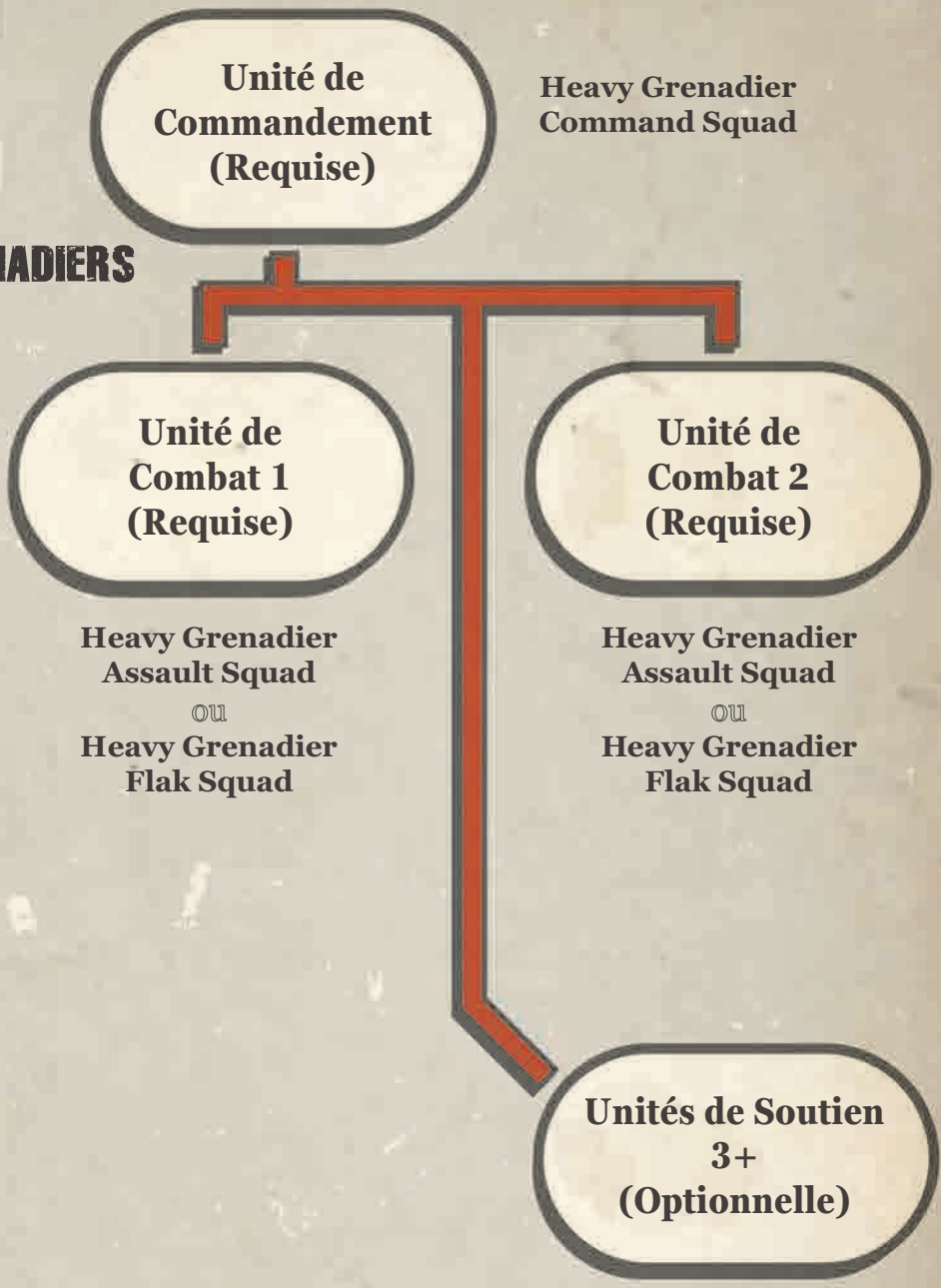
Les unités assignées en soutien des SturmGrenadiere varient suivant la mission. Les positions défensives sont souvent renforcées par des escouades de tireurs d'élite et une force de contre attaque de marcheurs moyens.

Lorsqu'ils attaquent, les SturmGrenadiere ont souvent un contingent de pionniers 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.

TO&E

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 Heavy Grenadiers. 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.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Tactiques De Mission

Les Heavy Grenadiers 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 du **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 Heavy Grenadier de la Wehrmacht appartenant ou en soutien du peloton avec l'**action spéciale bougez-vous tas de singes** - Page 175 - il réussit son jet de dé sur ✠ et ⌖.

UNITÉS DE SOUTIEN

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 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 antichar 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 KönigsLothar, ainsi que le plus léger Lothar, sont envoyés.

TO&E

PELOTON DU BLUTKREUZ KORPS

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.

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 Laser Grenadiers et Heavy Laser Grenadiers appartenant ou en soutien du **peloton** sont immunisés à la **suppression** et donc ne reçoivent jamais de marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

Unité de Commandement (Requise)

Sigrid
Generalmajor
Sigrid VON THALER
Blutkreuz Korps

Unité de Combat 1 (Requise)

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad
ou
Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad
ou
Blutkreuz Korps Zombie Grenadier Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad
ou
Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad
ou
Blutkreuz Korps Laser Tank-Hunter Squad
ou
Blutkreuz Korps Zombie Grenadier Squad

Unités de Soutien 4+ (Optionnelle)

UNITÉS DE SOUTIEN

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 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 antichar 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 KönigsLothar, ainsi que le plus léger Lothar, sont envoyés.

03

TO&E

PELOTON DE GORILLES DU BLUTKREUZ "MARKUS"

La transplantation expérimentale d'organes sur les animaux en utilisant le sérum de réanimation est à l'origine d'un des projets les plus ambitieux du Blutkreuz : la création d'animaux intelligents pouvant être utilisés au combat. Des morceaux entiers de cerveaux humains furent transplantés dans des gorilles vivants. Utilisant le sérum de réanimation pour contrer le rejet, le Blutkreuz créa les KampfAffen.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Instinct Primal

Lorsqu'ils se battent ensemble, une bande de gorilles devient vraiment sans peur. Les grands mâles montrant leur courage alors qu'ils chargent au milieu des tirs de mitrailleuses, ignorant tout ce qui ne les tue pas instantanément. Même les soldats d'élite des Alliés et du SSU craignent les gorilles sur le champ de bataille. L'exemple le plus frappant de singe intelligent est l'expérience numéro 3 du Blutkreuz Korps, le seul gorille à avoir survécu à la substitution de plus de 80% de son cerveau par celui d'un humain ressuscité. Appelé Markus, ce gorille est devenu le chef des KampfAffen, les singes de combat. Les officiers du Blutkreuz ont noté que les **pelotons** menés par Markus connaissent plus de réussite que de simples unités de gorilles livrés à eux-mêmes. Sa capacité à mener une bataille rivalise avec celle des meilleurs officiers humains, même si ses gorilles seront les seuls à le suivre. Ce que le Blutkreuz n'a pas encore réalisé est que Markus a ses propres plans, il s'assure donc que ses congénères reviennent en vie. Il se préoccupe tellement de ces derniers qu'il fait tout pour minimiser les pertes des gorilles et si quelques soldats humains meurent à la place, il ne va pas en perdre ses poils. Les gorilles ont choisi Markus comme chef et suivent ses plans en attendant d'être suffisamment forts pour se rebeller et se battre pour leur liberté. À cette fin, Markus fait très attention à ne pas montrer sa vraie intelligence à d'autres que ses congénères. Les unités de **gorilles** dans ce **peloton** ne peuvent pas recevoir de marqueur **suppression** durant une **charge** - résultant d'une **attaque de réaction** qui l'interromprait. Markus gagne également la **compétence** suivante : **bougez-vous tas d'humains**. Cette dernière fonctionne comme celle d'un **officier** - Page 175 - mais sur des **gorilles** uniquement.

UNITÉS DE SOUTIEN

Le Blutkreuz Korps tend à soutenir l'assaut principal avec des unités de gorilles que l'on peut « gaspiller ». Markus et ses congénères sont habitués à être soutenus à distance par d'autres unités du Blutkreuz. Au cours d'un assaut normal, les marcheurs Wotan et les Heavy Laser Grenadiers utilisent leurs laser à longue portée pour fixer l'adversaire, pendant que les gorilles font le sale boulot en partant à l'assaut des fortifications adverses.

TO&E

PELOTON D'ESSAIM ZOMBIE DU BLUTKREUZ

Les volontaires du Blutkreuz Korps sont périodiquement injectés de doses de sérum de réanimation du professeur Priapinsky. Lorsqu'ils meurent, ils sont ressuscités par le sérum qui coule dans leurs veines. La plupart se réveillent comme des épaves balbutiantes. Décérébrés et très agressifs, mais presque indestructibles, ces « armes secrètes » ne peuvent être contrôlés que par un TotenMeister (maître des morts).

Un TotenMeister est un individu qui possède le talent inné de pouvoir contrôler les zombies à proximité. Personne ne sait d'où vient ce talent.

Le Blutkreuz Korps a mené des expérimentations sur des volontaires pour développer cette capacité, utilisant des drogues dures qui améliorent les capacités psychiques, mais jusqu'à présent sans succès. Presque tous les sujets sont devenus fous et se sont suicidé.

AVANTAGE DE PELOTON :

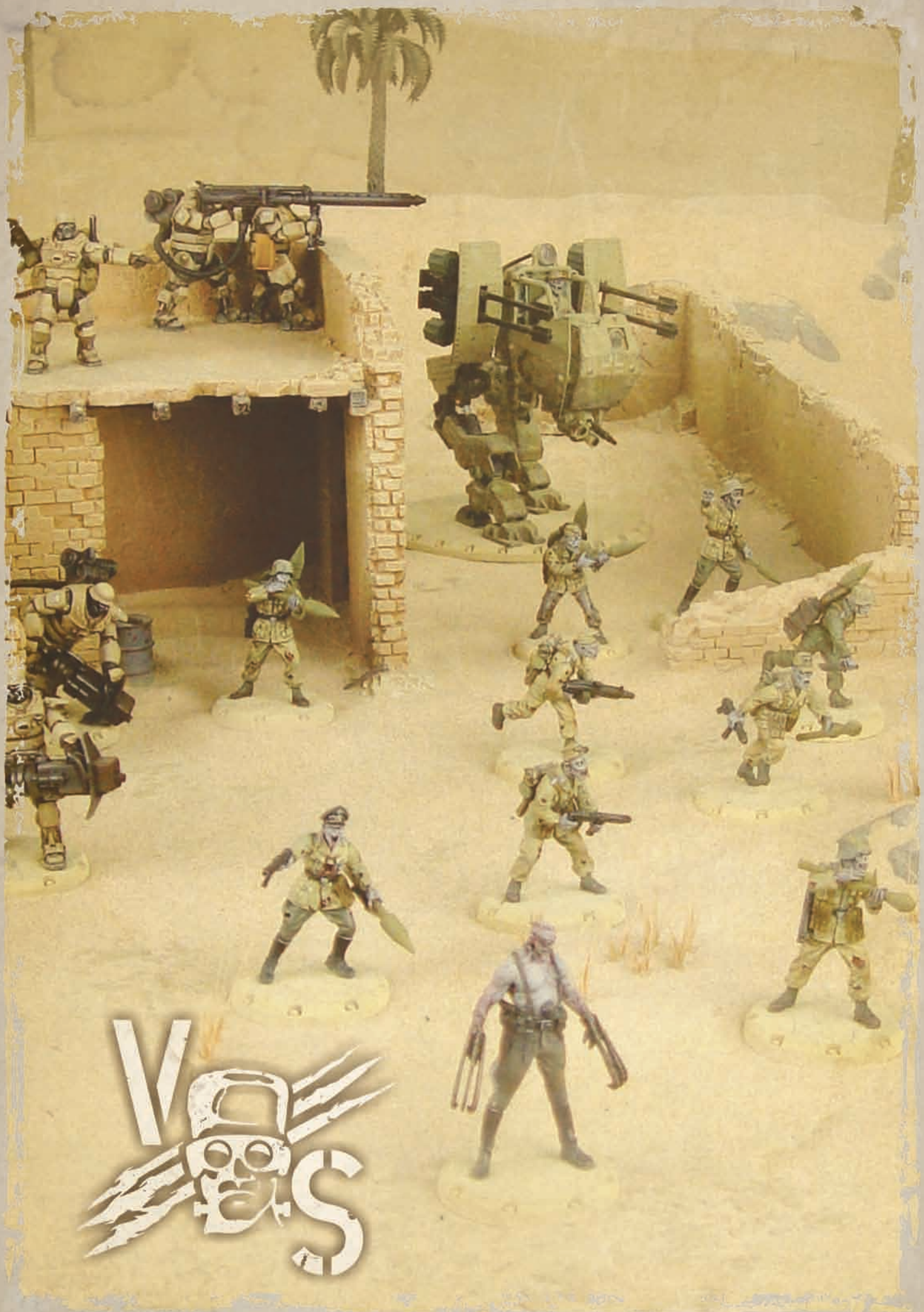
- Cerveaux !

Les premières fois que les zombies furent déployés en masse, ils se comportèrent en essaims, à la grande surprise de l'Axe. Laissés sans contrôle, les zombies semblent se rassembler au sein de grands essaims, où leur comportement change. Ils deviennent beaucoup plus agressifs et ne répondent plus aux ordres.

Toutes les unités de **zombies décérébrés** du **peloton** gagnent la compétence **charge** - Page 166. De plus, toutes les unités de **zombies décérébrés** qui commencent leur **activation** à portée 3 ou moins d'une ou plusieurs unités amie - non-**zombie** - doivent réaliser une **attaque** contre une unité amie non-**zombie** durant leur **activation**.

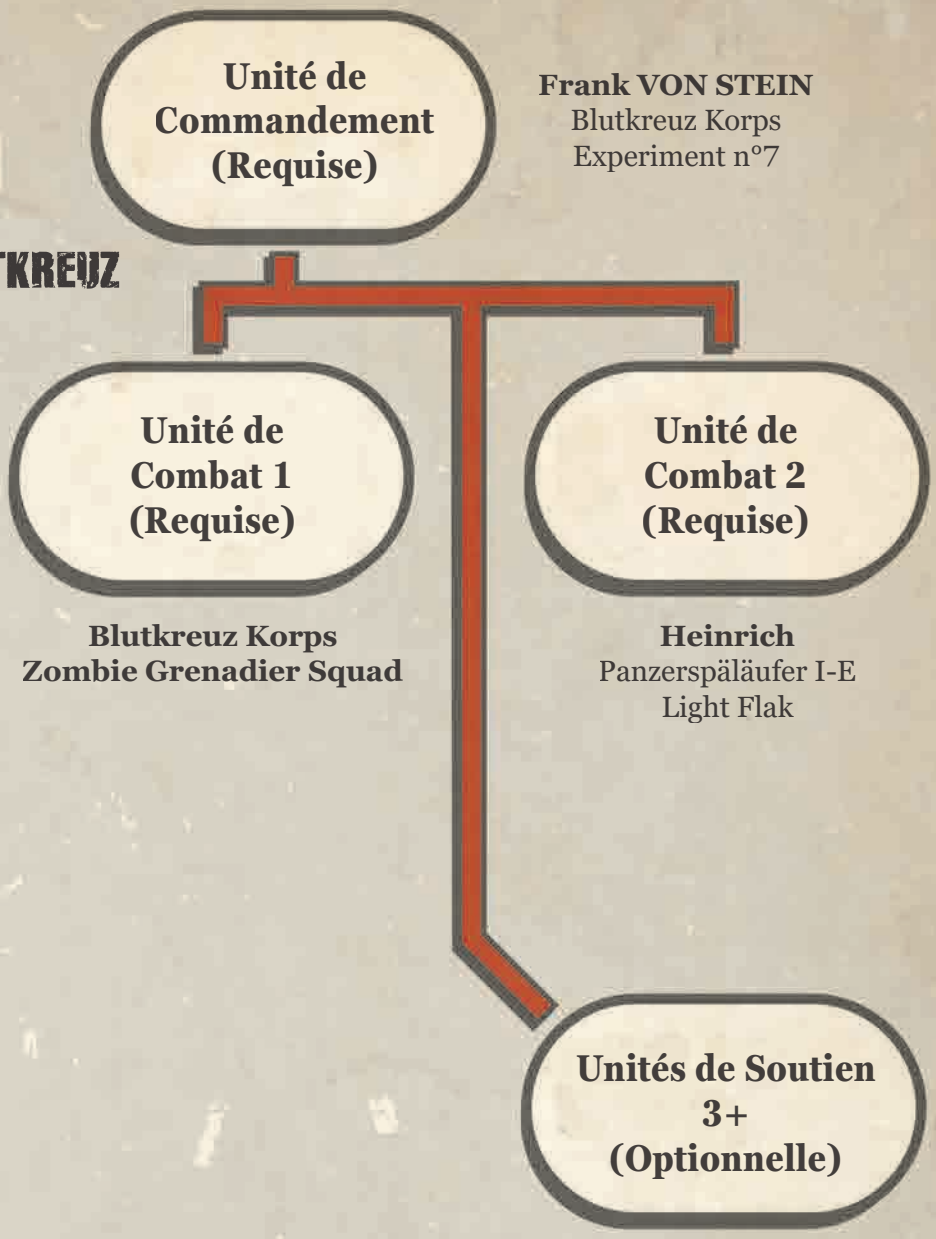
UNITÉS DE SOUTIEN

Les zombies du Blutkreuz sont une arme efficace, mais ils sont presque aussi dangereux pour les troupes amies qu'adverses, particulièrement en essaims. Ces derniers n'ont donc que rarement du soutien, à l'exception des Übertoten qui aiment utiliser le chaos ambiant de l'essaim pour mener leur propre assaut.sont envoyés.


VOS

TO&E

PELOTON DU BLUTKREUZ KAMPFGRUPPE VON STEIN



Le **peloton** du Kampfgruppe Von Stein est mené au combat par par Frank VON STEIN, un des triomphes de la super-science de l'Axe. Les premières expériences du Blutkreuz Korps étaient le fruit du travail de son créateur et plus grand savant : le baron Leopold VON THALER.

Avant d'être éliminé par les forces spéciales alliées, le baron a créé de nombreuses créatures spectaculaires et terrifiantes, qui se battent toujours au service de l'Axe. Frank est l'une de ces créations, qui inspire certainement la plus grande terreur. Intelligent et cruel, il se bat parce que c'est ce qu'il préfère faire. Avec ses griffes faites du meilleur acier allemand, mélangé à un peu de VK, directement greffées sur ses mains et un **peloton** pour l'épauler, Frank est un monstre sur le champ de bataille.

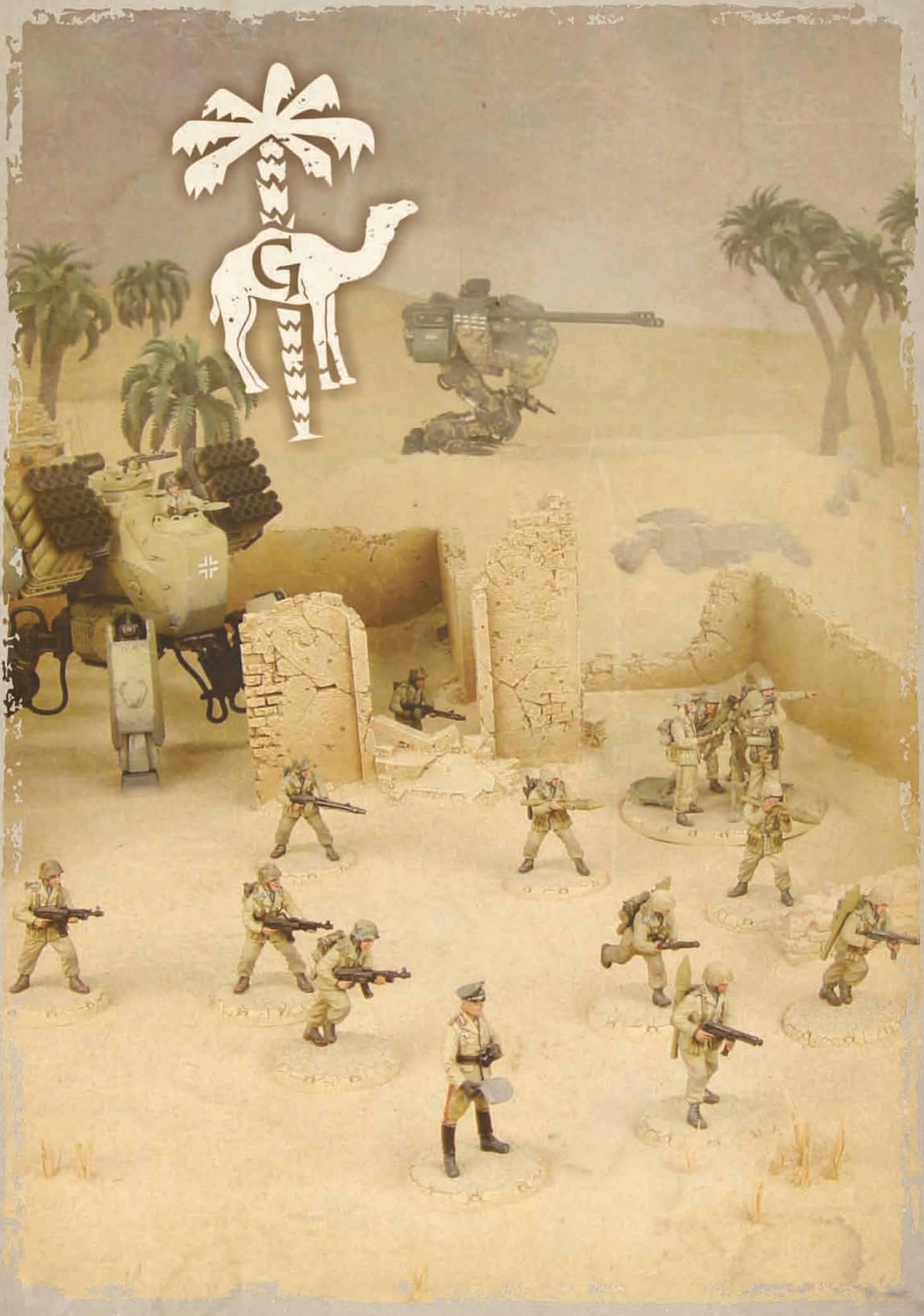
AVANTAGE DE PELOTON :

- Infliger La Terreur

Tant que Frank VON STEIN est en jeu, toutes les unités **zombies** appartenant ou en soutien du **peloton** gagnent une chance accrue d'infliger la **suppression** chez leurs adversaires. Toute unité sujette d'une **attaque** ou **attaque soutenue** au **corps à corp**s d'une unité **zombie** du **peloton** reçoit un marqueur **sous le feu**, que des **touches** aient été générées ou des points de **dommages** encaissés ou pas. Si l'unité a déjà un marqueur **sous le feu**, elle le remplace par un marqueur **suppression**. Si elle a déjà un marqueur **suppression**, elle n'en reçoit pas un additionnel. De plus, toute unité ennemie à **portée** 3 ou moins et ayant une **ligne de vue** vers l'unité attaquée reçoit un marqueur **sous le feu** ou remplace ce dernier par un **suppression** si elle avait déjà un **sous le feu**.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les unités de soutien les plus courantes pour un peloton du Blutkreuz Kampfgruppe Von Stein sont... d'autres zombies. Même si les unités « en vie » sont nerveuses en compagnie des « non-morts », les unités d'élite du Blutkreuz ont développé un certain respect pour Frank VON STEIN et le suivent au combat vers la victoire. Les plus courants parmi ces unités sont les Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadiers et les Blutkreuz Korps Laser Tank-Hunter.



TO&E

PELOTON DE GRENADIERS NDAK

Unité de Commandement (Requise)

The Desert Fox
Generalfeldmarschall Erwin ROMMEL
ou
NDAK Command Grenadier Squad
ou
Tina and Hyäne
Major Tina BAUMANN
NDAK

Unité de Combat 1 (Requise)

NDAK Battle Grenadier Squad
ou
NDAK Tank-Hunter Grenadier Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

NDAK Battle Grenadier Squad
ou
NDAK Tank-Hunter Grenadier Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

Heavy Grenadier Engineer Squad
ou
Heavy Grenadier Assaut Squad
ou
Heavy Grenadier Anti-Aircraft Squad
ou
Heavy Grenadier Anti-Tank Squad

Unités de Soutien 4+ (Optionnelle)

Une des leçons apprises chèrement par la DAK originelle fut la nécessité de maximiser la puissance de feu tout en minimisant les effectifs. Cela réduisait le besoin de transporter et nourrir de trop nombreuses troupes dans le désert, tout en conservant les capacités de combat d'une unité conventionnelle. Dans de nombreux cas cette puissance de feu était amenée par l'ajout de nombreuses armes lourdes, jusqu'au niveau du **peloton**.

La NDAK poursuit cette philosophie en s'assurant que chaque **peloton** de grenadiers possède au moins une escouade de grenadiers lourds pour l'appui-feu. Armés de lance-flammes, mitrailleuses doubles ou lance-roquettes, les grenadiers lourds donnent au **peloton** une solide base de puissance de feu autour de laquelle les grenadiers manœuvrent pour attaquer et défaire l'ennemi.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Blitzkrieg

Les Afrika Grenadiers du Neue Deutsches Afrikakorps conservent la réputation de mobilité de l'Afrikakorps originel. Même leurs unités lourdes ont développées des techniques pour aller de l'avant, au milieu des combat, à une vitesse surprenante.

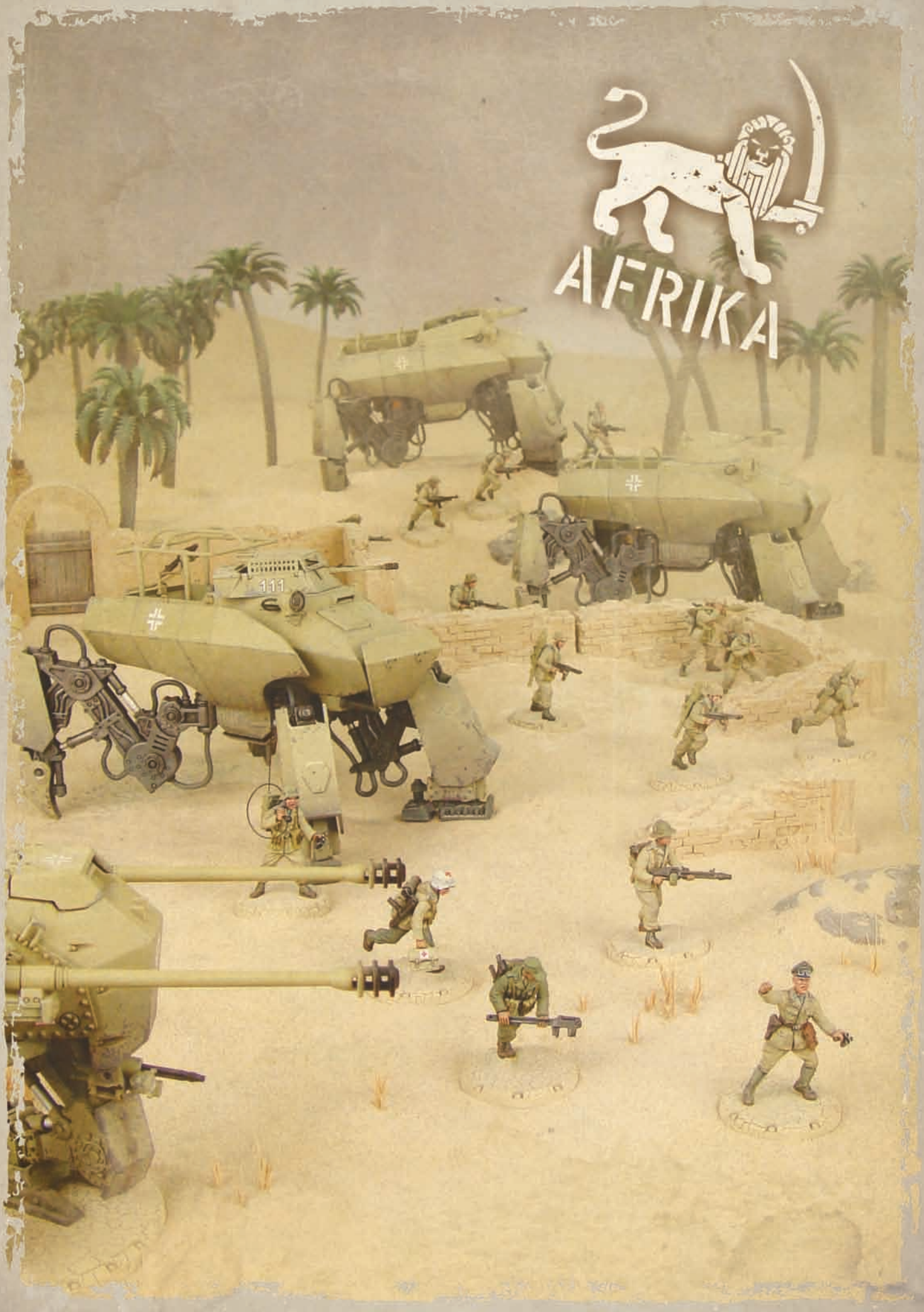
Le **chef de peloton** peut effectuer une **action spéciale bougez-vous tas de singes** - Page 175 - en ciblant une unité de Grenadier NDAK ou de Wehrmacht Heavy Grenadiers appartenant ou en soutien du **peloton** comme troisième **action** à chaque fois qu'il s'**active**.

UNITÉS DE SOUTIEN

La NDAK a une allocation au-dessus de la moyenne de marcheurs lourds de combat. Le récent PanzerKampfLäufer IV-D JagdLuther est la principale source de soutien antichar, même si les « vieux » PanzerKampfLäufer II comme le Ludwig en version tropicalisée sont toujours plus nombreux.

Le schwere PanzerKampfLäufer IV KönigsLuther est relativement rare, mais très apprécié lorsqu'il est disponible.

Le soutien d'artillerie est presque exclusivement assuré par les escouades de mortiers lourds des grenadiers et les lance-roquettes lourds des KönigsLothar.


AFRIKA

TO&E

PELOTON DE PANZERGRENADIER NDAK

Il y a une dizaine d'années, les Allemands réalisèrent que l'infanterie à pied ne pourrait jamais garder le rythme d'un blitzkrieg de chars et commencèrent donc à développer des transports de troupes blindés. Cela permettait à l'infanterie de rester au contact des chars et de lancer l'assaut en même temps. L'infanterie apprit rapidement à se battre depuis les véhicules eux-mêmes.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Assaut Monté

Pour un PanzerGrenadier, son véhicule est crucial et le protéger est donc essentiel. S'il est attaqué, il va se défendre, lançant des grenades et ouvrant le feu sur les côtés. Les PanzerGrenadier sont même montés sur le marcheurs au moment de l'assaut des positions ennemies. Dans le désert, où les couverts sont rares, la protection conférée par un marcheur est encore plus appréciée qu'ailleurs.

Lorsqu'un SchützenPanzerLäufer VI - tel que le Stummel ou le SturmLuther - appartenant ou en soutien du **peloton** utilise une arme de **corps à corps improvisée**, il gagne une **attaque** supplémentaire standard (1/1) pour chaque Grenadier NDAK ou Wehrmacht Heavy Grenadier qu'il transporte comme **passager**.

Unité de Commandement (Requise)

PrinzLuther et The Desert Fox
Schützenpanzerläufer VI-C
- Command -
et **Generalfeldmarschall Erwin ROMMEL**
ou
PrinzLuther
Schützenpanzerläufer VI-C
- Command -
et **NDAK Command Grenadier Squad**

Unité de Combat 1 (Requise)

Stummel
Schützenpanzerläufer VI-G
- Soutien -
ou
SturmLuther
Schützenpanzerläufer VI-G
- Infantrie -

Unité de Combat 2 (Requise)

NDAK Battle Grenadier Squad
ou
NDAK Tank-Hunter Grenadier Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

Stummel
Schützenpanzerläufer VI-G
- Soutien -
ou
SturmLuther
Schützenpanzerläufer VI-G
- Infantrie -

Unité de Combat 4 (Requise)

NDAK Battle Grenadier Squad
ou
NDAK Tank-Hunter Grenadier Squad

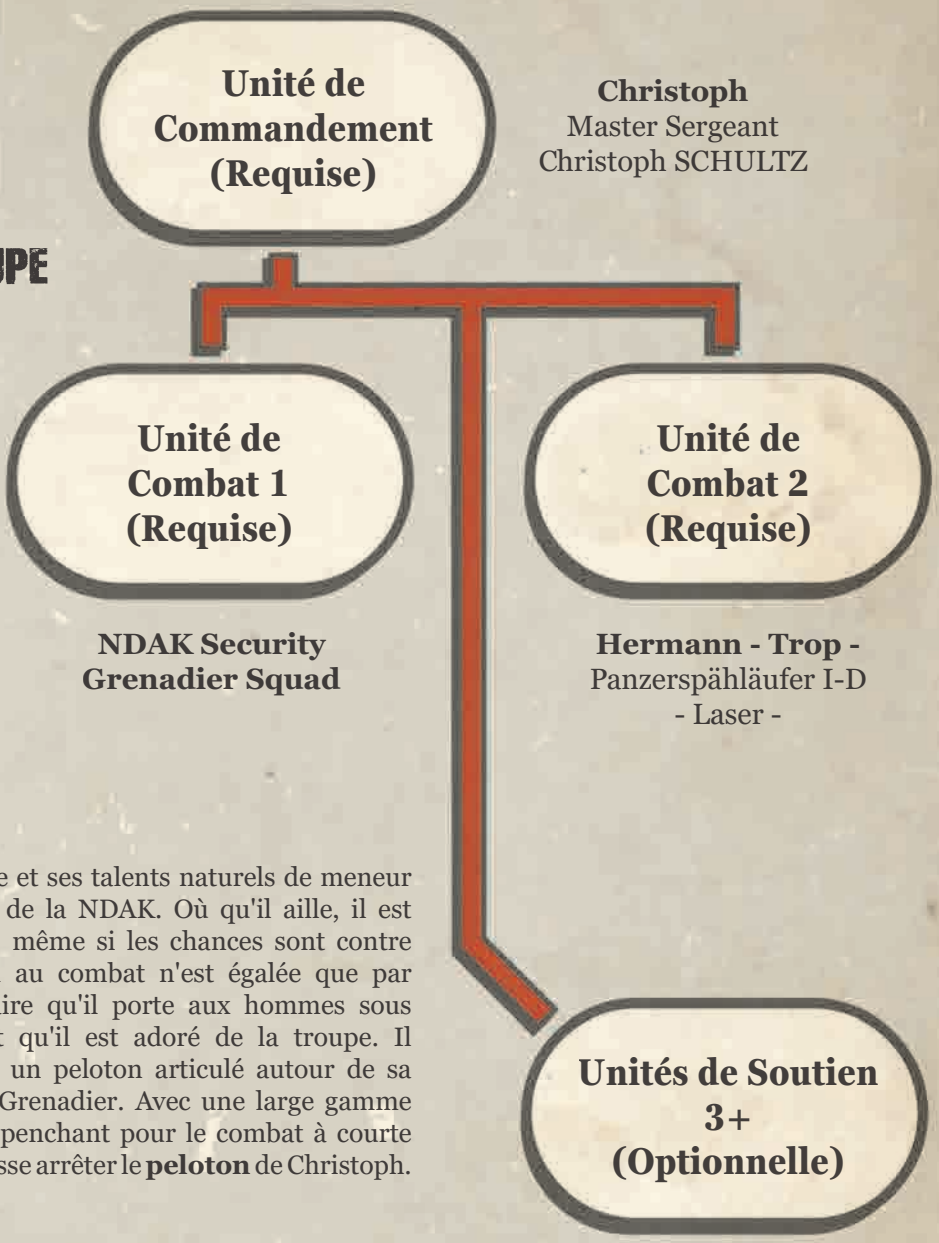
Unités de Soutien 5+ (Optionnelle)

UNITÉS DE SOUTIEN

Le peloton de PanzerGrenadier de la NDAK est quasiment autonome, mélangeant infanterie et marcheurs et équipé d'armes capables de s'occuper de n'importe quelle menace. À l'identique du **peloton** de Grenadiers de la NDAK, les PanzerGrenadier font fréquemment appel aux Heavy Grenadier - montés bien sûr - pour disposer de puissance de feu supplémentaire et sont soutenus par des marcheurs antichar comme le JagdLuther.

TO&E

PELOTON DE GROUPE DE COMBAT NDAK « CHRISTOPH »



Ce **peloton** de KampfGruppe (groupe de combat) de la NDAK est mené au combat par le sergent-chef Christoph SCHULTZ. C'est un survivant de l'Afrika Korps originel ayant réussi à s'échapper de Tunisie en 1943, lorsque les restes de ce qui fut une grande force de combat durent se rendre aux Alliés. Christoph se bat pour son pays depuis le début de la guerre en 1939.

Son expérience du combat sans égale et ses talents naturels de meneur d'hommes sont légendaires au sein de la NDAK. Où qu'il aille, il est victorieux. Quel que soit le combat, même si les chances sont contre lui, il le remportera. Sa réputation au combat n'est égalée que par les récits de l'attention extraordinaire qu'il porte aux hommes sous son commandement. Tout cela fait qu'il est adoré de la troupe. Il est parfaitement à-même de mener un peloton articulé autour de sa féroce escouade de NDAK Security Grenadier. Avec une large gamme d'armements à sa disposition et un penchant pour le combat à courte portée, il n'y a pas grand chose qui puisse arrêter le **peloton** de Christoph.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Espace Réduit

Un des objectifs de l'opération Babylone, l'invasion de l'Irak par les forces de l'Axe, était l'exploration de ruines et tombes cachées au cœur de plus profonds déserts du pays. La mission principale de Christoph et de ses hommes était la protection des scientifiques et archéologues de l'Axe alors que ces derniers s'enfonçaient dans les profondeurs. Un entraînement intense et un équipement adapté ont été améliorés par l'expérience au combat, dans des conditions qui lui sont peu adaptées. Christoph et ses hommes ont depuis entraîné le peloton entier aux techniques qu'ils ont développé pour survivre à ces situations difficiles.

Toutes les unités de la NDAK appartenant ou en soutien du peloton gagnent la compétence **scout** - Page 172.

Tant que Christoph SCHULTZ est en jeu, ces mêmes unités gagnent également la compétence **pionnier** - Page 174.

UNITÉS DE SOUTIEN

Le peloton de groupe de combat NDAK « Christoph » est léger, agile et rapide à se déplacer. Il est généralement soutenu par d'autres unités de Grenadiers de la NDAK. Le soutien lourd est confié aux marcheurs de la série PanzerSpähLäufer comme le Hermann - Trop - I-D ou le Heinrich I-E.

ВМЕСТЕ
МЫ СИЛА!

TO&E

PELOTON DE MEUTE
KV-47 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.

Unité de Commandement (Requise)

Nadya
KV-47A
- Light Sulphur Jet Walker -
ou
Koshka et Grandma
Kapitan Koshka RUDINOVA et KV-47B - Light Walker -
ou
Natasha
KV-47B -Light Gun Walker -

Unité de Combat 1 (Requise)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ou
Natasha
KV-47B
Light Gun Walker
ou
Natalya
KV-47C
Light Pioneer Walker

Unité de Combat 2 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

Unité de Combat 3 (Requise)

Choix d'Unité identique à l'Unité 1

Unités de Soutien 4+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Chasse en Meute

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 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 marcheur KV-47 appartenant ou en soutien du **peloton** a une **ligne de vue** vers une unité ennemie, à **portée** 4 ou moins, qui déclenche une **combinaison d'actions**, n'importe quel autre marcheur KV-47 appartenant ou en soutien du **peloton** qui n'a pas encore été activé peut tenter une **attaque de réaction** contre cette unité ennemie. Les résultats et sont considérés comme des succès pour déterminer le nombre d'**actions** reçues. Un seul KV-47 peut tenter une **attaque de réaction** par **combinaison d'actions**.

UNITÉS DE SOUTIEN

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 Guards, 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 BR47-100 « Red Fury » et aux mortiers automoteurs BR47-200 « Red Rain », soutenus par des hélicoptères d'attaque Mil Mi-47 ou des marcheurs transportés par des hélicoptères Mil Mi-48.

ПУСТЬ СМЕРТЬ
ПРОЛЬЁТСЯ С НЕБЕС!

TO&E

PELOTON DE KV-47 SMERSH DU SSU « KOSHKA »

Koshka, la fille du colonel RUDINOV, a grandi en admirant les actions héroïques de son père.

Vétéran de nombreuses missions d'infiltration et de sabotage, officier aguerri, Koshka commande désormais un tout nouveau peloton du SMERSH équipé des derniers marcheurs KV-47 alimentés au VK. Elle sert dans la vieille unité de son père, la septième brigade spéciale.

Unité de Commandement (Requise)

Koshka et Grandma
Kapitan Koshka RUDINOVA
et
Grandma
KV-47B - Light Walker -

Unité de Combat 1 (Requise)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ou
Natasha
KV-47B
Light Gun Walker

Unité de Combat 2 (Requise)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ou
Natasha
KV-47B
Light Gun Walker

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Assaut Aérien

Déployés à 10.000 mètres d'altitude au-dessus de leurs cibles, les tout nouveaux containers parachutés permettent à un peloton d'élite de marcheurs KV-47 de frapper fort et de casser les défenses ennemies depuis l'intérieur. Malgré de nombreuses précautions, les pilotes perdent fréquemment connaissance à l'impact à cause de la vitesse de descente. Une fois qu'ils ont repris leurs esprits, ils frappent vite et sans pitié.

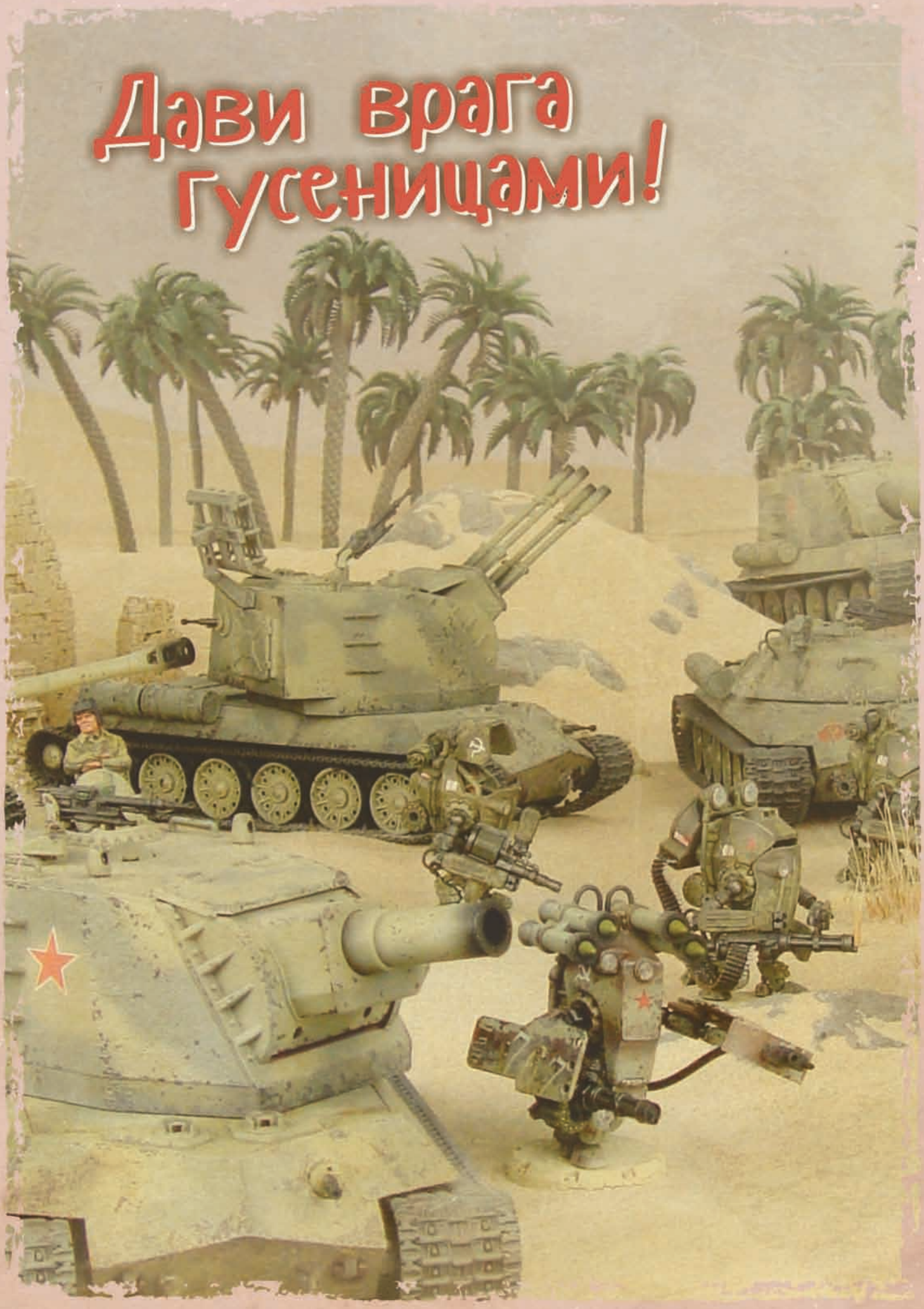
Un marcheur KV-47A, KV-47B ou KV-47C appartenant ou en soutien du **peloton** n'est jamais placé sur la **surface de jeu** au début de la partie. À la place, lors du premier tour - où lorsqu'il devrait entrer en jeu - il est placé n'importe où sur la surface de jeu, mais pas à moins de **portée** 2 d'un objectif.

Le marcheur doit débuter son **activation** par une **action rien**. Le joueur lance ensuite un dé, sur ou il peut réaliser la deuxième **action** du marcheur. Sur , le marcheur doit effectuer une seconde **action rien**. Le marcheur ne peut pas capturer ou contester un **objectif** au **tour** où il est placé.

UNITÉS DE SOUTIEN

Le peloton de KV-47 SMERSH « Koshka » se déploie fréquemment au cours d'opérations d'assaut du SMERSH. Ces missions faisant atterrir les marcheurs au cœur des forces ennemies, les hélicoptères deviennent cruciaux. Les hélicoptères d'attaque Mil Mi-47, comme le Burner et le Striker, fournissent le soutien aérien nécessaire.

Les seuls moyens de recevoir des renforts sont les hélicoptères de transport Mil Mi-45 et Mil Mi-48. Ces derniers, en tant que transporteurs de marcheurs, peuvent déposer des véhicules spécialisés et sont le principal moyen d'exfiltration pour Koshka et son peloton.


Дави врага
гусеницами!

TO&E

PELOTON DE CHARS LOURDS DE PERCÉE SSU

Unité de Commandement (Requise)

Iosef
IS-5C
ou
Karl
IS-48A
ou
Lavrentiy
IS-48B

Depuis la première série de chars Kliment Voroshilov (KV), les ingénieurs et stratèges militaires soviétiques ont privilégié l'utilisation de véhicules lents mais puissants, avançant au rythme de l'infanterie. Ces chars ne sont pas utilisé comme de la cavalerie classique mais comme des plate-formes d'armes lourdes mobiles. Avec un blindage épais, un armement puissant et des nuées d'infanterie pour les protéger des unités antichar ennemies, qu'est-ce qui pourrait bien les arrêter ?

Depuis le début de l'opération Barbarossa il y a six ans, les chars ont évolué, mais la stratégie reste la même. N'importe quel officier du SSU vous le dira : « nous n'avons aucune raison de changer ».

Unité de Combat 1 (Requise)

Iosef
IS-5C
ou
Karl
IS-48A
ou
Lavrentiy
IS-48B

Unités de Soutien 2+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Percée

Les **pelotons** de chars lourds de percée sont envoyés pour enfoncer les lignes ennemies. Leurs chars ne sont pas rapides, mais ils sont presque impossible à arrêter, tirant en se déplaçant et en écrasant toute opposition.

Après avoir réalisé une **marche**, un IS-5, IS-48, IUS-203 - comme le IS-5C Iosef ou le IS-48A Karl - appartenant ou en soutien du **peloton** lance un dé. Sur il peut réaliser une **action attaque** gratuite.

UNITÉS DE SOUTIEN

Un peloton de chars lourds de percée n'a pas vraiment besoin de soutien, juste de beaucoup de chars ! Ils vont malgré tout au combat accompagnés d'infanterie qui les protège des escouades antichar ennemies et nettoie le terrain après le passage des chars. Le char IS-5A Mao anti-aérien ou le IS-5B Vladimir avancent à l'unisson des autres pour fournir l'appui-feu.

Будь бдителен на
посту защиты Родины!

TO&E

PELOTON MUR-TEMPÊTE « YAKOV »

Les fortifications défensives qui protègent aujourd'hui Moscou et la partie contrôlée par le SSU de Zverograd ont été surnommées « mur-tempête ». C'est en partie du à la couleur grise du béton des tranchées et bunkers, qui contraste fortement avec les éclairs tirés sur les ennemis approchants par les canons Tesla.
Être stationné sur un mur-tempête est un grand honneur, seuls les plus courageux et vigilants sont choisis pour cette tâche. Les pelotons qui défendent les mur-tempêtes sont choisis parmi les meilleurs de l'armée rouge et des gardes rouges.

Unité de Commandement (Requise)

Master Sergeant Yakov
Yakov Pavlov
ou
Red Army Command Squad
ou
Red Guards Command Squad

Unité de Combat 1 (Requise)

Motherland Tesla Gun
in a Strong Point
ou
Motherland Twin Tesla Gun
in a Strong Point
ou
Motherland Tesla Gun
in a Bunker
ou
Motherland Twin Tesla Gun
in a Bunker

Unité de Combat 2 (Requise)

Red Army Battle Squad
ou
Red Guards Anti-Tank Squad
ou
Tesla Gun Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

Red Army Rifle Squad
ou
Red Guards Assault Squad
ou
Mortar Squad
ou
Tesla Gun Squad

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

AVANTAGE DE PELOTON :

- Vigilant

YAKOV connaît l'importance de la vigilance. Lorsqu'il s'agit de ses défenses, il entraîne les soldats des mur-tempêtes à être constamment vigilants dans la défense de la mère patrie. Les hommes et les femmes des mur-tempêtes sont prêts à tout et peuvent répondre à n'importe quelle menace à tout moment.
Toutes les unités appartenant au **peloton**, ou en soutien de ce dernier et qui sont **incluses** dans la liste des unités requises, gagnent une action sur et lorsqu'elles tentent une **attaque de réaction**. Ce **peloton** est un **peloton fortifié**.
Les armées ayant un **peloton fortifié** seront toujours en **défense** dans les missions et **scénarios** qui ont des défenseurs. On peut retrouver les règles de **fortifications** aux pages 147 et 148 de ce livre.

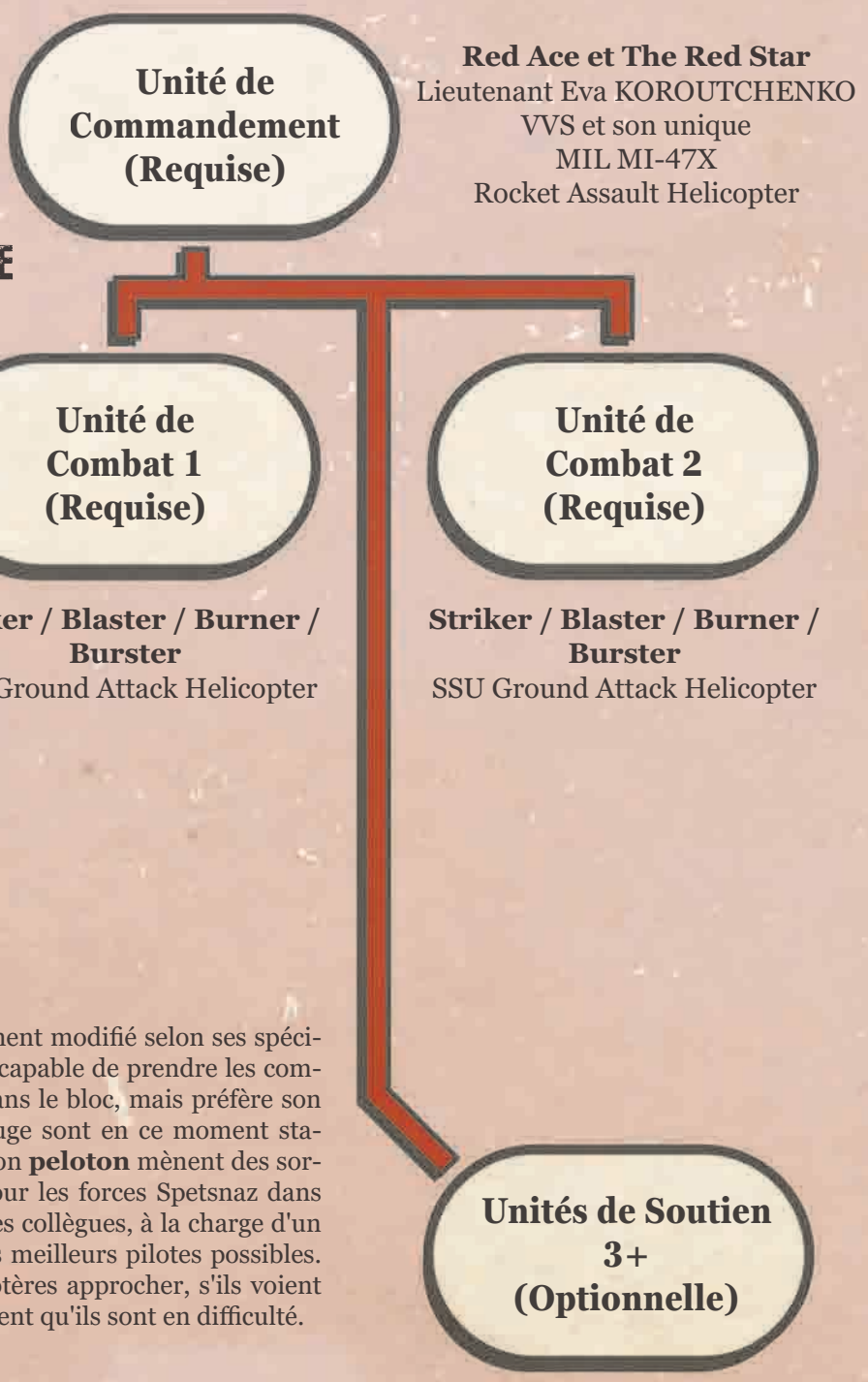
UNITÉS DE SOUTIEN

Le mur-tempête est le dernier rempart qui protège la mère patrie. La première ligne de défense de YAKOV comprend des armes Tesla, chargées de ralentir les troupes ennemies pendant que les réserves arrivent.
Dès que possible, YAKOV fait appel au soutien d'artillerie local. Ce dernier est particulièrement efficace grâce à ses mortier de 120 mm, les chars Vladimir et les mortiers automoteurs Red Rain.
Le mur-tempête est également protégé par une unité d'hélicoptères d'élite, surnommés les « nuages tempêtes ». Leurs principales responsabilités sont de réapprovisionner le mur-tempête et d'assurer la nécessaire couverture aérienne.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 KönigsLothar, ainsi que le plus léger Lothar, sont envoyés.

Пусть враг
боится неба!

TO&E

PELOTON CIEL ROUGE
SSU



Plus jeune étoile montante du SSU, le lieutenant Eva KOROUTCHENKO est déjà une légende. Ses yeux émeraudes et longs cheveux l'ont rendu célèbres à travers tout le bloc. Chaque jeune homme du SSU garde une photo d'elle contre son cœur comme porte-bonheur et protection contre le danger. Eva est une excellente pilote qui a déjà plus de 30 victoires aériennes à son palmarès malgré sa courte carrière. Les pilotes de l'Axe sur le front de l'Est ont déjà placé une forte récompense sur sa tête : ils voudraient la voir abattue au plus vite !

Eva pilote un hélicoptère unique, spécialement modifié selon ses spécifications : l'étoile rouge. Elle est tout à fait capable de prendre les commandes de n'importe quel autre aéronef dans le bloc, mais préfère son hélicoptère à tout autre. Eva et l'étoile rouge sont en ce moment stationnés à Bakou. Depuis cette ville Eva et son **peloton** mènent des sorties en soutien des opérations spéciales pour les forces Spetsnaz dans la région. Elle a assuré l'entraînement de ses collègues, à la charge d'un grand nombre d'hélicoptères et a choisi les meilleurs pilotes possibles. Lorsque ses ennemis entendent les hélicoptères approcher, s'ils voient l'étoile rouge à la pointe de l'attaque, ils savent qu'ils sont en difficulté.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Sorcières De La Nuit

Red Ace et ses pilotes sont craints par les troupes ennemies sur chaque front où ils ont effectué des sorties. Leur réputation combinée au design distinctif de l'étoile rouge à rendu l'escadrille très reconnaissable : lorsque les ennemis voient cet hélicoptère mener la formation, ils prennent peur.

Tant que Red Ace et l'étoile rouge (Red Star) sont en jeu, le Red Star et les deux hélicoptères requis dans le **peloton** gagnent la compétence et **reste au sol** - And Stay Down, Page 164.

UNITÉS DE SOUTIEN

Le peloton « ciel rouge » reçoit le soutien spécifique à chaque opération spéciale. Si cette dernière nécessite de l'infanterie, une unité comme les Chinese Volunteer Assault Squad ou les Red Army Close Combat Squad sont transportés par des Mil Mi-45 Assaulter. Si des marcheurs sont nécessaires, les Mil Mi-46 transporteront des versions d'**assaut aérien** comme le Nikita, le Nina ou le Nastasia. Si un soutien médical est impératif, le Mil Mi-45K Air Ambulance fournira le soutien demandé.

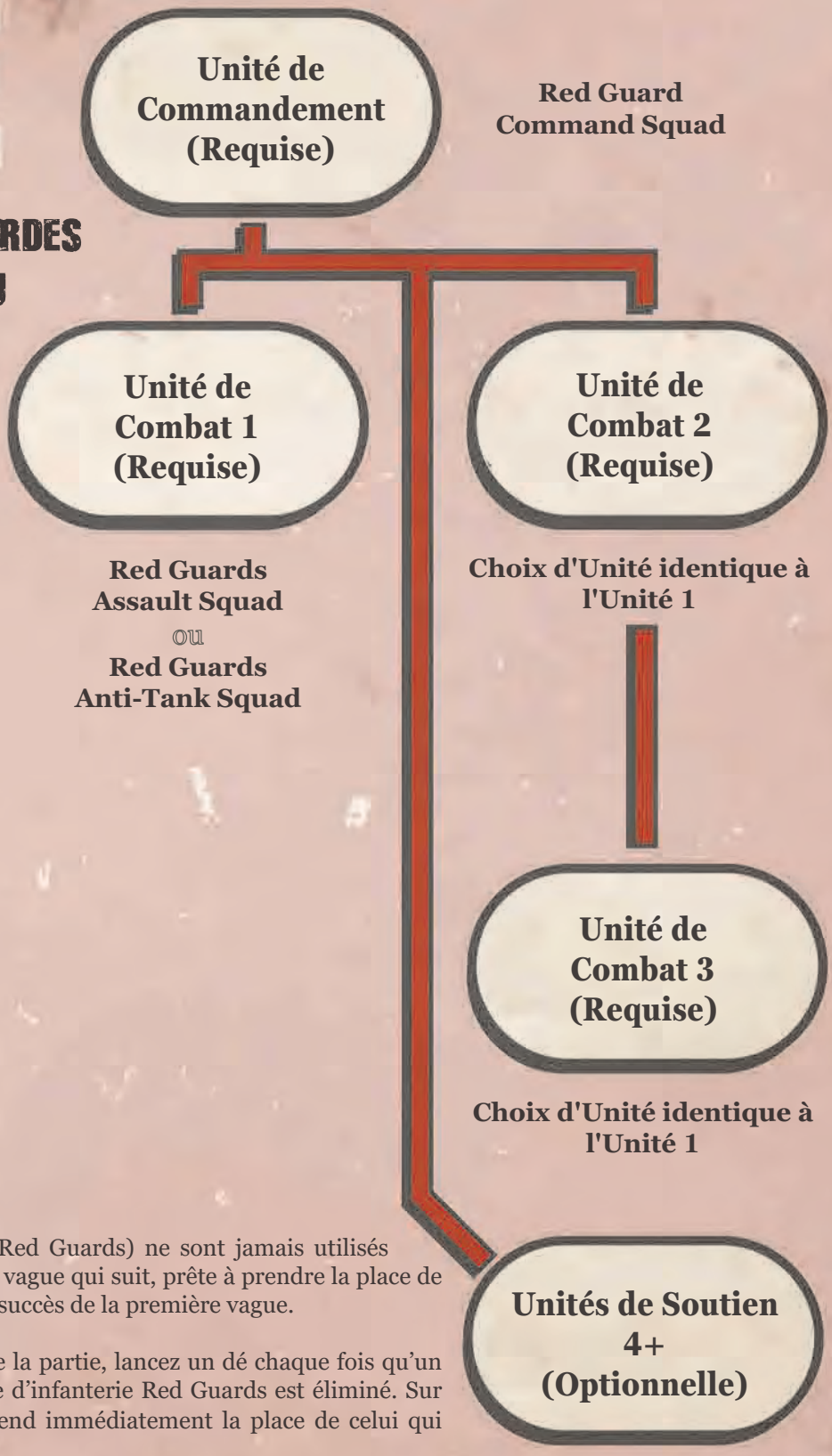
ГВАРДИЯ
ССЧ
За каждого павшего встанет другой!

TO&E

PELOTON DE GARDES ROUGES DU SSU

Même si les ennemis du SSU parlent toujours des tactiques d'assaut soviétiques de vagues humaines, 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.



AVANTAGE DE PELOTON :

- Vague Humaine

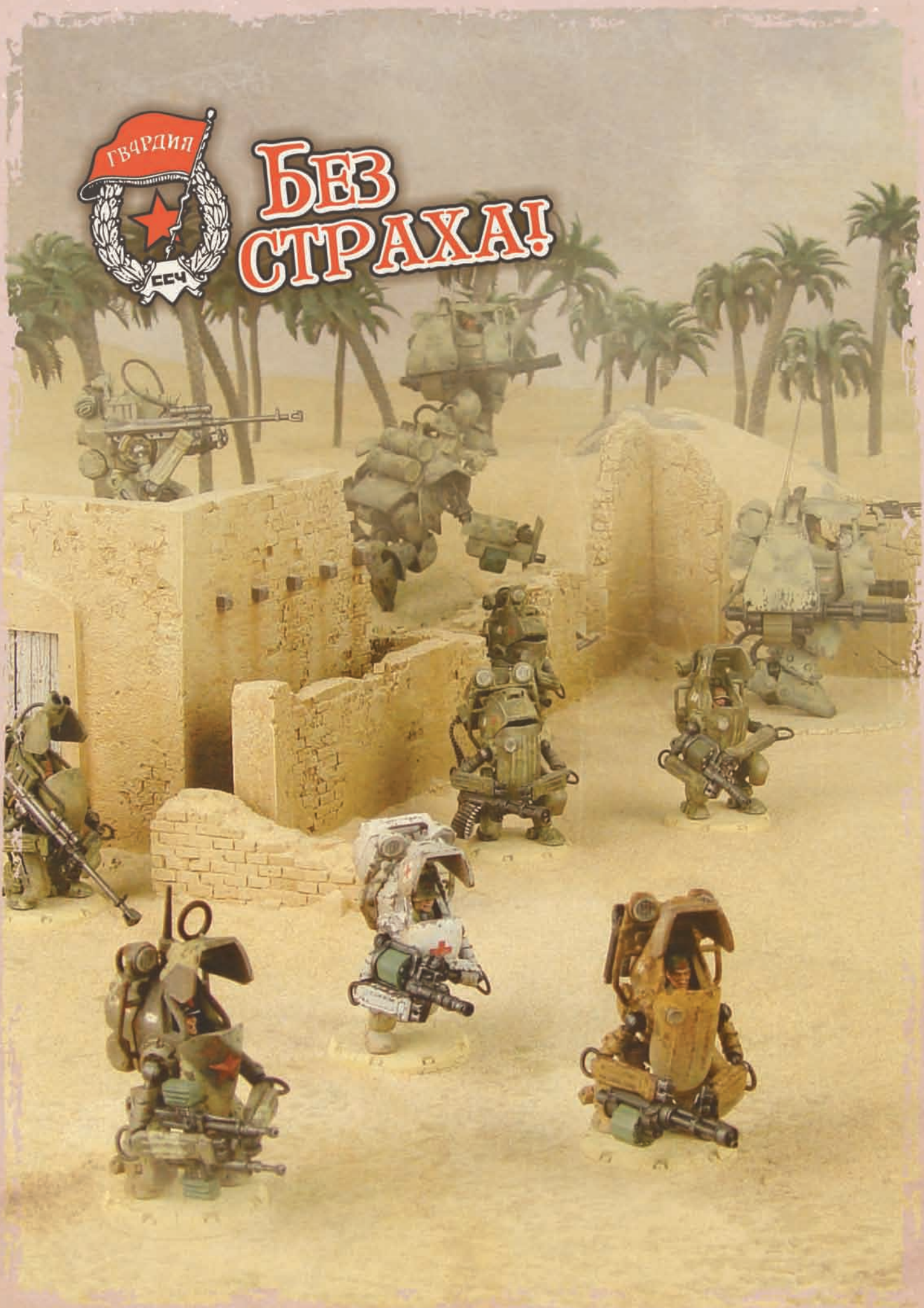
Les **pelotons** de gardes rouges (Red Guards) ne sont jamais utilisés seuls. Il y a toujours une deuxième vague qui suit, prête à prendre la place de ceux qui tombent et à exploiter les succès de la première vague.

Durant les trois premiers **tours** de la partie, lancez un dé chaque fois qu'un soldat appartenant à une escouade d'infanterie Red Guards est éliminé. Sur ☭, un remplaçant s'avance et prend immédiatement la place de celui qui vient de tomber.

UNITÉS DE SOUTIEN

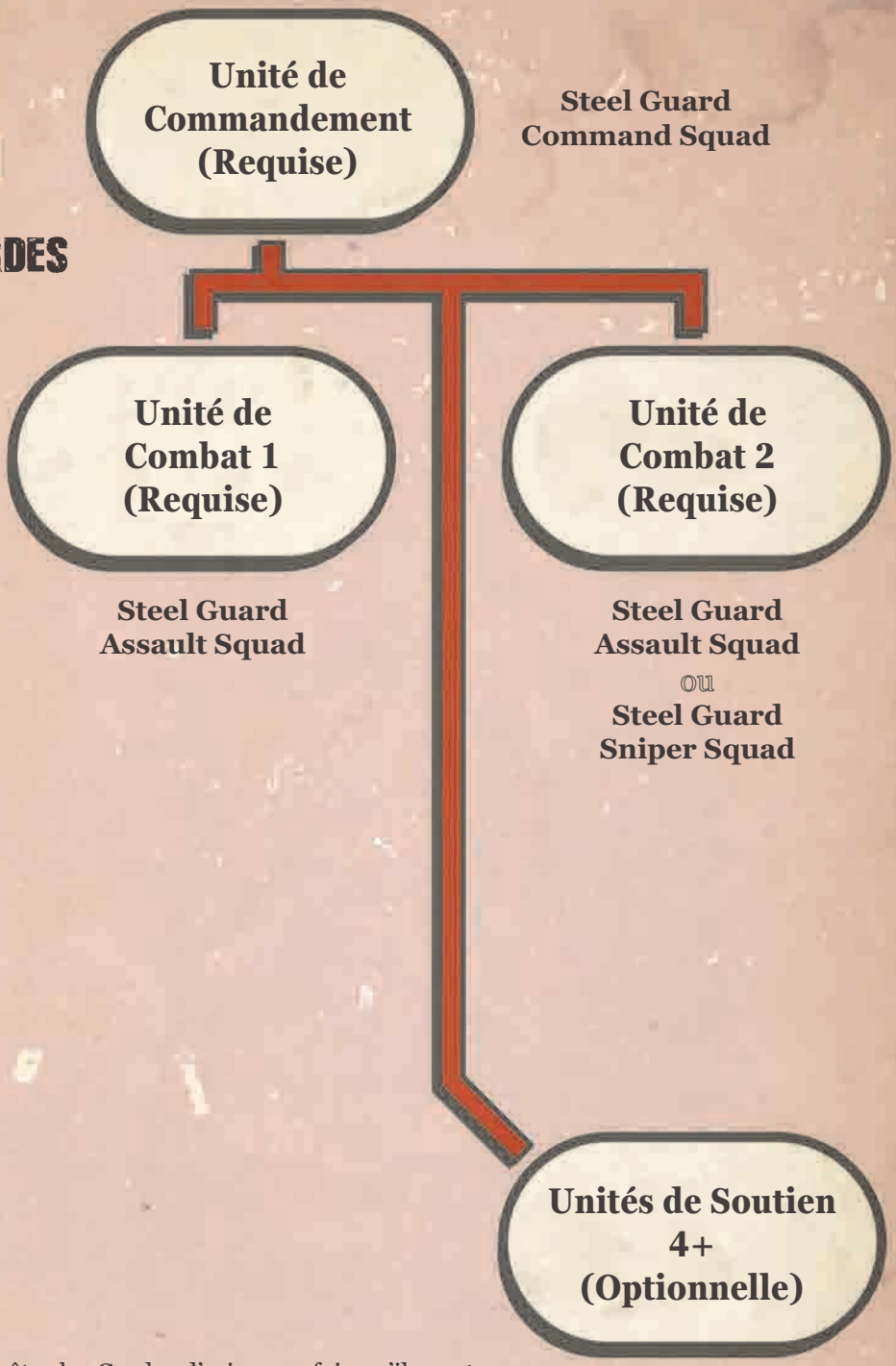
En dehors de nombreuses escouades d'infanterie, les **pelotons** de gardes alignent aussi des spécialistes de terrain comme des observateurs d'artillerie ou des snipers, des mortiers ou encore des canons Tesla. Il n'est pas rare de voir des **commissaires** du NKVD attachés aux unités d'infanterie pour 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. Ces derniers restent en retrait pour couvrir l'avancée de l'infanterie.


ГВАРДИЯ
ССЧ
БЕЗ СТРАХА!

TO&E

PELOTON DE GARDES D'ACIER DU SSU



Les Gardes d'acier (Steel Guards) 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, leurs corps enchâssés dans la plus lourde armure connue. Ils accomplissent désormais les missions les plus dangereuses, dans les environnements les plus hostiles.

Leurs nouveaux corps mécaniques leurs donnent d'excellentes 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.

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** appartenant ou en soutien d'un **peloton** de Gardes d'acier peuvent faire un **mouvement** à la place d'une **action rien** comme première **action** lorsqu'ils sont sous **suppression**. Ils peuvent alors réaliser une **attaque** ou faire une **action spéciale** comme deuxième **action**, mais ne peuvent pas réaliser de **marche** ou d'**attaque soutenue**.

UNITÉS DE SOUTIEN

En dehors de nombreuses escouades d'infanterie, les **pelotons** de gardes alignent aussi des spécialistes de terrain comme des observateurs d'artillerie ou des snipers, des mortiers ou encore des canons Tesla. 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. Ces derniers restent en retrait pour couvrir l'avancée de l'infanterie.

Бей крепко
да быстро!

TO&E

PELOTON DE FORCE OPÉRATIONNELLE SPETSNAZ

Les forces opérationnelles Spetsnaz (forces spéciales) composent la majorité des troupes du SSU en Mésopotamie. Leur équipement léger leur permet de frapper comme l'éclair avant de disparaître dans le désert. Rapides et aisés à entretenir, les marcheurs tropicaux (TSh) sont également parfaitement adaptés à ces opérations de raids.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Frappe Surprise

Les Spetsnaz poussent à l'extrême la vieille croyance de l'armée rouge quant à la surprise à l'extrême. Ils opèrent depuis des bases cachées, se mettent en position avec précaution, puis frappent vite et fort avant que l'ennemi puisse réagir.

Toute unité Spetsnaz ou marcheur léger tropicalisé KV-47 (TSh) appartenant ou en soutien du **peloton** gagnent la compétence **au pas de course** - At The Double, Page 165 - pour leur première activation, ou l'activation durant laquelle ils entrent sur la surface de jeu depuis les **réserves**.

Unité de Commandement (Requise)

Vasily
Lieutenant Vasily KIRITCHENKO
ou
Spetsnaz Command Squad

Unité de Combat 1 (Requise)

Spetsnaz Kill Squad
ou
Spetsnaz Saboteur Squad

Unité de Combat 2 (Requise)

Spetsnaz Kill Squad
ou
Spetsnaz Saboteur Squad

Unité de Combat 3 (Requise)

Spetsnaz Kill Squad
ou
Spetsnaz Saboteur Squad
ou
Aleksei - TSh -
KV-47K - TSh -
Light Gatling Walker
ou
Anatoly - TSh -
KV-47L - TSh -
Light Tesla Walker

Unité de Combat 4 (Requise)

Spetsnaz Kill Squad
ou
Spetsnaz Saboteur Squad
ou
Aleksei - TSh -
KV-47K - TSh -
Light Gatling Walker
ou
Anatoly - TSh -
KV-47L - TSh -
Light Tesla Walker

UNITÉS DE SOUTIEN

Les forces Spetsnaz opèrent loin derrière les lignes de front et parviennent quand même à infiltrer une surprenante variété d'armes, même des chars lourds ! Ils comptent beaucoup sur un soutien aérien efficace, tel qu'apporté par les Mil Mi-47A Striker.

Unités de Soutien 5+ (Optionnelle)

Незримый
удар

TO&E

PELOTON DE FORCE DE BATAILLE SPETSNAZ « ROZA »

Cette force de bataille Spetsnaz est dirigée par un légende au sein des forces spéciales SSU et du SSU tout entier : Roza SHANINA. Sa jeunesse (23 ans) et sa beauté éclipsent le fait qu'elle est l'un des tireurs de précision les plus efficaces au monde, ayant éliminé plus d'ennemis de la Mère Patrie que la plupart des régiments du bloc.

Après des années passées sur le front de l'Est, Roza a récemment été réassignée au Moyen-Orient. En préparation de cette nouvelle mission, elle a suivi l'entraînement Spetsnaz, devenant ainsi une des rares femmes à avoir survécu à ce régime brutal.

Elle a gagné le respect des vétérans Spetsnaz endurcis, qui la suivront désormais jusqu'au bout de la terre.

AVANTAGE DE PELOTON :

- Frapper Sans Être Vu

Roza est à la fois un génie tactique pour dresser une embuscade et une maîtresse du camouflage. Elle entraîne son **peloton** sans relâche dans les techniques qu'elle a perfectionné et le coordonne d'une main experte sur le champ de bataille.

Tant que Roza est en jeu, toutes les unités d'infanterie Spetsnaz appartenant ou en soutien du **peloton** gagnent la compétence **camouflage** - Page 165.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les Spetsnaz ont parfois du mal à l'admettre, mais ils ont un profond respect pour Roza. Pour cette raison le **peloton** peut compter sur le soutien d'autant d'unités de Spetsnaz que nécessaire : Assault Squads, Kill Squads ou encore Saboteur Squads.

Le peloton compte également beaucoup sur le soutien aérien que les hélicoptères Mil Mi-47A Striker peuvent apporter, ou encore l'appui-feu d'artillerie des Red Rain et équipes de mortiers.

TO&E

PELOTON MERCENAIRE DE SŒUR LUISA

Unité de Commandement (Requise)

Sister Luisa MENDOZA
Mercenaire

Unité de Combat 1 (Requise)

Mercenary Cleaning Team

Unité de Combat 2 (Requise)

Mercenary Cleaning Team
ou
Demolisher Mercenary KV-47
Light Anti-Aircraft Walker

Unités de Soutien 3+ (Optionnelle)

Lorsque Luisa a décidé de rejoindre les sœurs de la démolition, elle savait que cette décision pouvait lui coûter cher. Sa famille restait derrière, à Cuba. Ses membres sont désormais aux mains du SMERSH, l'agence de contre-espionnage du SSU. Malgré cela, Luisa ne pouvait pas ignorer sa vocation et ses nouvelles « sœurs ».

Elle a prouvé sa valeur au cours de l'opération Mambo, menant au combat des forces qui se révélèrent cruciales pour repousser l'assaut allié. Les sœurs furent ravies de se voir rejoindre par un chef d'aussi grand talent et mirent Luisa à la tête de son propre **peloton**. Il devint rapidement une force de frappe d'élite, qui se monnayait bien plus cher auprès des employeurs potentiels. Lorsqu'un assaut dangereux est planifié, le nom de Luisa est sur toutes les lèvres.

AVANTAGE DE PELOTON :

- En Avant Les Filles

Luisa a une approche simple d'une bataille. Elle maintient un rythme d'opération rapide, accompagné d'une philosophie simple : se rapprocher de l'ennemi et le détruire.

Les **mercenaires** appartenant ou en soutien du peloton lancent un dé au début de leur **activation**. Sur ou , l'unité gagne la compétence **courageux** - Page 165 - pour cette activation.

UNITÉS DE SOUTIEN

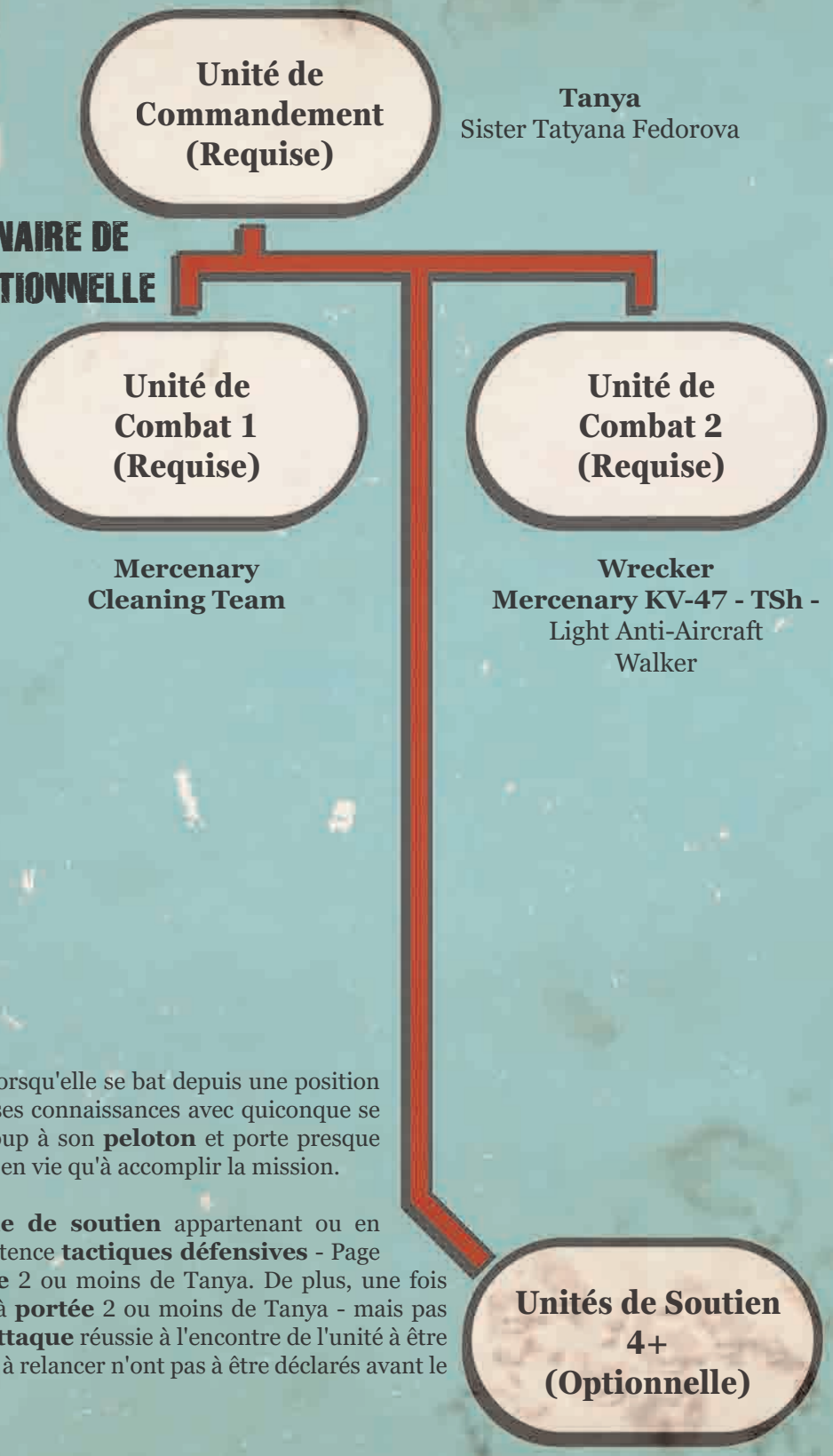
Les **mercenaires** tels que les sœurs de la démolition travaillent pour un des trois grands blocs : les Alliés, l'Axe, ou le SSU, plutôt que de se battre pour leur propre cause. Leurs soutiens viennent donc généralement de leur employeur.

Luisa préfère agir avec l'appui d'un marcheur antichar solide, pour couvrir sa progression. Lorsqu'elle travaille pour les Alliés, elle trouve le Barking Dog et le Six Shooter particulièrement efficaces. Pour l'Axe son préféré est le JagdLuther ou si elle peut l'avoir, le KönigsLuther. Ses contacts auprès du SSU lui facilitent l'obtention du soutien qu'elle demande lorsqu'elle travaille pour le bloc et elle choisit toujours le char lourd Iosef.

TANYA

TO&E

PELOTON MERCENAIRE DE LA FORCE OPÉRATIONNELLE « TANYA »



Ce **peloton** est mené au combat par Tanya, l'une des fondatrices de la force militaire des sœurs de la démolition.

Tanya est tellement connue et respectée par ses camarades que son prénom est utilisé dans le nom du **peloton**. Elle a connu les champs de bataille à travers le monde entier, depuis de nombreuses années et a accumulé une expérience du combat impressionnante. Le taux de survie des troupes qu'elle mène au combat est supérieur à celui de n'importe quel autre **peloton mercenaire**, causant un afflux de candidatures pour le sien.

AVANTAGE DE PELOTON :

- À Couvert Les Filles

Tanya est particulièrement coriace lorsqu'elle se bat depuis une position à **couvert** et insiste pour partager ses connaissances avec quiconque se trouve à ses côtés. Elle tient beaucoup à son **peloton** et porte presque autant de soin à ramener ses soldats en vie qu'à accomplir la mission.

Toute unité **mercenaire** ou **arme de soutien** appartenant ou en soutien du **peloton** gagne la compétence **tactiques défensives** - Page 167 - lorsqu'elle se trouve à **portée** 2 ou moins de Tanya. De plus, une fois par partie, une unité **mercenaire** à **portée** 2 ou moins de Tanya - mais pas Tanya elle-même - peut forcer une **attaque** réussie à l'encontre de l'unité à être relancée. L'unité ainsi que l'**attaque** à relancer n'ont pas à être déclarés avant le jet de dés initial.

UNITÉS DE SOUTIEN

Les **mercenaire**s tels que les sœurs de la démolition travaillent pour un des trois grands blocs : les Alliés, l'Axe, ou le SSU, plutôt que de se battre pour leur propre cause. Leurs soutiens viennent donc généralement de leur employeur.

Tanya préfère agir avec l'appui d'un marcheur léger mais lourdement armé. Lorsqu'elle travaille pour les Alliés, elle trouve le marcheur léger antichar Bushmaster et le marcheur léger d'assaut Honey particulièrement efficaces. Pour l'Axe son marcheur préféré est le PanzerSpähLäufer Hermann ou une escouade équipée d'un canon laser si ce dernier n'est pas disponible. Ses contacts auprès du SSU lui facilitent l'obtention du soutien qu'elle demande lorsqu'elle travaille pour le bloc. Elle choisira alors généralement un hélicoptère de transport couplé à un marcheur Nina ou Nikita ou une arme de soutien Tesla à la place d'un marcheur.

JOUER À DUST 1947 SANS CARRÉS

En plus de pouvoir être joué sur une **surface de jeu** composée de carrés, DUST 1947 peut prendre place sur un terrain classique, où tous les éléments de décors sont représentés en trois dimensions. Les joueurs peuvent utiliser les même nappes de jeu à carrés - les ignorant - des nappes où ne figurent pas de carrés, des plateaux de jeu - des plateaux figurant un décor pour train fabriqué ou construit par exemple - ou jouer sur une table nue. Sans nappes pour définir la **surface de jeu**, les joueurs doivent se mettre d'accord sur un format approprié pour la partie. Une petite bataille - 25-50 points d'armée - fonctionne bien sur un terrain de 90 x 90 cm ou 120 x 120 cm ; les parties plus importantes sur des terrains de 120 x 150 cm ou 120 x 180 cm ; et enfin les plus grosses batailles sur des terrains de 120 x 240 cm ou 120 x 480 cm, ou plus.

TABLEAU DE PORTÉE

INFANTERIE : mesure la portée depuis/vers le bord du socle du chef d'unité.

VÉHICULE : mesure la portée depuis/vers le bord du socle ou la coque principale/fuselage.

Portée ou Mouvement	Centimètres	Pouces
C	7.5	3
1	10	4
2	20	8
3	30	12
4	40	16
5	50	20
6	60	24
7	70	28
8	80	32
9	90	36
10	100	40
11	110	44
12	120	48
13	130	52
14	140	56
15	150	60
16	160	64
17	170	68
18	180	72
19	190	76
20	200	80

Lorsque vous jouez sans carrés, toutes les règles classiques de DUST 1947 basées sur ces derniers restent valides à part pour quelques ajustements liés à l'absence de carrés et aux déplacements. L'ajustement principal est le passage de toutes les mesures du carré vers les centimètres. Ces mesures peuvent être effectuées avec une règle ou un mètre, souple de préférence. Chaque **point** de **déplacement** ou de **portée** équivaut à 10 cm - ou 4 inches pour les anglophones.

Les règles suivantes indiquent les changements nécessaires pour jouer à DUST 1947 sans carrés.

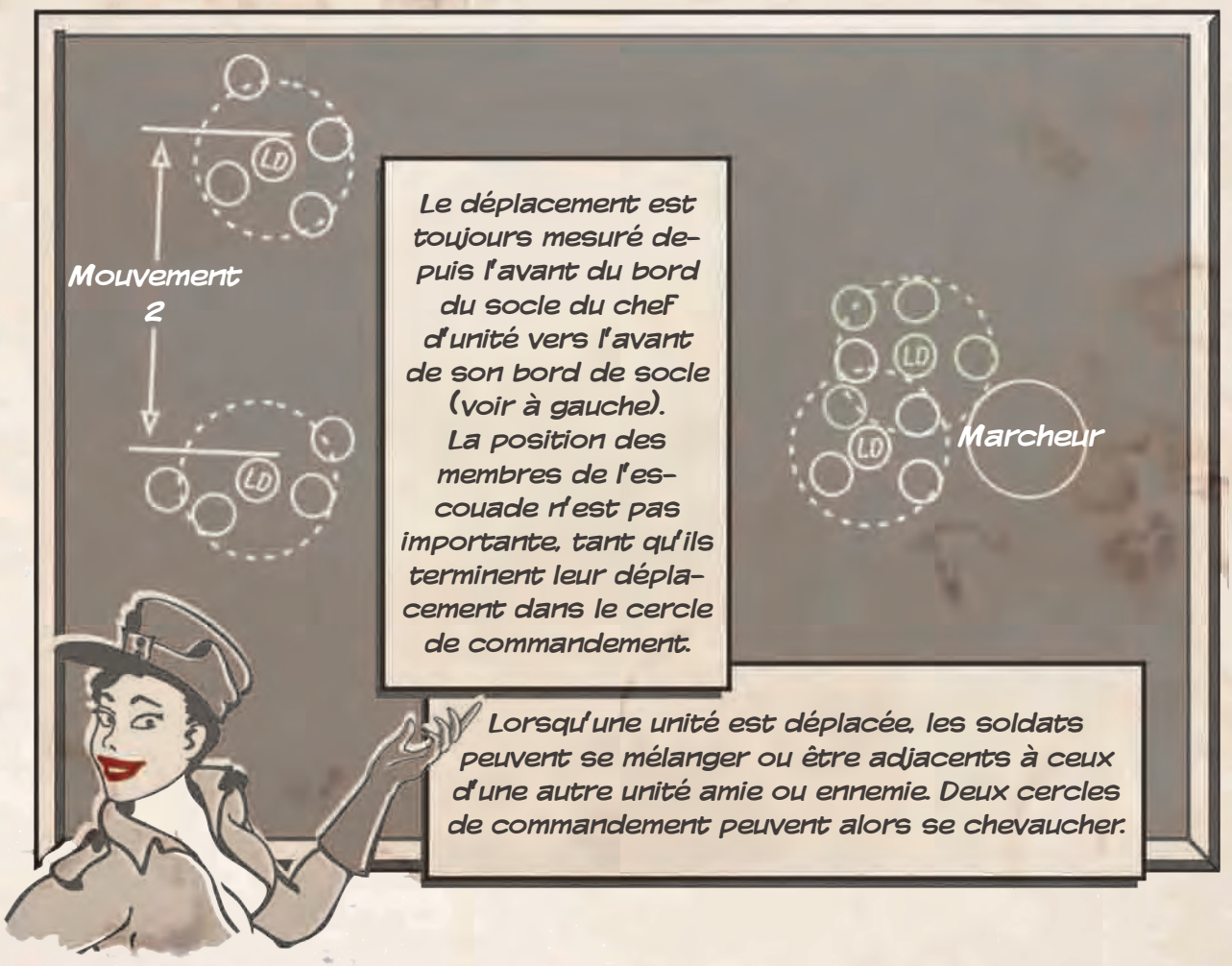
ACTION MOUVEMENT

Lorsqu'elle réalise un **mouvement**, une unité peut parcourir jusqu'à la valeur inscrite dans sa valeur **mouvement**. L'unité n'a pas à se déplacer au maximum de cette distance. L'orientation de la figurine n'a aucun effet sur son déplacement, ce qui lui permet de se déplacer dans n'importe quelle direction et de terminer son déplacement dans n'importe quelle orientation.

L'infanterie se déplace en formation, maintenant une distance de commandement optimale. Chaque unité d'infanterie a un **chef d'unité**, représenté pas une figurine sculptée signifiant qu'elle est aux commandes. Ce **chef d'unité** peut être en train d'indiquer une direction, tenir une paire de jumelles ou signaler à son unité d'avancer. Vous pouvez également l'identifier en lui peignant un grade ou une autre indication. Si un héros a rejoint une unité, il est considéré comme **chef d'unité**. Tous les soldats appartenant à l'unité doivent avoir au moins une portion de leurs socles à 10 cm ou moins du **chef d'unité**, à l'intérieur du **cercle de commandement**. Ce **cercle de commandement** peut être rapidement défini en utilisant le gabarit universel DUST 1947. La manière la plus rapide de déplacer une unité est de mesurer la distance souhaitée depuis le bord de socle de son **chef d'unité**, déplacer ce dernier et ensuite déplacer le reste de l'unité en position autour du **chef d'unité**.

Il n'y a pas de distance minimum entre les unités et ces dernières peuvent terminer leurs déplacements à côté ou mélangées avec une unité amie ou ennemie, tant que les deux chefs d'unité n'entrent pas dans le **cercle de commandement** de l'autre - voir exemple page suivante. Les unités peuvent traverser d'autres unités amies, à l'exception des véhicules qui ne peuvent traverser d'autres véhicules. Une unité ne peut traverser une unité ennemie, ce qui signifie qu'un **chef d'unité** ou le socle d'un véhicule ne peut traverser le **cercle de commandement** d'un **chef d'unité** ennemi.

Les aéronefs forment une exception : toutes les unités peuvent les traverser et terminer leur déplacement en-dessous.



GRANDS VÉHICULES (LARGE VEHICLES)

Un **grand véhicule** (Large Vehicle) ou **véhicule immense** (Huge Vehicle) se déplace comme tout autre véhicule.

DÉPLACEMENT DES AÉRONEFS

Un aéronef n'est pas bloqué par un **terrain infranchissable** ou une unité ennemie. Comme les aéronefs volent au-dessus des **terrains**, **bâtiments** et unités terrestres, ces éléments du champ de bataille n'ont aucun effet sur leurs déplacements. Ils ne peuvent en revanche pas entrer dans un **bâtiment** ou un **terrain** et sont placés au-dessus dans la **surface de jeu**. Les aéronefs doivent réaliser un **mouvement** ou une **marche** comme première **action** à chaque **activation**. Ceux qui disposent de la compétence **hélicoptère** en sont exemptés.

ACTION MARCHE

Une unité qui réalise une **marche** utilise deux **actions** pour se déplacer au maximum de sa valeur **marche**. À l'exception de cette valeur, une **marche** fonctionne de façon identique à un **mouvement**.

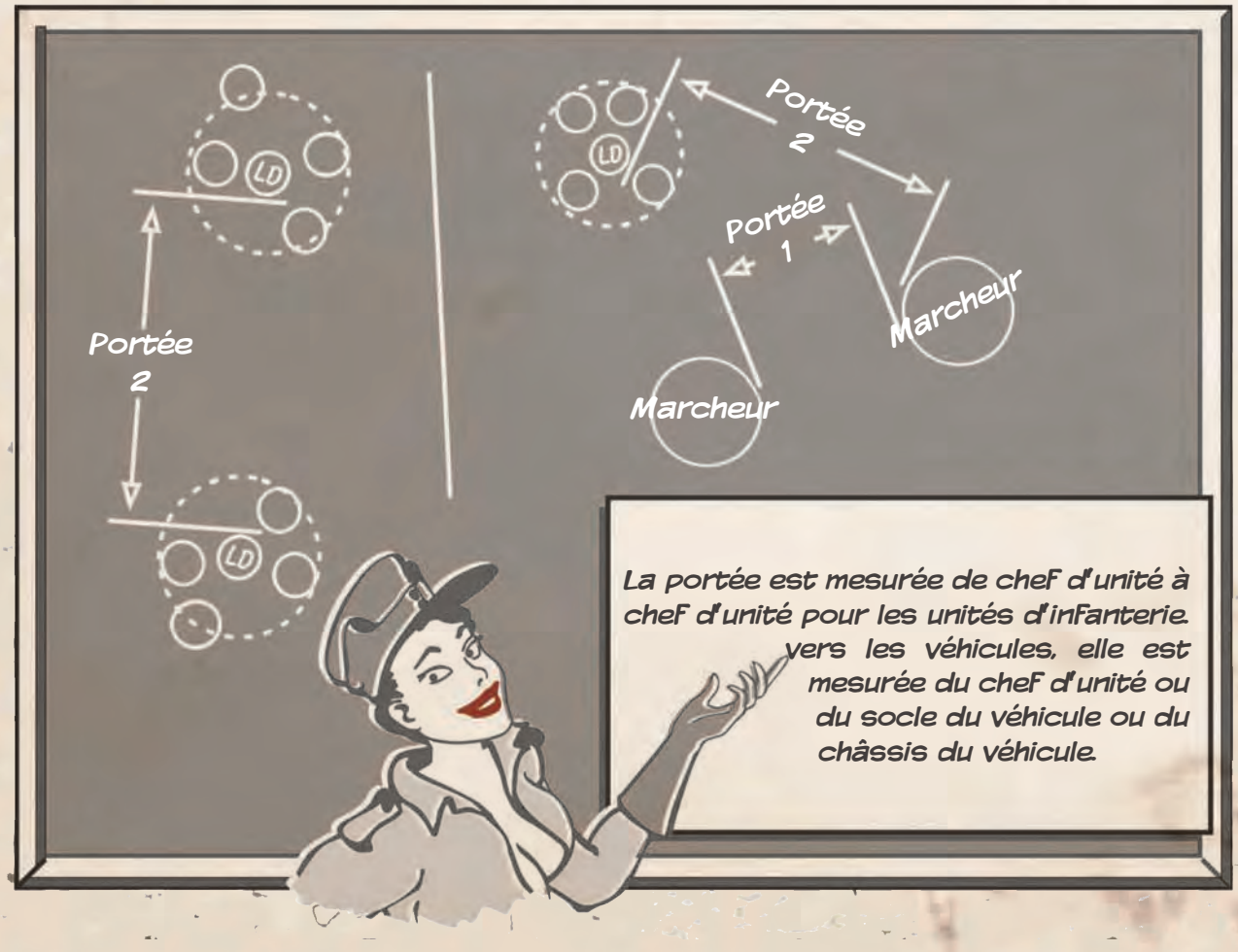
TRANSPORT DES PASSAGERS ET VÉHICULES

Aucune modification à cette règle n'est nécessaire.

ACTION ATTAQUE

0 – VÉRIFICATION DE LA PORTÉE

Une unité ne peut attaquer que les cibles à **portée** de ses armes. La **portée** de chaque arme est précisée sur la carte de l'unité dans le **tableau d'armes** à la deuxième colonne. La **portée** est mesurée de véhicule à véhicule pour ces unités et de **chef d'unité** à **chef d'unité** pour l'infanterie. La **portée** est mesurée du bord de socle au bord de socle pour les figurines sur socles et du bord du corps ou du châssis au bord du corps ou du châssis pour les figurines sans socle - tout ce qui dépasse du corps ou du châssis, comme un canon, ne compte pas. Une **portée** « C » indique une arme de corps à corps - Page 43 - qui ne peut affecter que les cibles à **portée** 7,5 cm ou moins.



1 - VÉRIFIER L'ARC DE TIR

À moins que cela ne soit indiqué différemment dans le **tableau d'armes**, les unités d'infanterie - et les héros - ont un **arc de tir** à 360° qui leur permet de tirer dans toutes les directions. Les armes des véhicules ont un **arc de tir** spécifique tel qu'indiqué dans le **tableau d'armes** de leurs **cartes d'unité**. Les quatre **arcs de tir** sont :

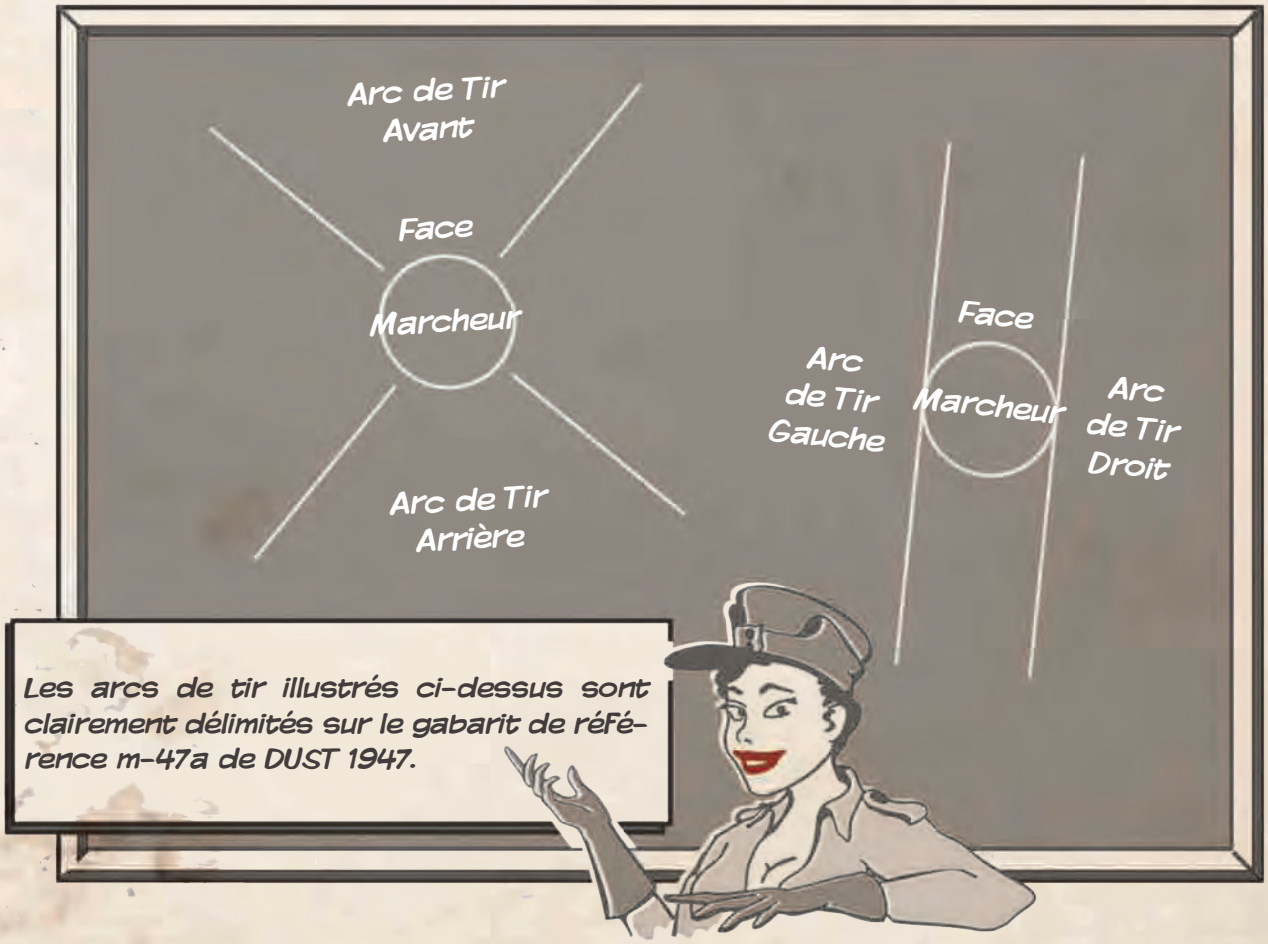
- **AVANT (FRONT)** : ces armes peuvent cibler à 90° à l'avant de l'unité.

- ARRIÈRE (REAR) : ces armes peuvent cibler à 90° à l'arrière de l'unité.

- CÔTÉ (SIDE) : ces armes peuvent cibler à 180° sur le côté du véhicule - à l'exception des zones juste devant et juste derrière.

- TOURELLE (TURRET) : ces armes peuvent cibler dans toutes les directions.

Si un joueur sélectionne une cible qui n'est pas dans l'**arc de tir**, son unité doit d'abord réaliser un **mouvement** pour changer son orientation.



2 - VÉRIFIER LA LIGNE DE VUE

Pour déterminer la **ligne de vue**, les joueurs tracent une ligne imaginaire comme suit :

- pour un véhicule, tracez une ligne imaginaire depuis le bord de ce dernier - n'importe quel point partant du bord du véhicule dans l'**arc de tir** - jusqu'au bord d'un véhicule ciblé, du socle d'un véhicule ou au **chef d'unité** d'une escouade ennemie.
- pour les unités d'infanterie, tracez une ligne imaginaire depuis le **chef d'unité** de l'unité jusqu'au bord d'un véhicule ciblé, du socle d'un véhicule ou au **chef d'unité** d'une escouade ennemie.

Si la ligne passe par un **terrain** qui bloque la **ligne de vue**, alors cette dernière est bloquée.

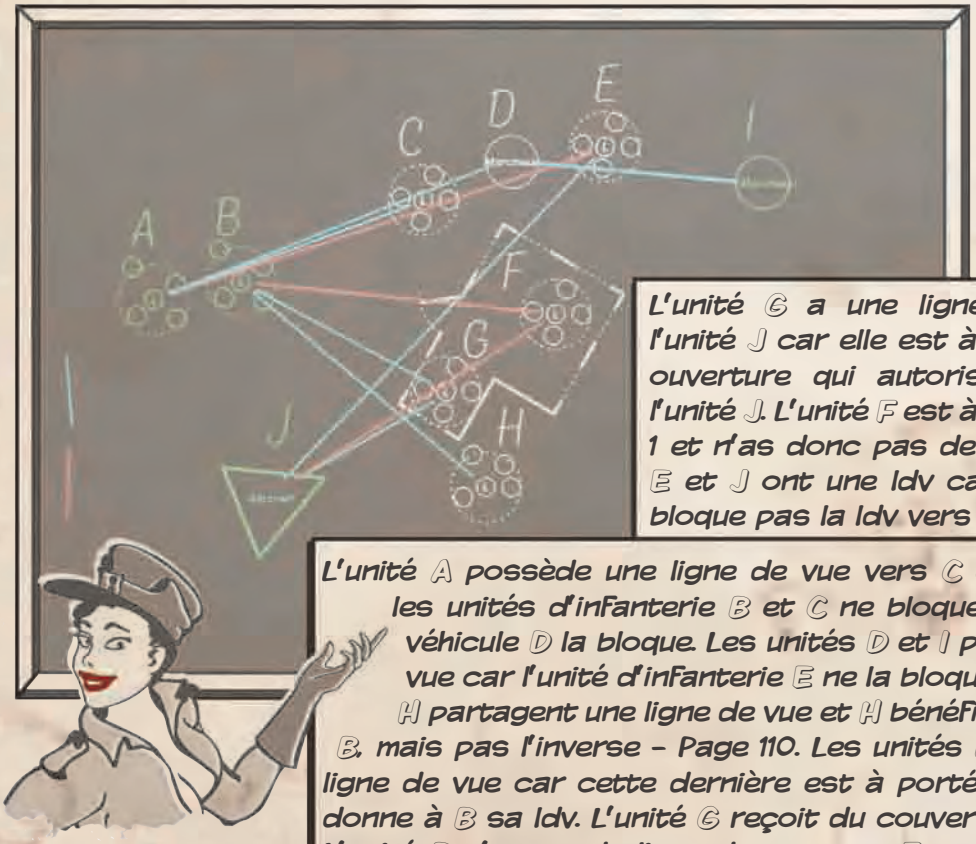
Une unité d'infanterie ne bloque pas la **ligne de vue**, mais un véhicule bloque la **ligne de vue**. La **fumée** bloque la **ligne de vue** derrière elle, mais les unités à l'intérieur peuvent être visées et recevront du **couvert**.

Les arbres bloquent la **ligne de vue** derrière eux si l'unité ennemie est trop difficile à deviner ou donnent du **couvert** s'ils obscurcissent partiellement l'unité.

Les **murs élevés**, **structures** et **bâtiments** bloquent la **ligne de vue**, mais les ouvertures qui s'y trouvent non. La **ligne de vue** entre une unité à l'intérieur d'un **bâtiment** et une à l'extérieur, ou à travers un **bâtiment**, est bloquée à moins qu'une ou les deux unités ne soit à **portée** 1 ou moins d'une ouverture qui autorise la **ligne de vue** dans le **bâtiment**, **structure** ou **mur élevé**. La **ligne de vue** dans un grand **bâtiment** est bloquée après la **portée** 3.

LIGNE DE VUE VERS UN AÉRONEF

Un aéronef a une **ligne de vue** vers toute unité sur la **surface de jeu** qui ne soit pas dans un **bâtiment**. Toute unité sur la **surface de jeu** qui ne soit pas dans un **bâtiment** a une **ligne de vue** vers un aéronef. Ce dernier ne possède une **ligne de vue** vers une unité dans un **bâtiment** que si cette dernière est à **portée** 1 ou moins d'une ouverture et que l'aéronef a une **ligne de vue** à travers l'ouverture. Une unité dans un **bâtiment** n'a la **ligne de vue** vers un aéronef que si elle est à **portée** 1 ou moins d'une ouverture et qu'elle a une **ligne de vue** à travers l'ouverture vers l'aéronef.



L'unité G a une ligne de vue vers l'unité J car elle est à portée 1 d'une ouverture qui autorise la ldv vers l'unité J. L'unité F est à plus de portée 1 et n'as donc pas de ldv. Les unités E et J ont une ldv car le terrain ne bloque pas la ldv vers les aéronefs.

L'unité A possède une ligne de vue vers C et D mais pas E car les unités d'infanterie B et C ne bloquent pas la ldv mais le véhicule D la bloque. Les unités D et I partagent une ligne de vue car l'unité d'infanterie E ne la bloque pas. Les unités B et H partagent une ligne de vue et H bénéficie de couvert envers B, mais pas l'inverse – Page 110. Les unités B et G partagent une ligne de vue car cette dernière est à portée 1 de l'ouverture qui donne à B sa ldv. L'unité G reçoit du couvert envers B – Page 121. L'unité B n'a pas de ligne de vue vers F car cette dernière n'est pas à portée 1 de l'ouverture qui l'autorise.

3 - DÉCLARER LES UNITÉS CIBLÉES

Aucune modification à cette règle n'est nécessaire.

4 - LANCER LES DÉS POUR TOUCHER LES UNITÉS CIBLÉES

Le nombre de dés DUST à lancer pour chaque arme figure dans la **table d'armes** de la **carte d'unité**. Sélectionnez la ligne de l'arme puis la colonne qui correspond au type d'unité et à la valeur d'armure de l'unité visée. Le premier chiffre - avant la barre - indique le nombre de dés à lancer.

Lancez le nombre de dés indiqués pour l'arme, obtenant une **touche** pour chaque , sous réserve que le jet de dés ne soit modifié par une **compétence** ou un **équipement** - Pages 154 à 164.

Si un symbole est présent en lieu du premier chiffre, l'arme est à **effet de souffle** (Blast Weapon). Ces armes explosent sur une grande surface. Lorsque vous utilisez une d'entre-elles, placez le centre du **gabarit d'explosion** n'importe où dans l'**arc de tir**, la **portée** et la **ligne de vue** de l'arme concernée.

Pour l'infanterie, le joueur lance un dé pour chaque figurine dans les unités dont le **chef d'unité** est au moins partiellement sous le **gabarit d'explosion**.

Pour les véhicules dont le châssis, corps ou tourelle sont au moins partiellement sous le **gabarit d'explosion**, lancez un dé pour chaque indiqué ou le nombre de dés indiqué.

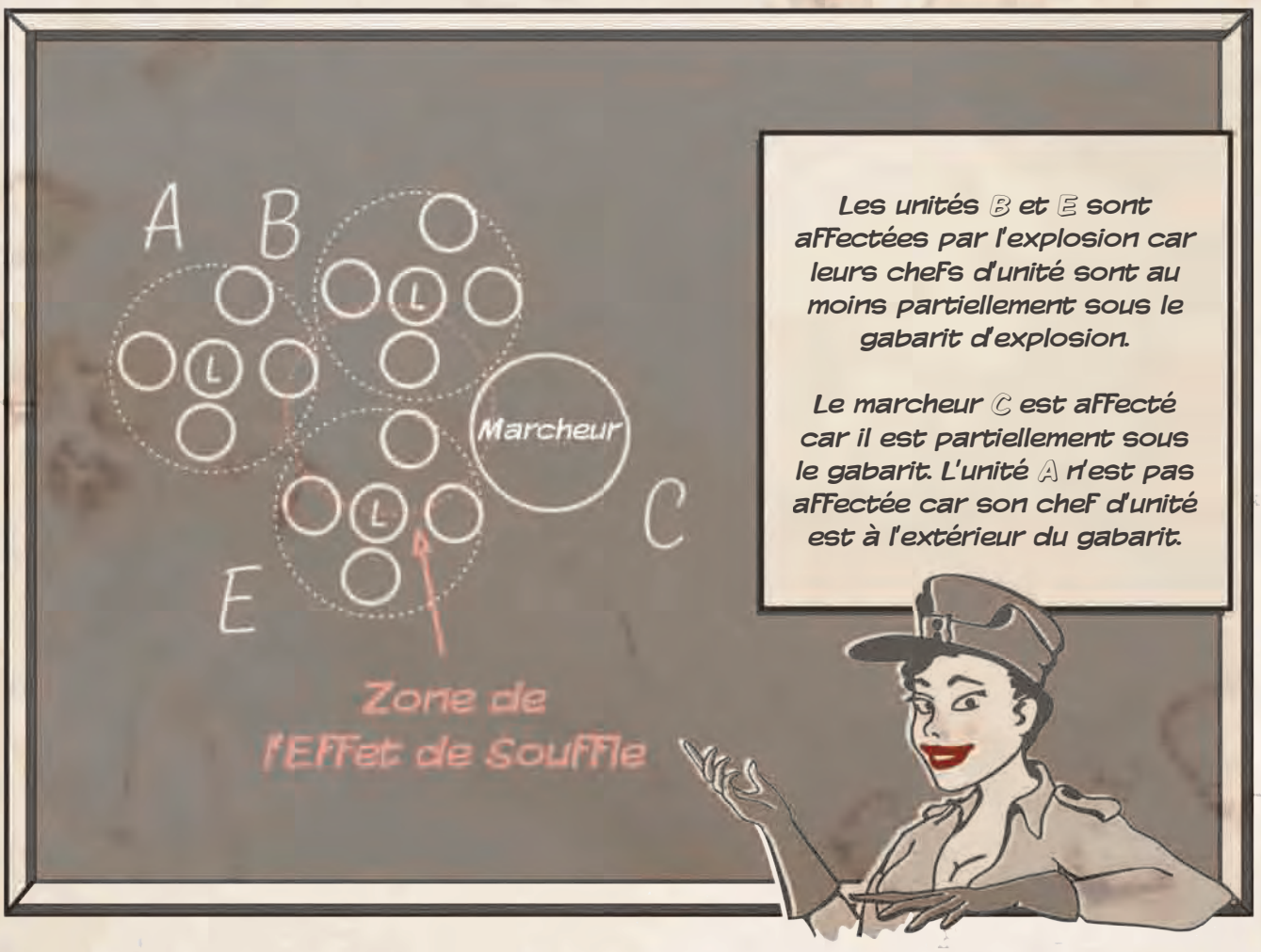
Si l'arme présente plusieurs , lancez un dé par par figurine. Les **armes de soutien** ont plusieurs soldats d'infanterie montés sur un même socle et donc lancent un dé par figurine toujours en jeu sur le socle.

Si des figurines de plusieurs unités se trouvent sous le **gabarit d'explosion**, lancez les dés séparément pour chaque unité.

Si les figurines se trouvent sur différents niveaux d'un **bâtiment**, le joueur qui utilise l'arme doit choisir à quel niveau la munition explose.

Si le centre d'explosion est à l'extérieur, la munition n'affecte que les figurines au niveau du sol.

Si la **table d'armes** indique pour l'infanterie et un nombre pour les véhicules, lancez les dés séparément pour chaque cible, un dé par figurine pour celles affectées par et le nombre de dés indiqués pour les unités pour lesquelles un nombre est indiqué.



5 - SAUVEGARDES DES UNITÉS CIBLÉES

Les unités qui se mettent à **couvert** dans ou autour de **caisses de munitions**, **obstacles antichar**, **arbres**, **gravats**, **bâtiments** ou **fumée** sont considérées comme étant à couvert. Pour être à couvert au moins la moitié de l'unité ciblée - arrondi en faveur de l'unité - doit être dissimulée par le **terrain** bloquant, basé sur la **ligne de vue** de l'unité qui cible.

Pour une unité d'infanterie à **couvert**, le joueur lance un dé pour chaque **touche** reçue par l'unité d'infanterie visée. Chaque ou annule une **touche**.

Pour un véhicule à **couvert**, le joueur lance un dé pour chaque **touche** reçue par l'unité véhicule visée. Chaque résultat annule une **touche**.

Une unité infanterie qui n'est pas à **couvert** reçoit une **sauvegarde d'infanterie**. Cette dernière représente la capacité des soldats à se jeter à terre pour éviter les tirs adverses. Le joueur lance un dé pour chaque **touche** reçue par son unité infanterie visée. Chaque annule une **touche**.

6 - DOMMAGES DES UNITÉS CIBLÉES

Les unités ciblées encaissent les **dommages** comme décrit précédemment dans ces règles - Page 33 - avec une seule exception : lorsqu'un joueur sélectionne quel

soldat est retiré dans une unité d'infanterie, il ne peut pas choisir le **chef d'unité** à moins que ce dernier ne soit un héros ou le dernier soldat dans l'unité à prendre des **dommages**. Si le héros joint à l'unité est éliminé, le **chef d'unité** reprend son poste.

Si l'unité Ⓐ attaque l'unité Ⓑ, cette dernière ne reçoit pas de sauvegarde de couvert mais reçoit une sauvegarde d'infanterie. Si l'unité Ⓐ attaque l'unité Ⓒ, cette dernière reçoit une sauvegarde de couvert car deux soldats – la moitié arrondi en faveur de l'unité – sont dissimulés. Si l'unité Ⓐ attaque l'unité Ⓓ, cette dernière est à couvert car le chef de l'unité Ⓐ possède une ligne de vue que vers la moitié de l'unité Ⓓ.

L'unité Ⓐ attaque Ⓒ et obtient trois touches. L'unité Ⓒ réussit un couvert et élimine donc deux soldats. Le joueur de l'unité Ⓒ choisit d'éliminer un soldat en ldv et un autre qui ne l'est pas. L'unité Ⓒ garde sa sauvegarde de couvert auprès de l'unité Ⓐ car un soldat reste obscurci – moitié arrondi en faveur.

7 – Suppression des unités ciblées

Aucune modification à cette règle n'est nécessaire.

8 – Résolution du corps-à-corps

Aucune modification à cette règle n'est nécessaire.

Action d'attaque soutenue et attaque de réaction

Aucune modification à ces règles n'est nécessaire.

SCÉNARIOS

Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent établir les paramètres de la partie. Quelle est la taille de la **surface de jeu** ? Quel type de **terrain** sera utilisé ? Quelles sont les **conditions de victoire** ? Combien de **tour** va durer la partie ?

Les joueurs ont peut-être déjà une idée du type de bataille qu'ils voudront livrer. Ils peuvent développer leur scénario en se basant sur une bataille historique, ou s'inspirer d'un film, le scénario d'un wargame auquel ils ont joué en étant jeune, etc. Les joueurs peuvent également utiliser l'un des quinze scénarios inclus dans ce livre, un scénario venant d'un supplément à DUST 1947 ou disponible en ligne sur le site du studio - WWW.DUST1947.COM.

Les joueurs créant leurs propres scénarios peuvent utiliser les quinze disponibles ici comme guides. Ceux souhaitant choisir un scénario peuvent se mettre d'accord, ou laisser le hasard choisir en utilisant les tables suivantes.

TABLES DE SÉLECTION ALÉATOIRE DE SCÉNARIO

Lancez un dé pour désigner une des trois tables puis deux dés pour déterminer le scénario. Si vous tombez sur « lancez sur la table X », lancez deux dés et reportez-vous sur la table indiquée pour déterminer le scénario.

**Note : échange de tir est le scénario recommandé pour une première partie.*

TABLE

- Scénario 101: Échange de Tir*
- Scénario 102: Recharger
- Scénario 103: Panne d'Essence
- Scénario 104: Avant Poste
- Scénario 105: Débarquement
- LANCEZ SUR LA TABLE

TABLE

- Scénario 106: Tenez la Ligne
- Scénario 107: Combat Urbain
- Scénario 108: Combat en Forêt
- Scénario 109: Accrochage en Campagne
- Scénario 110: Capture de Pont
- LANCEZ SUR LA TABLE

TABLE

- Scénario 111: Engagement Blindé
- Scénario 112: Assaut de Falaise
- Scénario 113: Convoi en Montagne
- Scénario 114: Passe Montagneuse
- Scénario 115: Égouts
- LANCEZ SUR LA TABLE

CHAQUE SCÉNARIO PRÉCISE LES INFORMATIONS SUIVANTES :

- Numéro et nom du scénario.

- Points d'armée de l'**attaquant** et du **défenseur** – exprimés en pourcentages qui permettent aux joueurs d'adapter le format aux unités à disposition ou à la durée souhaitée de la partie - Page 35 - en fixant un nombre de **points d'armée** de base pour la partie. Chaque joueur reçoit alors un nombre de points pour construire son armée qu'il calcule en prenant les **points d'armée** de base décidés, modifiés par le pourcentage - arrondi au supérieur. Par exemple, dans une partie à 100 points où le scénario indique 100% pour l'**attaquant** et 75% pour le **défenseur**, l'**attaquant** recevrait 100 **points d'armée** et le **défenseur** 75 pour construire leurs forces. Pour le même scénario sur une base de 50 points, l'**attaquant** recevrait 50 **points d'armée** et le **défenseur** 38. On peut également trouver à côté de ces indications d'autres spécifications telles qu'une limite sur le type d'unité disponible - par exemple, véhicules seulement - ou la présence de **réserves** - Page 148.

- Mission – décrit le scénario.

- Surface de jeu – indique la taille de **surface de jeu** nécessaire pour jouer le scénario.

- Préparation – spécifie la disposition de la **surface de jeu** ainsi que de tout élément de **terrain** qu'elle doit inclure. Lorsque vous placez un élément de **terrain**, chaque joueur place le **terrain** sur la partie de la **surface de jeu** qui lui a été attribuée. Le joueur ayant l'initiative place un **terrain** sur le champ de bataille, puis c'est au tour de son adversaire. Les joueurs continuent à alterner jusqu'à ce que tous les **terrains** aient été placés. Si un joueur a fini de placer tous ses **terrains** avant son adversaire, ce dernier peut placer tous ceux qui lui restent.

- Déploiement – indique où et comment les unités des deux joueurs arrivent sur la **surface de jeu**. Si le déploiement indique que le joueur *entre* sur la **surface de jeu**, ses unités commencent *hors* de la **surface de jeu** et entrent dessus depuis le bord désigné lorsqu'elles sont activées durant le premier tour de la partie, en réalisant un **mouvement** comme première action. Si les autres actions disponibles ne sont pas nécessaires pour entrer complètement sur la **surface de jeu**, elles peuvent être utilisées librement pour réaliser n'importe quelle autre action autorisée. Si le déploiement indique qu'un joueur se *déploie* sur une partie spécifique de la **surface de jeu**, le joueur place ses unités dans cette zone, *avant* le début du premier **tour** de la partie. Si les deux joueurs doivent *déployer* leurs unités, ils lancent les dés pour déterminer l'initiative. Le joueur qui a gagné l'initiative choisit qui place la première unité, puis son adversaire place une unité et ils continuent à alterner de la sorte jusqu'à ce que toutes les unités soient placées. Si un joueur a placé toutes ses unités avant l'autre, ce dernier peut alors placer toutes celles qui lui restent.

- Objectifs – désigne les points stratégiques dans la **surface de jeu** qui doivent être capturés ou contrôlés, habituellement attachés aux **conditions de victoire** de la partie. Un scénario peut spécifier qu'un joueur doive tenir un **objectif** comme **condition de victoire** ou comme moyen de marquer des **points de victoire**. Un joueur tient un **objectif** lorsqu'une de ses unités est en contact avec ce dernier : l'unité occupe le même carré que l'**objectif** ou une ou plusieurs des figurines de l'unité sont à 2,5 cm ou moins de l'**objectif**.

Un scénario peut également indiquer des conditions de contrôle incontesté d'un **objectif**, dans lesquelles aucune unité ennemie ne doit se trouver à moins d'une certaine **portée** de ce dernier pour que le joueur qui le contrôle remplisse les **conditions de victoire**. À moins que cela ne soit spécifié différemment, un objectif ne peut être déplacé ou transporté.

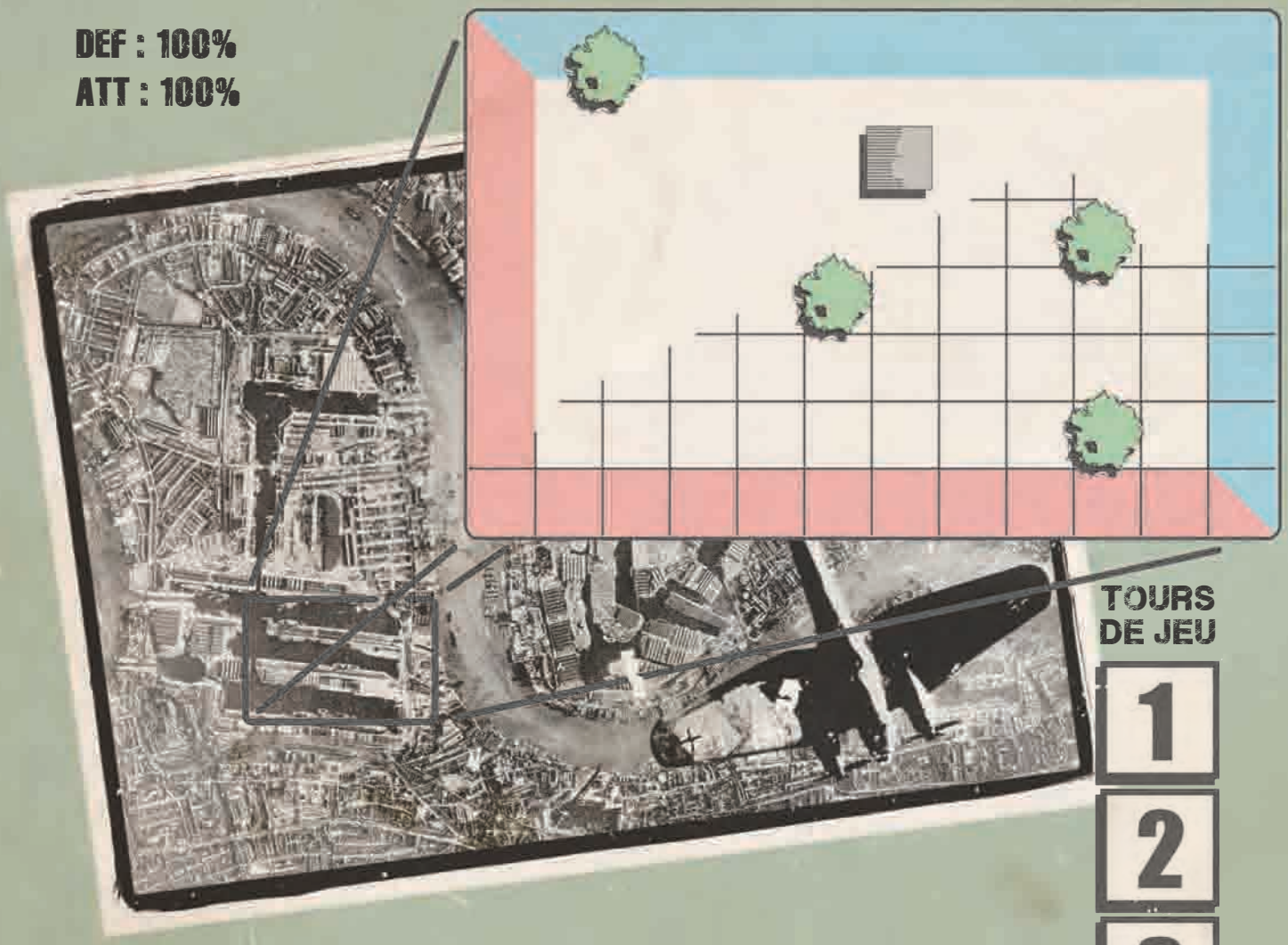
- Conditions de victoire – expliquent comment désigner le gagnant de la partie.

- Durée de la partie – indique la durée maximum, en **tours** de jeu, de la partie. Indique également la fin de la partie suivant les **conditions de victoire**.

- Variante – indique les manières alternatives de jouer ce scénario.

SCÉNARIO 101 : Échange de Tir

DEF : 100%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION : l'**attaquant** et le **défenseur** se tombent dessus en **terrain ouvert**. Une bataille sans merci commence, alors que les deux camps cherchent à se mettre à l'abri.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : Chaque moitié de la **surface de jeu** est couverte à 5% de **terrains** : **obstacles antichar**, **arbres** et petites **structures** (optionnelles) placés par le joueur dont c'est la moitié et représentant un champ de bataille ouvert.

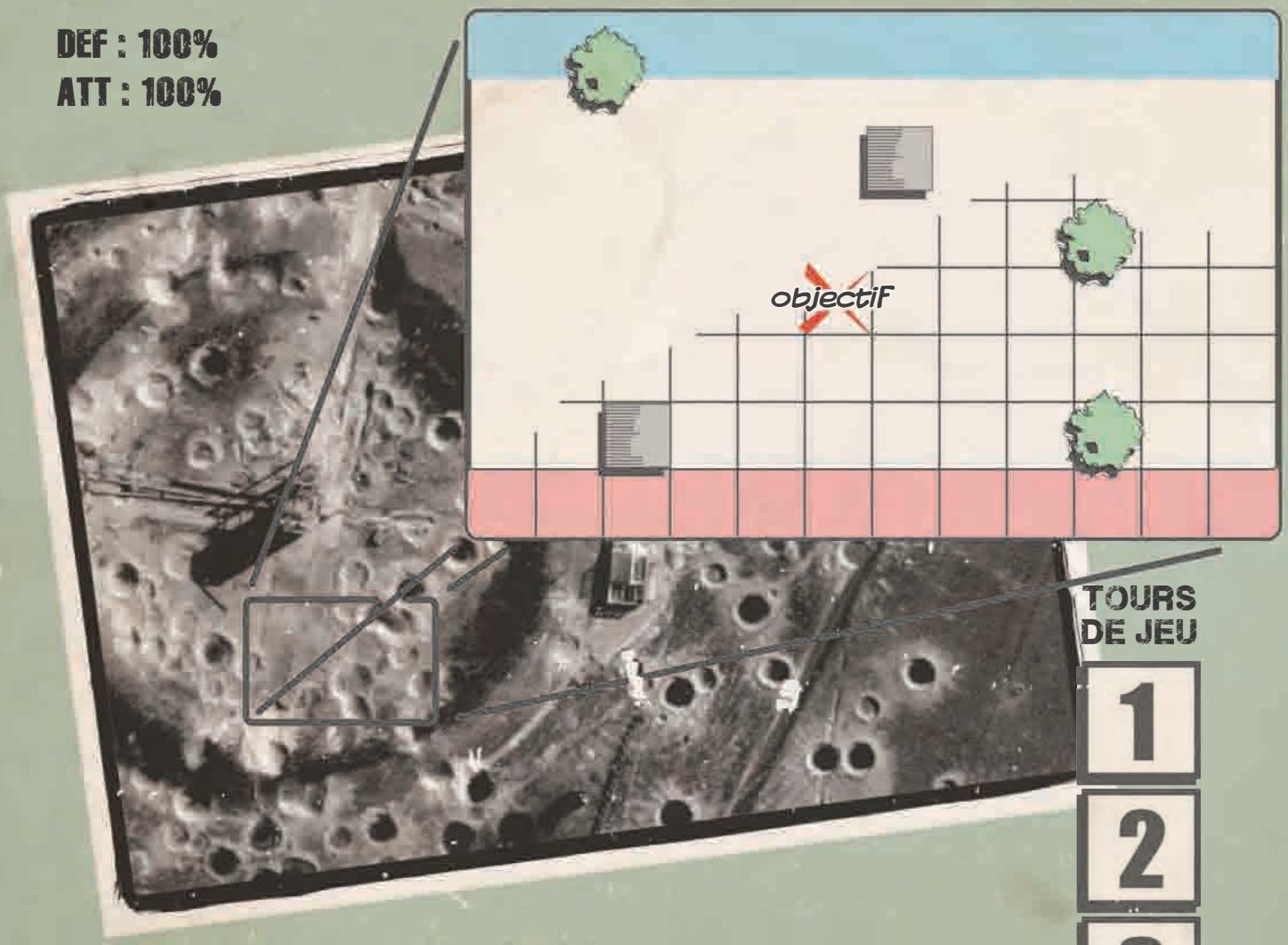
- DÉPLOIEMENT : les unités des deux joueurs entrent depuis leurs bords respectifs de **surface de jeu** - choisissez pour les deux joueurs : soit la longueur, soit la largeur.

- OBJECTIFS : aucun **objectif** dans la **surface de jeu**. Les joueurs marquent des **points de victoire** égaux à la valeur en **points d'armée** des unités ennemies détruites durant la partie.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : à la fin du **tour** 8, le joueur ayant le plus de **points de victoire** gagne la partie.

SCÉNARIO 102 : Recharger

DEF : 100%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION : Il ne reste plus beaucoup de munitions au front. Deux forces opposées tentent de s'approprier une cache de munitions à proximité.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : placez un **objectif** au milieu de la **surface de jeu**, représentant la cache de munitions. Chaque moitié de la **surface de jeu** est couverte à 5% de **terrains** : **obstacles antichar**, **arbres** et petites **structures** (optionnelles) placés par le joueur dont c'est la moitié et représentant un champ de bataille ouvert.

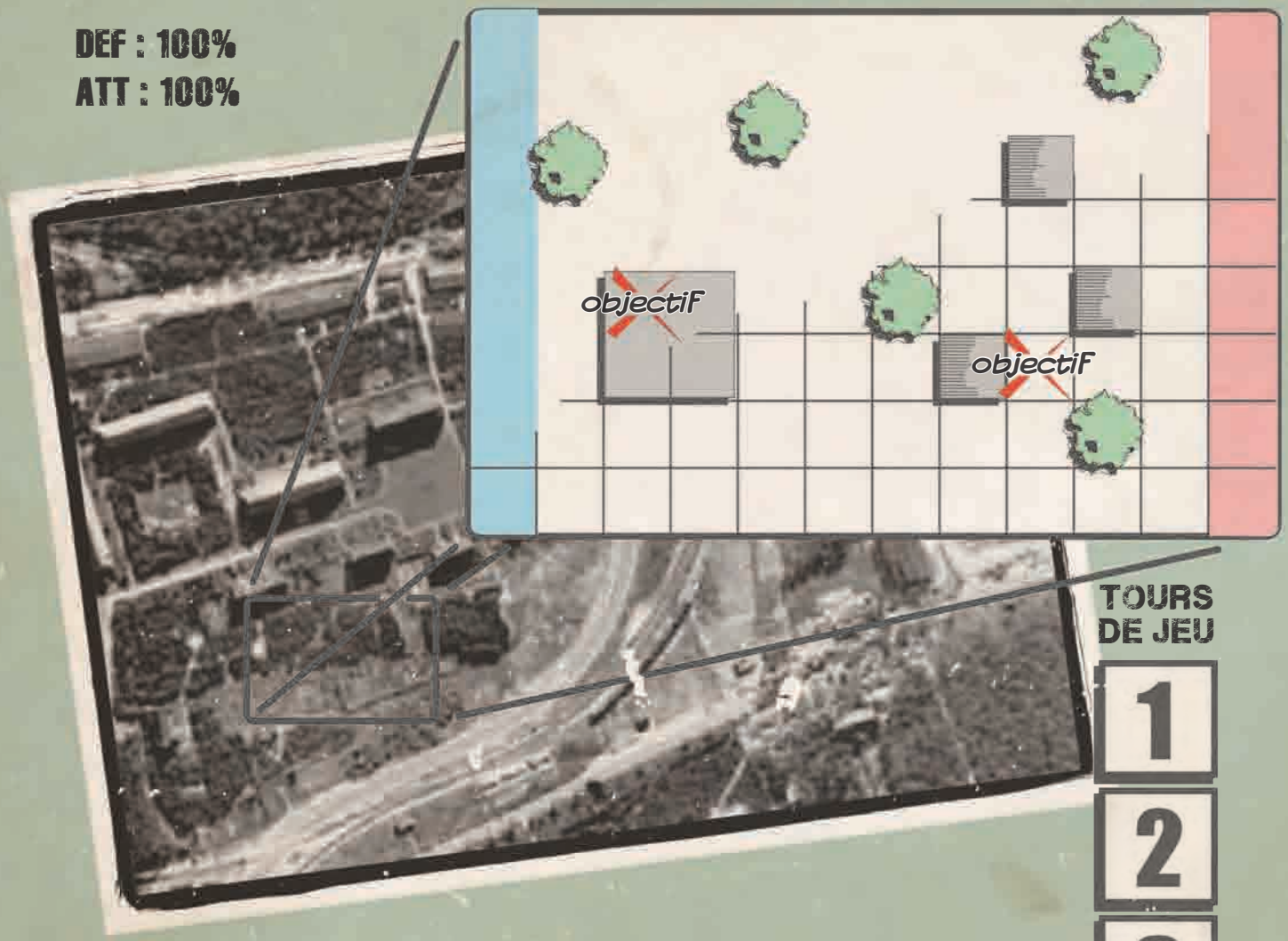
- DÉPLOIEMENT : les unités des deux joueurs entrent depuis leurs bords respectifs de **surface de jeu** - longueur.

- OBJECTIFS : une cache de munition au milieu de la **surface de jeu**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : un joueur gagne la partie s'il contrôle l'**objectif** à la fin d'un **tour** à partir du troisième et qu'aucune unité ennemie n'est à **portée** 2 ou moins. Si cette condition de victoire n'est pas remplie à la fin du **tour** 8, le joueur avec le plus de **points de victoire** remporte la partie. Ils sont calculés en additionnant les **points d'armée** des unités adverses détruites.

SCÉNARIO 103 : Panne d'essence

DEF : 100%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : Il ne reste plus beaucoup d'essence sur les lignes de front. Deux forces opposées tentent de s'approprier les dépôts d'essence des environs.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : les joueurs placent deux **objectifs** représentant les dépôts d'essence, chacun placé par un joueur où il se souhaite - à au moins **portée** 2 de n'importe quel bord de **surface de jeu** - sur sa moitié de **surface de jeu**. Chaque moitié est couverte à 15% de **terrains** : **obstacles antichar**, **arbres** et petites **structures** (optionnelles) placé par le joueur dont c'est la moitié et représentant un champ de bataille assez ouvert.

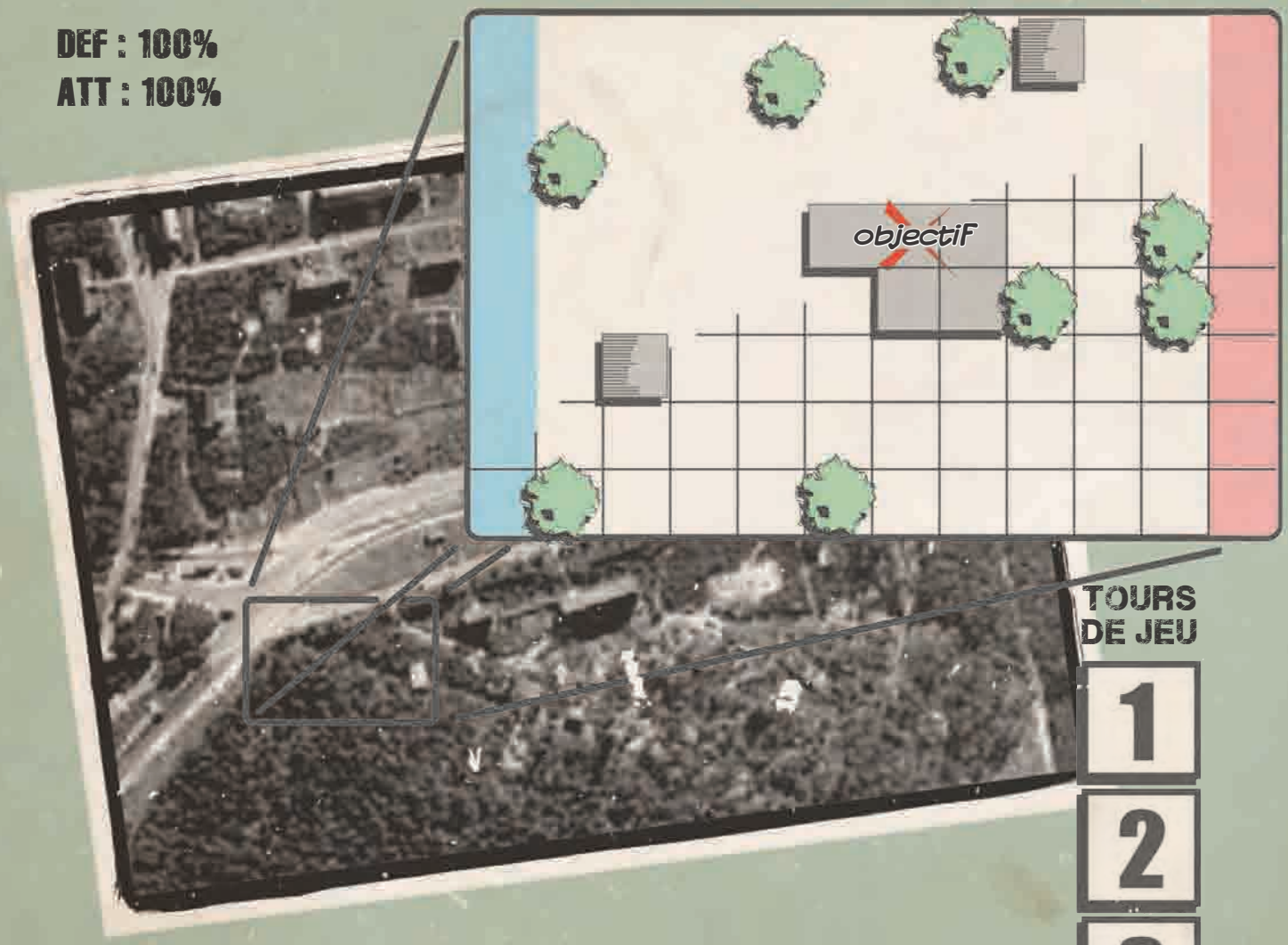
- DÉPLOIEMENT : les unités des deux joueurs entrent depuis leurs bords respectifs de **surface de jeu** - largeur.

- OBJECTIFS : deux dépôts d'essence servent d'objectifs.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : un joueur gagne s'il contrôle les deux **objectifs** à la fin d'un **tour** à partir du troisième et qu'aucune unité ennemie n'est à **portée** 1 ou moins. Si aucun joueur ne contrôle les deux avec aucune unité ennemie à **portée** 1 ou moins à la fin du **tour** 8, le joueur avec le plus de **points de victoire** remporte la partie. Ils sont calculés en additionnant les **points d'armée** des unités adverses détruites + 25 points pour un dépôt d'essence contrôlé sans unité ennemie à **portée** 1 ou moins.

SCÉNARIO 104 : Avant Poste

DEF : 100%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : éloignées de leurs armées respectives, deux forces de reconnaissance cherchent un moyen de les contacter par radio pour avoir du soutien. Un **bâtiment** proche contient une radio, qui peut signifier la différence entre la victoire et la défaite.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : un **bâtiment** est placé au centre de la **surface de jeu**. La moitié de cette dernière - côté **attaquant** - est couverte à 15% de **terrains** : **arbres** ou petites **structures**, placés par l'**attaquant**. Idem pour la moitié du **défenseur**.

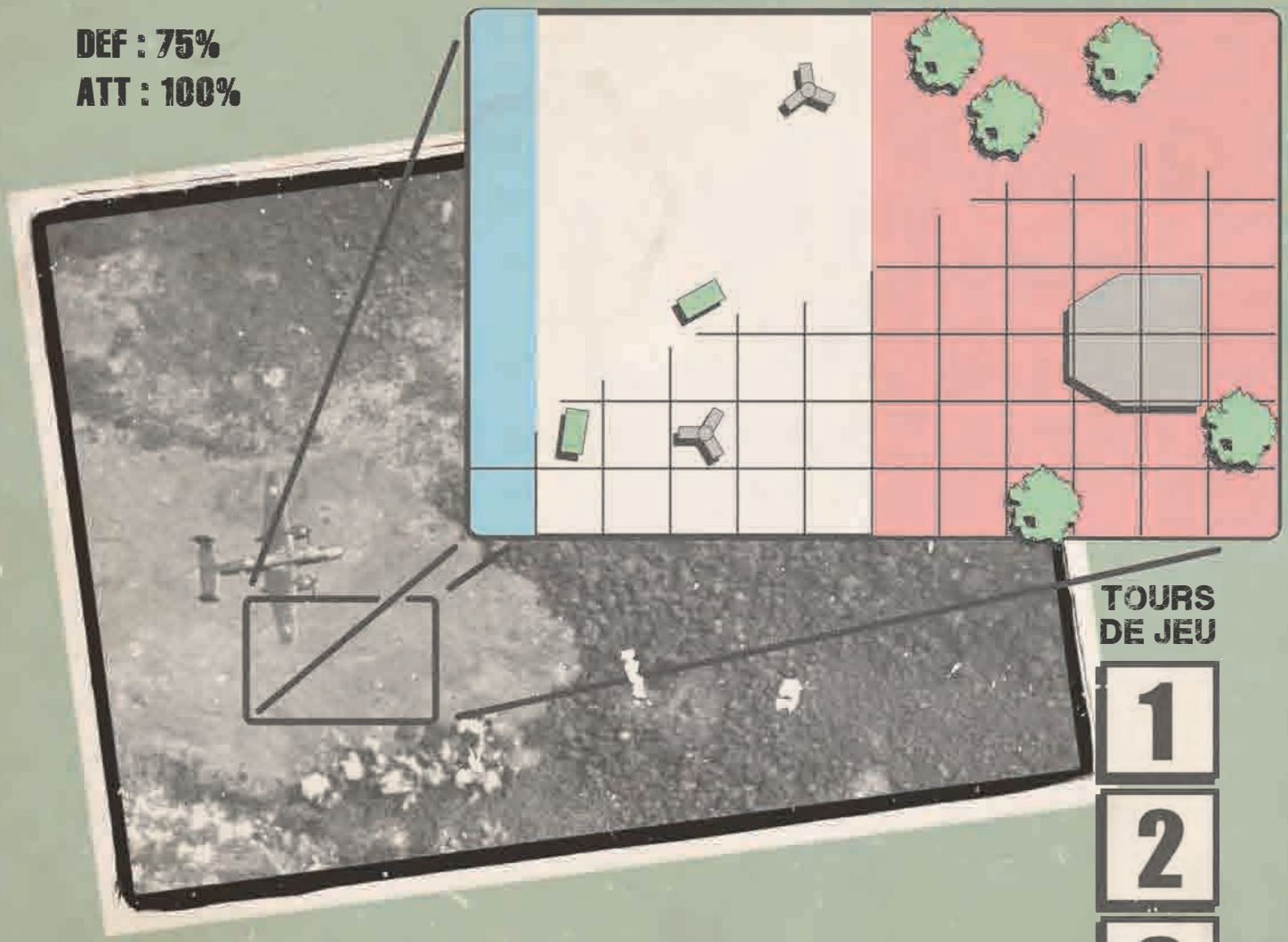
- DÉPLOIEMENT : les unités des deux joueurs entrent depuis les deux bords indiqués de la **surface de jeu** - largeurs.

- OBJECTIF : aucun **objectif** dans la **surface de jeu**. Le **bâtiment** au centre est l'**objectif**. Les joueurs peuvent décider de représenter la radio par un **marqueur** placé dans le **bâtiment**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : le joueur qui contrôle de manière incontestée le **bâtiment**, à la fin du **tour** 8, gagne la partie. Pour que le **bâtiment** soit contrôlé sans être contesté, un joueur doit avoir une unité à l'intérieur et il ne doit pas y avoir d'unité ennemie à l'intérieur. Si aucun des deux joueurs n'a un contrôle incontesté, le joueur avec le plus de **points de victoire** remporte la partie. Ils sont calculés en additionnant les **points d'armée** des unités adverses détruites.

SCÉNARIO 105 : Débarquement

DEF : 75%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : l'**attaquant** tente d'ouvrir un nouveau front pour sa faction en lançant une attaque surprise sur une plage stratégique. Le **défenseur** tente désespérément de repousser l'attaque.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la moitié de la **surface de jeu** de l'**attaquant** ne doit contenir aucun **terrain** à part des **obstacles antichars** ou des **caisses de munition** - placés par l'**attaquant** - pour représenter la plage. La moitié de **surface de jeu** du **défenseur** est couverte à 15% de **terrain**, incluant une **place-forte** au milieu et des **arbres**, placés par le **défenseur**.

- DÉPLOIEMENT : l'**attaquant** entre par le bord extérieur de sa moitié de **surface de jeu**. Le **défenseur** se déploie sur sa moitié de **surface de jeu**.

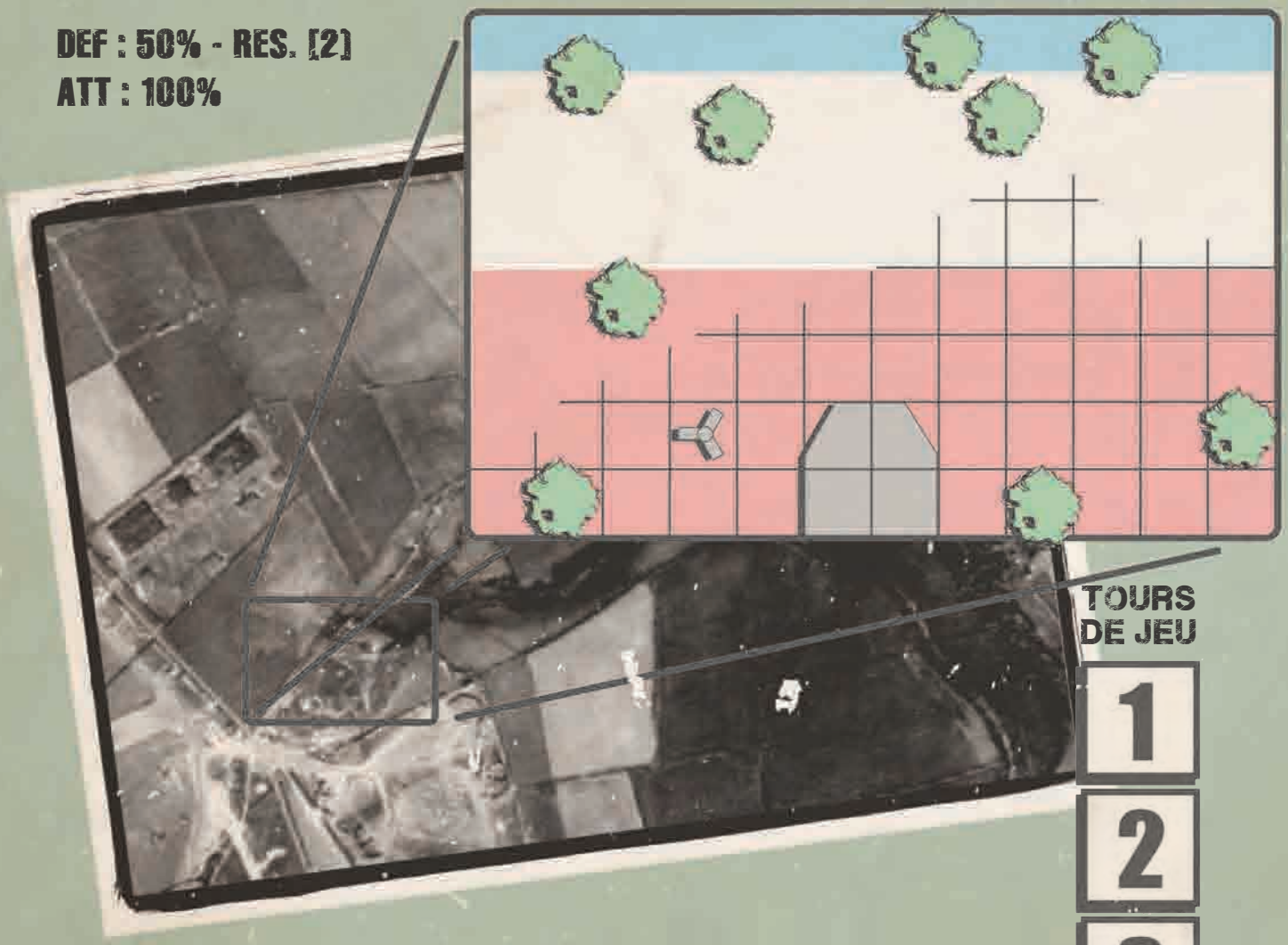
- OBJECTIFS : un seul **objectif** est placé dans la **place-forte** au milieu de la moitié de la **surface de jeu** du **défenseur**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** remporte la partie s'il tient l'**objectif** à partir de la fin du **tour** 3 et qu'aucune unité ennemie ne se trouve à **portée** 2 ou moins. Si cette **condition de victoire** n'est pas remplie, le **défenseur** gagne.

- VARIANTE : conditions météo aléatoire.

SCÉNARIO 106 : Tenez la Ligne

DEF : 50% - RES. [2]
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : une nouvelle offensive est lancée sur un front existant. L'**attaquant** tente de percer les lignes adverses. Le **défenseur** tente désespérément de bloquer son adversaire.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la moitié de la **surface de jeu** de l'**attaquant** comprend 15% de **terrains** : **arbres**, **obstacles antichars** et petites **structures** (optionnelles), placés par ce dernier et qui représentent la ligne de front. La moitié de la **surface de jeu** du **défenseur** comprend 15% de **terrains** : un **bunker** au milieu de sa **surface de jeu**, des **arbres**, **obstacles antichars** et petites **structures** (optionnelles), placés par ce dernier.

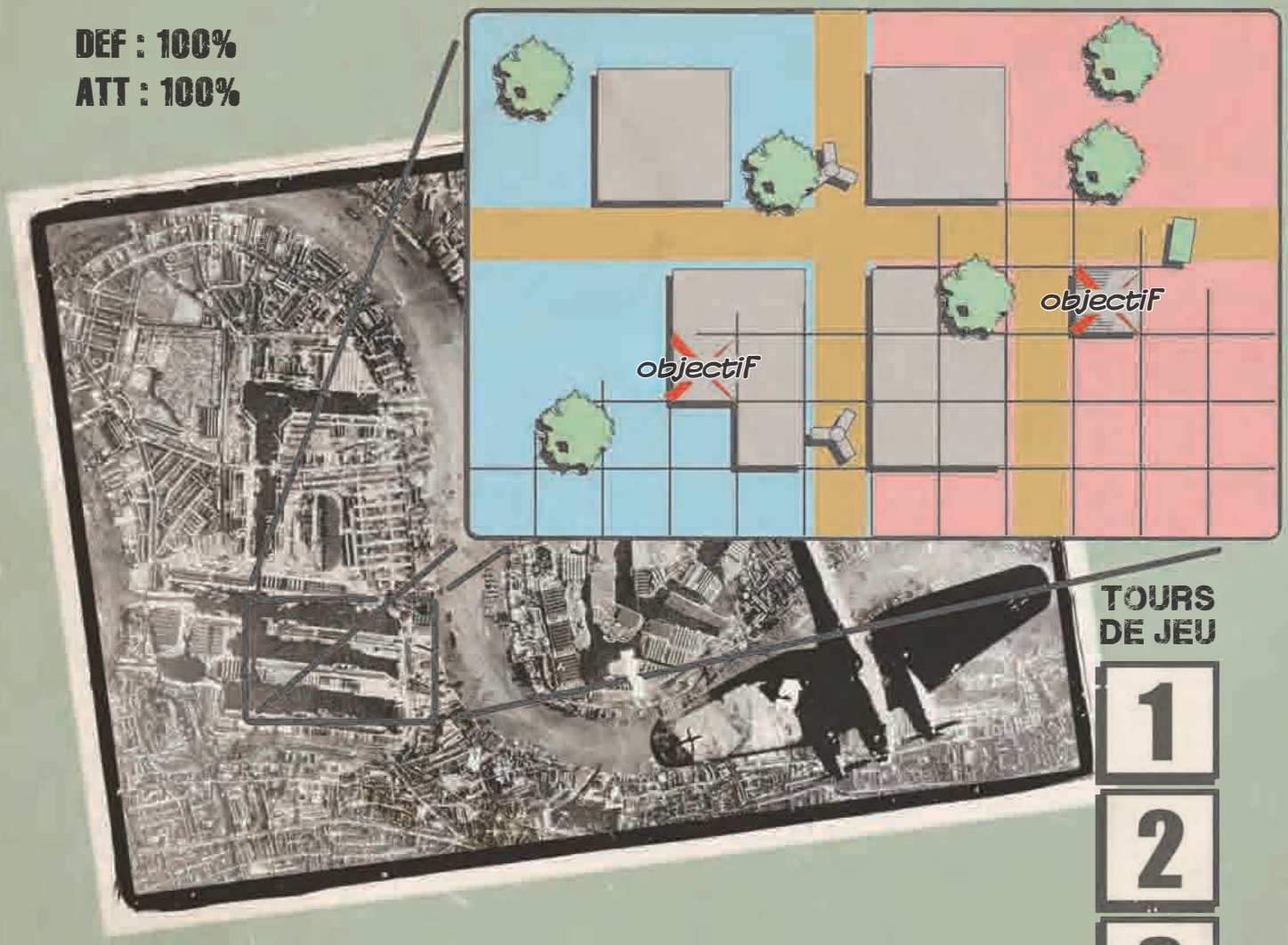
- DÉPLOIEMENT : l'**attaquant** entre sur la **surface de jeu** depuis le bord extérieur de sa moitié - en longueur. Le **défenseur** se déploie sur sa moitié de **surface de jeu**.

- OBJECTIF : aucun **objectif** dans la **surface de jeu**. L'**objectif** de l'**attaquant** est de sortir par le bord de la **surface de jeu** du **défenseur**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** gagne la partie si au moins 50% de sa force - en **points d'armée** - sort de la **surface de jeu** du **défenseur** via le bord opposé de cette dernière - en longueur. Le **défenseur** gagne si au moins 50% de la force ennemie - en **points d'armée** - est détruite. Si à la fin du **tour** 8 aucun camp n'a remporté la victoire, le joueur ayant le plus de **points de victoire** gagne. Les **points de victoire** sont déterminés par les **points d'armées** des unités ennemies détruites.

SCÉNARIO 107 : Combat Urbain

DEF : 100%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : l'**attaquant** et le **défenseur** ont pris position dans la même ville. Les combats s'enflamment alors que chaque camp tente d'en prendre le contrôle.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la moitié de la **surface de jeu** de l'**attaquant** comprend 30% de **terrains** : **arbres**, **bâtiments**, petites **structures** et **routes**, placés par ce dernier, représentant une ville. La moitié de la **surface de jeu** du **défenseur** comprend 30% de **terrains** : **arbres**, **bâtiments**, petites **structures** et **routes**, placés par ce dernier, représentant une ville.

- DÉPLOIEMENT : les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, chacun dans leur moitié de **surface de jeu**.

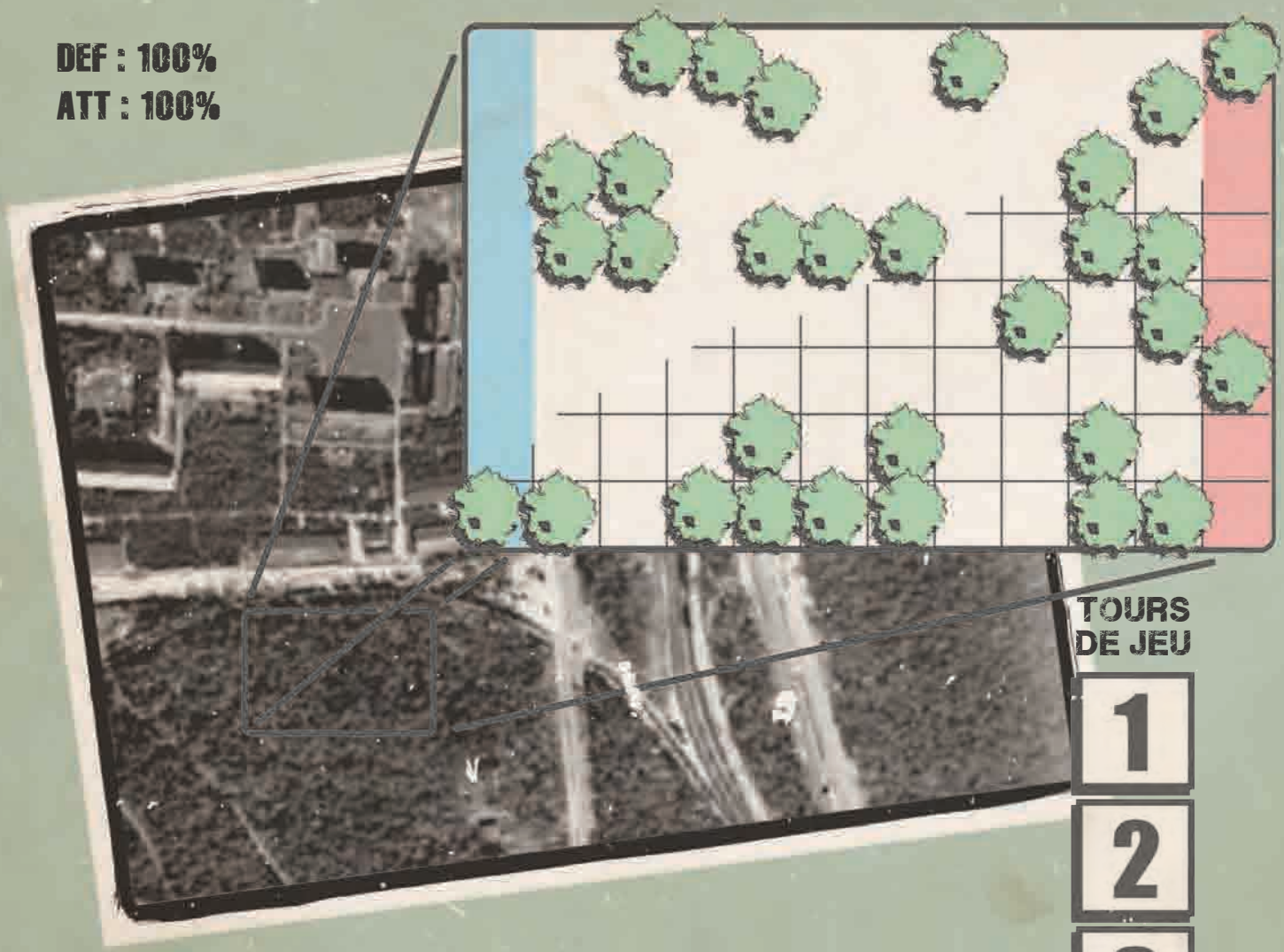
- OBJECTIFS : chaque joueur place un **objectif** dans un **bâtiment** sur sa moitié de **surface de jeu**, à au moins **portée** 2 d'un bord de cette dernière.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : un joueur remporte la partie s'il contrôle les deux **objectifs** à la fin d'un **tour** et qu'il n'y a aucune unité ennemie dans les **bâtiments** où ils sont situés. Si cette condition n'est pas remplie à la fin du **tour** 8, c'est un match nul.

- VARIANTE : pas de place pour les marcheurs. Les **routes** et allées en ville sont trop étroites pour laisser passer les marcheurs et les chars.

SCÉNARIO 108 : Combat en Forêt

DEF : 100%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION : l'**attaquant** et le **défenseur** se battent pour le contrôle d'une zone boisée stratégiquement importante.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la moitié de la **surface de jeu** de l'**attaquant** comprend 30% de **terrain** - arbres -, placé par ce dernier, représentant une zone boisée. La moitié de la **surface de jeu** du **défenseur** comprend 30% de **terrain** - arbres -, placé par lui, représentant une zone boisée.

- DÉPLOIEMENT : les joueurs entrent par leurs bords respectifs de **surface de jeu** - largeur.

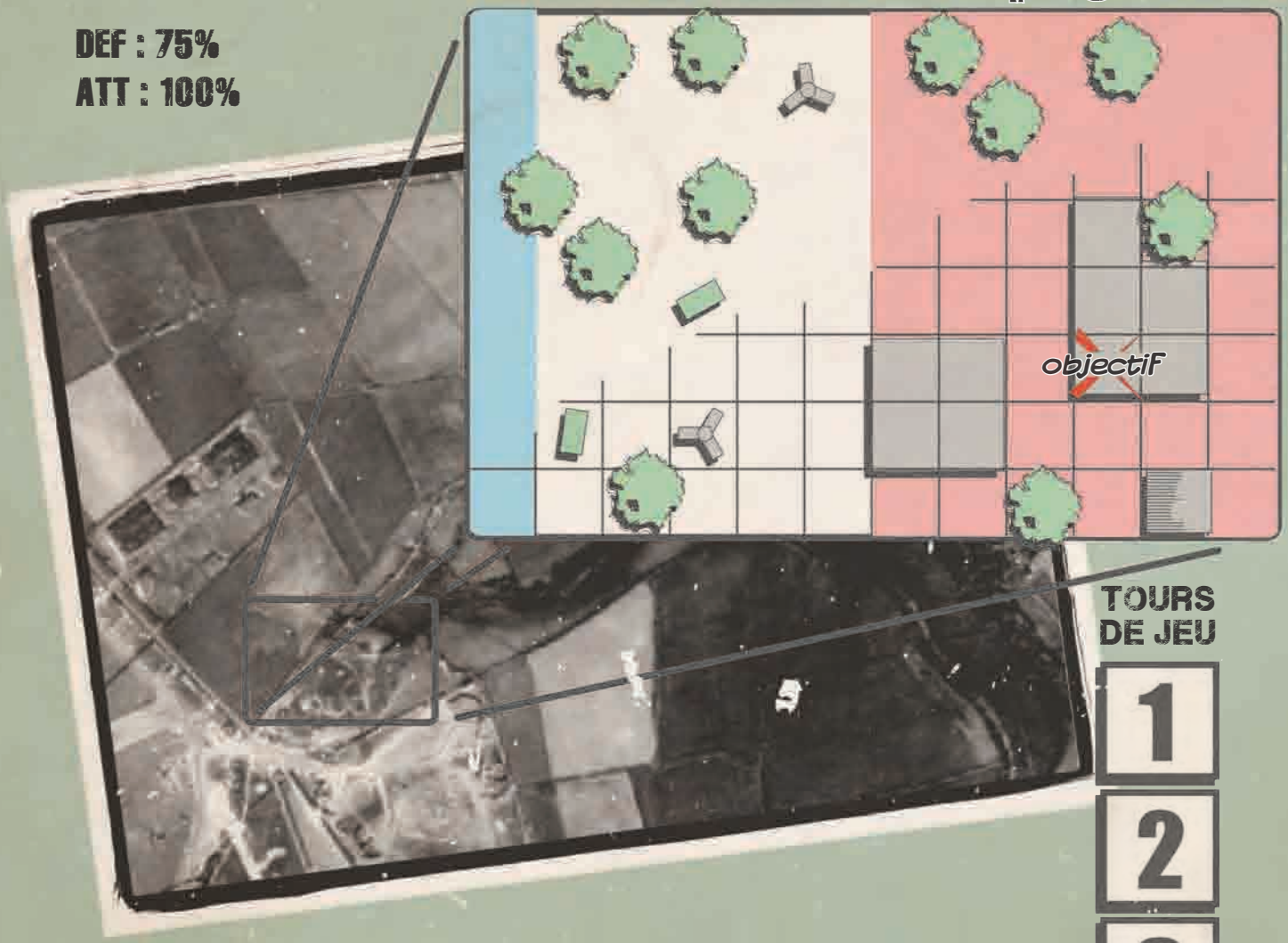
- OBJECTIF : pas d'**objectif** dans la **surface de jeu**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : à la fin du **tour** 8, le joueur ayant le plus de **points de victoire** gagne la partie. Les joueurs marquent 1 **point de victoire** pour chaque unité, autre que les aéronefs, finissant la partie dans la moitié de **surface de jeu** adverse.

- VARIANTE : route forestière. Ajouter une **route** à travers la forêt, de largeur **portée** 2, allant d'une largeur de **surface de jeu** à l'autre.

SCÉNARIO 109 : Accrochage en Campagne

DEF : 75%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION : le **défenseur** tient un village ou un corps de ferme à un carrefour important. L'**attaquant** cherche à en prendre le contrôle.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la moitié de la **surface de jeu** de l'**attaquant** comprend 20% de **terrains** : **arbres** ou petites **structures** pour représenter les champs à la périphérie du village, placés par l'**attaquant**. La moitié de la **surface de jeu** du **défenseur** comprend 30% de **terrains** : **arbres**, **bâtiments** ou petites **structures**, placés par le **défenseur**.

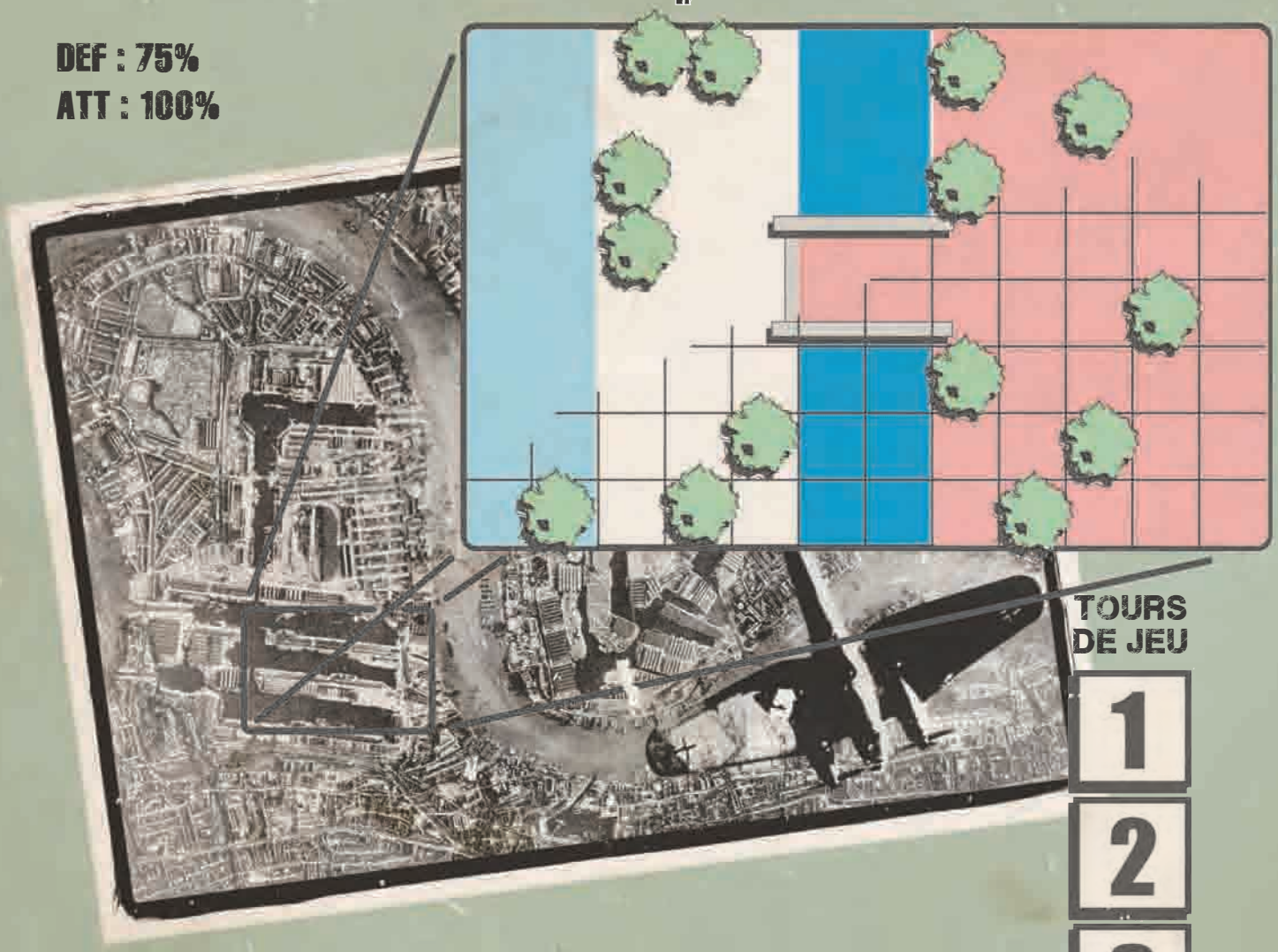
- DÉPLOIEMENT : l'**attaquant** entre par la bordure de sa moitié de **surface de jeu** - largeur. Le **défenseur** se déploie sur sa moitié de **surface de jeu**.

- OBJECTIFS : le **défenseur** place un unique **objectif** dans un **bâtiment**, qui doit être à **portée** 2 d'un bord de **surface de jeu**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** gagne la partie s'il tient l'**objectif** à la fin d'un **tour** à partir du **tour** 3, aucune unité ennemie ne devant être dans le **bâtiment** ou à **portée** 2 ou moins de l'**objectif**. Si la **condition de victoire** n'est pas remplie à la fin du **tour** 8, le **défenseur** gagne.

SCÉNARIO 110 : Capture de Pont

DEF : 75%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : l'**attaquant** cherche à prendre le contrôle d'un pont à l'importance stratégique des mains du **défenseur**. Ce dernier tente de l'en empêcher.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la **surface de jeu** est divisée en deux parties égales par une **rivière** de largeur **portée** 2. Un **pont** de largeur **portée** 2 traversant la **rivière** est placé au centre de la **surface de jeu**. La partie de l'**attaquant** est couverte à 15% de **terrains** : **arbres**, **obstacles antichar** et petits **bâtiments** (optionnels) placés par l'**attaquant**. La partie du **défenseur** est couverte à 15% de **terrains** : **arbres**, **obstacles antichar** et petits **bâtiments** (optionnels) placés par le **défenseur**.

- DÉPLOIEMENT : l'**attaquant** se déploie dans sa partie de **surface de jeu**, mais aucune unité ne peut être déployée à moins de **portée** 3 du **pont**. Le **défenseur** se déploie dans sa partie de **surface de jeu**, mais peut également placer des unités sur le **pont**, dans la **surface** adverse - voir schéma.

- OBJECTIF : aucun **objectif** dans la **surface de jeu**. Le **pont** sert d'**objectif** pour la partie.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** gagne la partie s'il occupe le **pont** à la fin d'un **tour** à partir du **tour** 3 et si aucune unité ennemie n'est à **portée** 1 ou moins du **pont**. Si cette **condition de victoire** n'est pas remplie avant la fin du **tour** 8, le défenseur gagne.

SCÉNARIO 111 : Engagement Blindé

DEF : 100% - Véhicule seulement
ATT : 100% - Véhicule seulement

TOURS DE JEU

1	2	3	4	5	6	7	8

- MISSION : deux forces blindées se rencontrent sur le champ de bataille. Chacune veut forcer l'autre à battre en retraite mais aucune ne veut lâcher prise.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : la **surface de jeu** est couverte à 10% de **terrains** : **arbres**, **obstacles antichars**, **bâtiments** (optionnels) placés par l'**attaquant** et le **défenseur** dans leur moitié de **surface** respective.

- DÉPLOIEMENT : les deux joueurs entrent par leur bordure de **surface de jeu** - largeur.

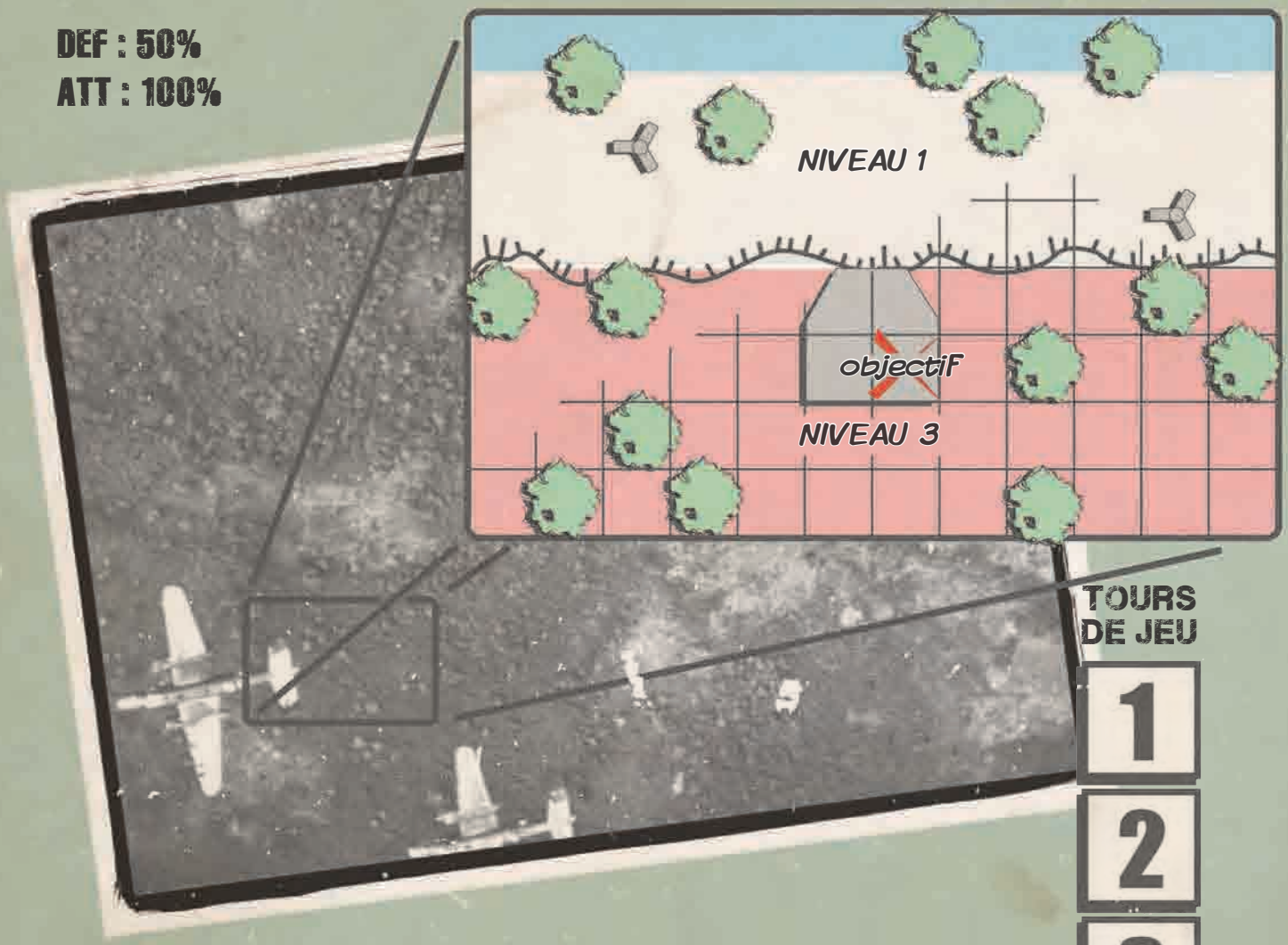
- OBJECTIF : aucun **objectif** dans la **surface de jeu**. Les joueurs marquent des **points de victoire** égaux aux **points d'armée** des unités ennemies détruites, 50% des **points d'armée** pour les unités immobilisées et 25% pour les **points d'armées** des unités à l'**armement principal détrui**t.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : un joueur gagne la partie à la fin d'un **tour** si ses **points de victoire** sont au moins égaux à 50% de la valeur en **points d'armée** de l'armée adverse. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de **points de victoire** gagne. Si aucun joueur ne remplit les **conditions de victoire** à la fin du **tour** 8, le joueur ayant le plus de **points de victoire** gagne.

- VARIANTE : attaquant réserves [2] et **défenseur réserves** [2].

SCÉNARIO 112 : Assaut de Falaise

DEF : 50%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- **MISSION :** l'**attaquant** cherche à prendre une **falaise** d'assaut, malgré la position défensive avantageuse du **défenseur** et la difficulté de l'ascension. Le **défenseur** est déterminé à ne pas abandonner une si bonne position stratégique.

- **SURFACE DE JEU :** 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- **PRÉPARATION :** la **surface de jeu** est divisée en deux moitiés égales par une ligne qui représente la **falaise**. Cette ligne ne peut pas être franchie par les véhicules mais les unités d'infanterie peuvent la franchir - en montée ou descente - si elles réalisent deux **marches** consécutives. La moitié de la **surface de jeu** de l'**attaquant**, en bas de la **falaise**, est couverte à 15% de différents **terrains** : **arbres**, **obstacles antichars** et petits **bâtiments** (optionnels) placés par l'**attaquant**. La moitié de la **surface de jeu** du **défenseur**, considérée **portée** 2 plus haut est couverte à 20% de différents **terrains** : **arbres**, **obstacles antichars** et une **fortification** (optionnelle) placés par le **défenseur**.

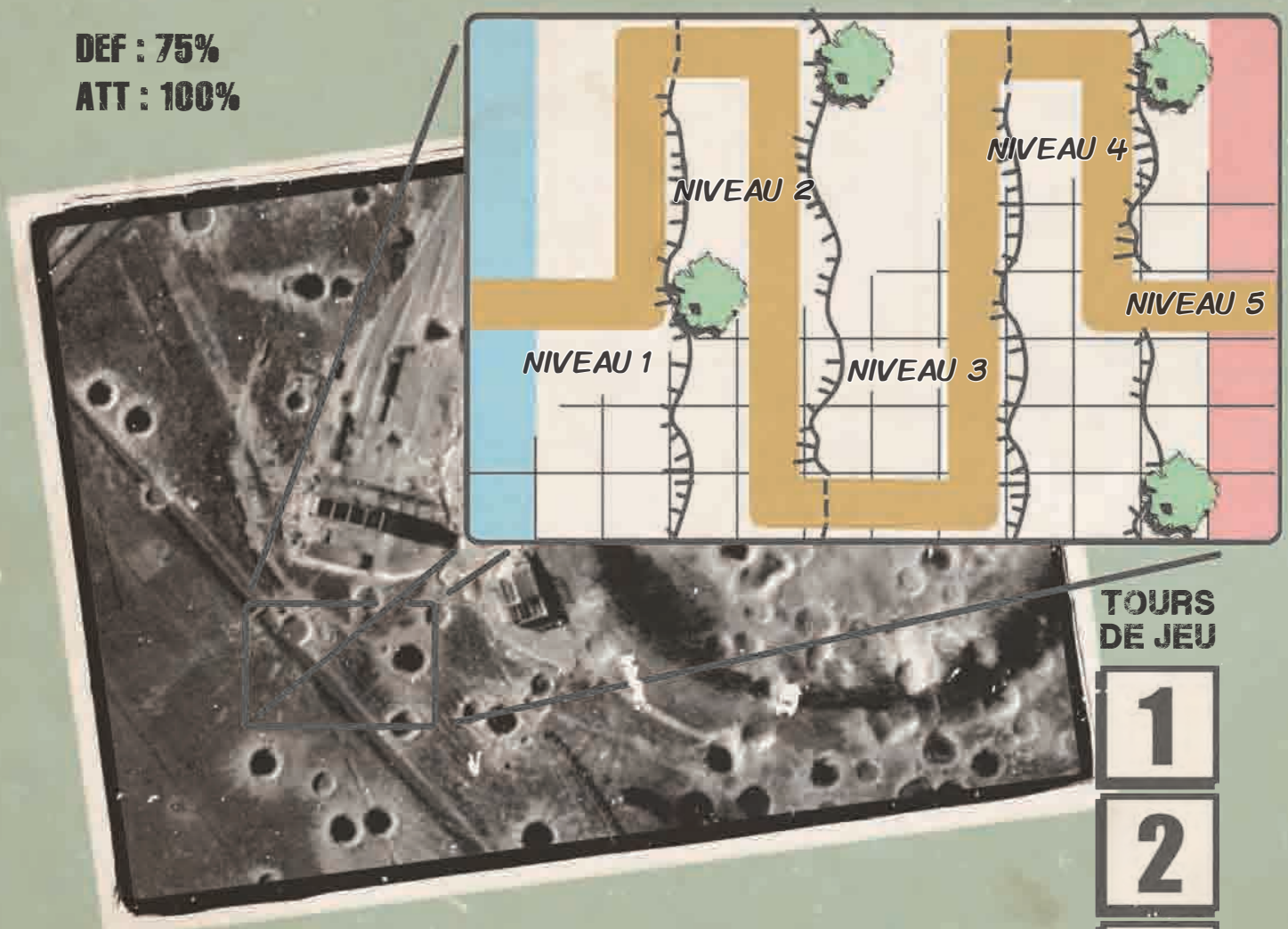
- **DÉPLOIEMENT :** l'**attaquant** entre sur la **surface de jeu** depuis son côté externe. Le **défenseur** se déploie sur sa moitié de **surface de jeu**.

- **OBJECTIF :** le **défenseur** place un unique **objectif** dans sa moitié de **surface de jeu**, à au moins **portée** 2 d'un bord.

- **CONDITIONS DE VICTOIRE :** l'**attaquant** gagne la partie s'il tient l'**objectif** à la fin d'un **tour**, à partir du **tour** 3 et sans unité ennemie à **portée** 2 ou moins. Si cette **condition** n'est pas remplie avant la fin du **tour** 8, le **défenseur** gagne la partie.

SCÉNARIO 113 : Convoi en Montagne

DEF : 75%
ATT : 100%



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : un convoi tente de traverser les lignes ennemies pour livrer du ravitaillement crucial. Il atteint une route sinueuse qui traverse une montagne. Sans route alternative et avec peu de place pour manœuvrer, le convoi doit faire face à une attaque ennemie.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : une **route** de largeur **portée** 1 commence au milieu de la largeur de la **surface de jeu**, puis serpente d'un côté à l'autre de cette dernière pour se terminer au milieu de la largeur opposée. Cela représente les méandres d'une **route montagneuse**, qui monte en élévation de **portée** 1 à 5 tel que décrit sur le diagramme. La **route** est bordée par des parois de **portée** 1, également décrits. Les unités terrestres ne peuvent traverser les parois que par la **route**. Placez 5% de la **surface** totale en **terrain** dans chaque moitié de la **surface de jeu**.

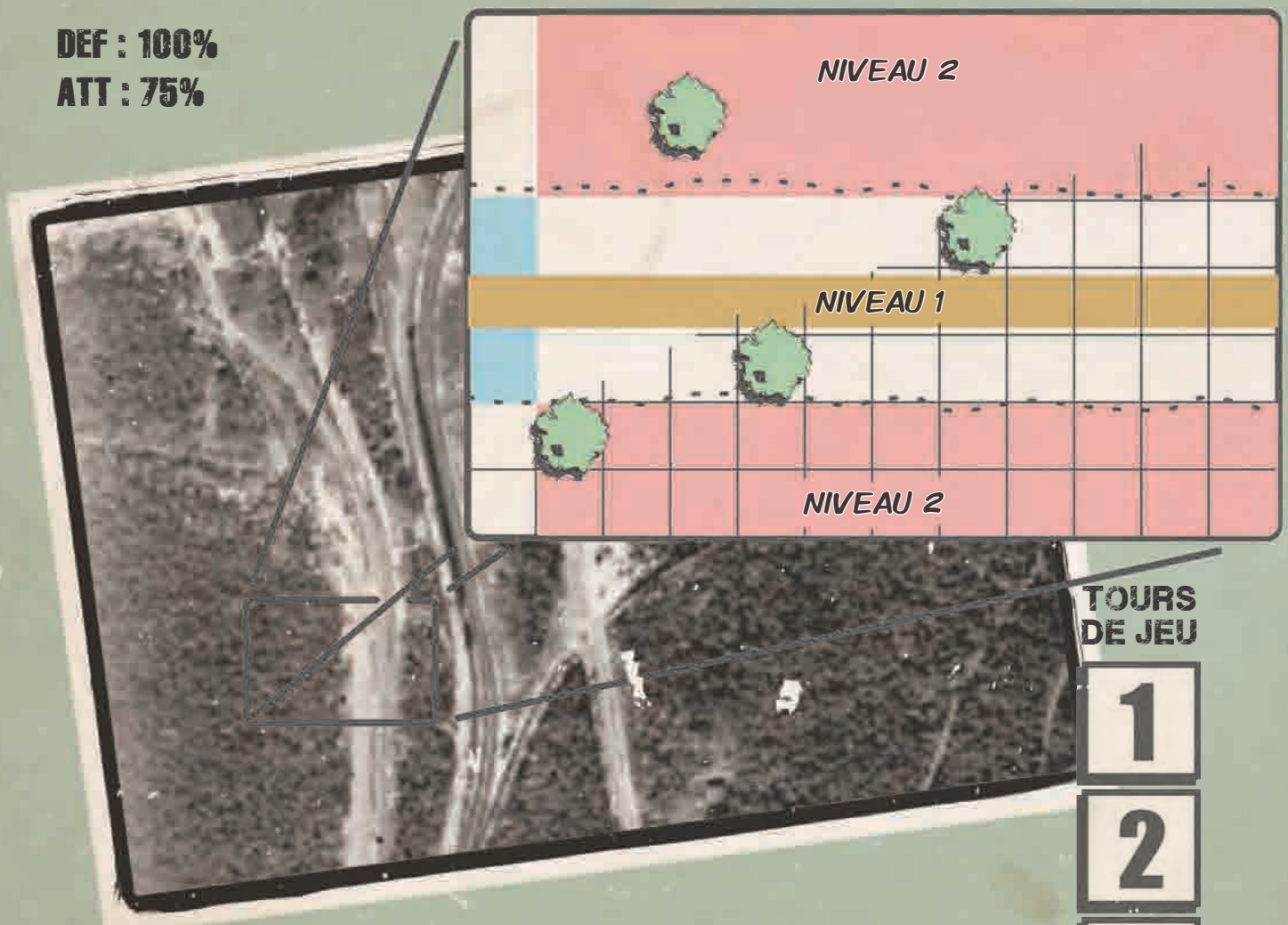
- DÉPLOIEMENT : le convoi de l'**attaquant** et les forces du **défenseur** entrent par leur côté respectif de la **route** - côté largeur.

- OBJECTIF : pas d'**objectif** dans la **surface de jeu**. L'**objectif** de l'**attaquant** est de sortir du côté de la **surface de jeu** du **défenseur**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** gagne la partie si au moins 50% de ses forces - en **points d'armée** - sort de la **surface de jeu** du côté du **défenseur**. Ce dernier gagne la partie s'il détruit ou immobilise au moins 50% des forces de l'**attaquant**. Si à la fin du **tour** 8 aucun joueur n'est victorieux, le joueur ayant le plus de **points de victoire** gagne. Les **points de victoire** sont calculés en additionnant la valeur en **points d'armée** des unités adverses détruites.

SCÉNARIO 114 : Passe Montagneuse

DEF : 100%
ATT : 75%



TOURS DE JEU

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION : une force militaire essaye de forcer le passage en territoire ennemi via une passe en montagne. Les **défenseurs** se sont positionnés dans les collines de chaque côté, prêts à arrêter la force d'invasion.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 carrés / 1,2 m par 1,8 m

- PRÉPARATION : une passe montagneuse de **portée** 3 en largeur va d'un bout de la largeur de la table à l'autre. Le reste de la **surface de jeu** représente les collines de chaque côté de la passe. Placez 5% de la **surface** totale en **terrain** dans chaque moitié de la **surface de jeu**.

- DÉPLOIEMENT : l'**attaquant** entre par un bout de la passe, sur la **route**. Le **défenseur** déploie ses forces sur le deuxième niveau - Niveau 2 - des collines de chaque côté de la passe, à au moins **portée** 1 de cette dernière.

- OBJECTIF : aucun **objectif** dans la passe. L'**objectif** de l'**attaquant** est de sortir de la **surface de jeu** sur la **route**, de l'autre côté de la passe.

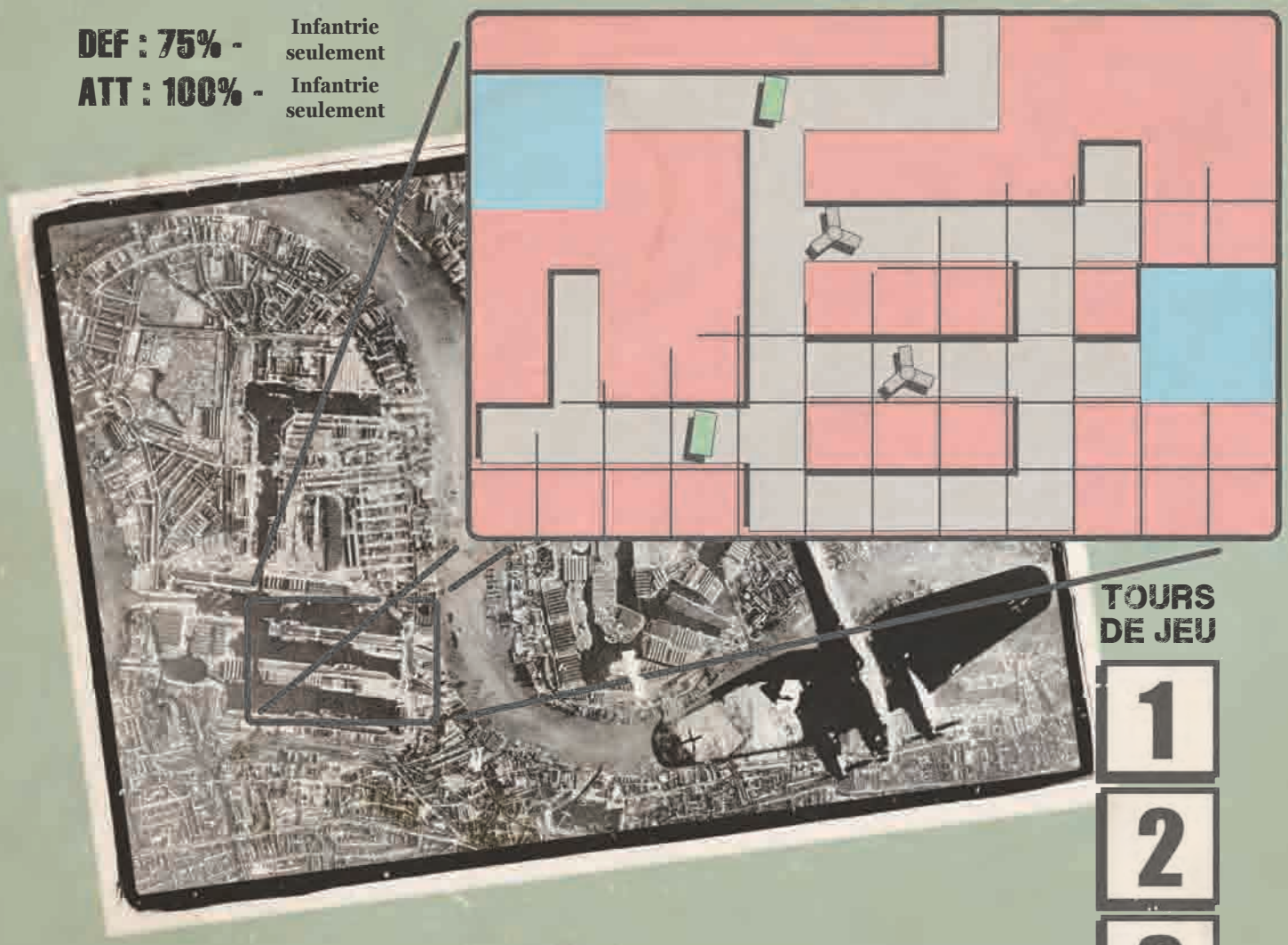
- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** gagne la partie si au moins 50% de ses forces - en **points d'armée** - sort de la **surface de jeu** de l'autre côté de la passe. Le **défenseur** gagne la partie si au moins 50% des forces de l'**attaquant** sont détruites. Si à la fin du **tour** 8 aucun joueur n'est victorieux, le joueur ayant le plus de **points de victoire** gagne. Les **points de victoire** sont calculés en additionnant la valeur en **points d'armée** des unités adverses détruites et celle des unités qui ont réussi à sortir de la **surface de jeu** - pour l'attaquant seulement.

- VARIANTE : effet **météo aléatoire**, risque **modéré**.

SCÉNARIO 115 : Égouts

DEF : 75% - Infantrie seulement

ATT : 100% - Infantrie seulement



TOURS DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION : un camp contrôle la ville d'une poigne de fer, ayant réduit ses adversaires quasiment à une force de résistance. Alors que le **défenseur** entre dans les égouts sous la ville pour survivre, l'**attaquant** le poursuit dans l'espoir de l'éliminer pour de bon.

- SURFACE DE JEU : 9 carrés sur 12 / 1,2 m sur 1,8 m

- PRÉPARATION : établissez deux entrées **portée** 2 sur **portée** 2 puis divisez le reste de la **surface de jeu** en un dédale de tunnels de largeur **portée** 1, incluant des boucles et des culs-de-sac. Le **défenseur** place deux **obstacles antichars** ou **caisses de munitions** n'importe où dans les tunnels, à au moins **portée** 2 d'une des entrées.

- DÉPLOIEMENT : l'**attaquant** entre via les deux entrées. Le **défenseur** déploie ses troupes n'importe où dans le dédale.

- OBJECTIF : pas d'**objectif** dans la **surface de jeu**. L'**objectif** de l'**attaquant** est d'annihiler totalement les forces du **défenseur**.

- CONDITIONS DE VICTOIRE : l'**attaquant** gagne la partie s'il détruit toutes les unités du **défenseur**. S'il reste au moins une unité au **défenseur** à la fin du **tour** 8, il gagne la partie.

- VARIANTE : ce scénario peut être transposé dans le métro. Dans ce cas, les entrées peuvent être **portée** 3 sur **portée** 3 et les tunnels peuvent varier en largeur tel que **portée** 2 pour les portions de rails et **portée** 1 pour les accès et les couloirs de maintenance.

RÈGLES SPÉCIALES

DÉGAGER LE PASSAGE

Les épaves sur le champ de bataille et les véhicules immobilisés peuvent créer des points d'étranglement ou empêcher les déplacements. La plupart des épaves sont trop volumineuses pour être déplacées par l'infanterie dans des conditions de combat. Les véhicules peuvent essayer de les déplacer en réalisant une **action spéciale du génie**. Lancez un dé, sur l'épave est déplacée et retirée du champ de bataille. Si le véhicule est équipé d'une **lame de bulldozer** ou d'une **grue** (Crane), l'épave est retirée sur et .

TOUCHES CRITIQUES

Tous les **dommages** sur les véhicules ne sont pas identiques. Le viseur d'une arme peut être affecté ou elle peut s'enrayer ; un essieu ou les chenilles peuvent être touchées, limitant la mobilité ; la réserve de carburant peut fuir et le véhicule prendre feu. Un joueur doit lancer les dés pour savoir si des **dommages** ont causé une **touche critique** lorsqu'un véhicule a encaissé au moins un point de **dommage**. Si un véhicule prend un point de **dommages** qui n'a pas été annulé par une **sauvegarde** ou une **compétence**, le joueur qui attaque lance deux dés. Sur un résultat , l'attaque cause également une **touche critique**. Sur n'importe quel autre résultat, l'attaque ne cause pas de **touche critique**. Une unité ne peut causer qu'une seule **touche critique** durant une même **action d'attaque**.

Pour déterminer les effets de la **touche critique**, le joueur qui a lancé les dés en relance deux et consulte la table suivante - relançant les résultats qui auraient déjà été obtenus.

TABLEAU DES TOUCHES CRITIQUES

Arme principale détruite

En feu

Mobilité réduite

Arme secondaire détruite

Système de visée détruit

Immobilisé

- ARME PRINCIPALE DÉTRUITE : l'arme principale du véhicule - la première sur son tableau d'armes - ne peut plus être utilisée pour réaliser une **attaque** ou **attaque soutenue**.

- EN FEU : le véhicule prend **feu**, créant un nuage de fumée - Pages 29 et 110 - centré sur le véhicule et d'un diamètre de **portée** 1 jusqu'à ce que le **feu** soit éteint. Un **véhicule en feu** encaisse un point de **dommages** chaque fois qu'il s'active, tant que le **feu** n'est pas éteint. Ce point de **dommages** ignore la compétence **résistant aux dommages**. Le **feu** continue tant qu'il n'est pas éteint, même si le véhicule est détruit. Une **épave** en **feu** touche les unités qui la traverse comme un lance-flammes/1, ce feu ne peut pas être éteint.

- MOBILITÉ RÉDUITE : les valeurs de **mouvement** et de **marche** du véhicule sont divisées par deux - arrondis en-dessous.

ARME SECONDAIRE DÉTRUITE : une arme secondaire du véhicule, choisie par le joueur qui le contrôle, ne peut plus réaliser d'attaque ou d'attaque soutenue.

- SYSTÈME DE VISÉE DÉTRUIT : le véhicule doit relancer toutes les touches réussies lorsqu'il réalise une **attaque**. Ce n'est pas nécessaire lorsqu'il réalise une **attaque soutenue**.

- IMMOBILISÉ : le véhicule ne peut plus réaliser de **mouvement** ou de **marche**. Les aéronefs sont détruits.

Les **touches critiques** peuvent être annulées si le véhicule est réparé. Une action de **réparation de terrain** qui rend tous ses points de **dommages** au véhicule, remettant son **suivi de dommages** à neuf, annule toutes les **touches critiques** qu'il a subit. Une **réparation de terrain** peut également enlever les effets d'une **touche critique**, sans rendre de point de **dommage** à un véhicule.

AVANTAGE DE HAUTEUR

Une unité bénéficie d'un **avantage de hauteur** si elle est au moins **portée** 1 au-dessus de sa cible. Cette dernière voit son niveau de **couvert** baisser d'un cran. Si elle devait bénéficier d'une **sauvegarde d'infanterie**, elle n'en a pas. Si une unité d'infanterie devait bénéficier d'une **sauvegarde de couvert**, elle ne reçoit qu'une **sauvegarde d'infanterie**. Un véhicule qui aurait du bénéficier d'une **sauvegarde de couvert** n'en a pas.

Une unité ciblée qui se trouve au moins à **portée** 1 au-dessus de sa cible bénéficie d'un **avantage de hauteur**. L'unité ciblée voit son niveau de **couvert** augmenter d'un cran. Une unité d'infanterie qui devait recevoir une **sauvegarde d'infanterie** reçoit une **sauvegarde de couvert** à la place. Si cette même unité devait recevoir une **sauvegarde de couvert**, elle reçoit une **sauvegarde de couvert** qui relance les dés ratés à la place. Une unité ne peut jamais recevoir plus d'une relance pour un jet de **sauvegarde de couvert**. Un véhicule ciblé qui n'aurait

pas bénéficié de **sauvegarde de couvert** en obtient une. Enfin, un véhicule ciblé qui aurait bénéficié d'une **sauvegarde de couvert** voit cette dernière améliorée, réussissant sur et .

N'étant pas stables lorsqu'ils sont en l'air, les aéronefs ne reçoivent pas d'**avantage de hauteur**. Les unités avec la compétence vol (Flying) bénéficient d'un **avantage de hauteur** que si le **terrain** qu'elles occupent le leur confère - le toit d'un immeuble ou le haut d'une colline par exemple.

RÉSERVE [#]

Certains scénarios permettent aux joueurs de faire revenir des unités éliminées sous forme de **réserves**. Chaque fois qu'une unité est éliminée, le joueur qui la contrôle peut choisir de la placer en réserve, jusqu'à ce qu'il ait placé le nombre indiqué - [#] - en **réserves**.

La même unité peut être placée en **réserve** plusieurs fois si elle est éliminée à nouveau.

Les unités placées en réserve sont des troupes fraîches n'ayant subi aucun **dommages** et avec toutes leurs munitions.

Les héros ne peuvent jamais être placés en **réserve**, à moins que cela ne soit spécifié dans le scénario. Un joueur peut décider d'activer une unité en **réserve** pour la faire entrer sur le champ de bataille, à partir du tour suivant celui où elle a été éliminée. À moins que cela ne soit spécifié différemment, les unités en **réserve** entrent sur le champs de bataille depuis la même zone d'où elles ont été déployées initialement.

VÉHICULES AVEC MEMBRES D'ÉQUIPAGES

Lorsque vous jouez un véhicule ayant plusieurs membres d'équipages, le nombre de servants présents sur le véhicule n'a aucune importance. Ce dernier peut se déplacer et utiliser toutes les armes présentes sur sa carte d'unité à chaque activation, tant qu'il lui reste des dommages sur son suivi de dommage évidemment.

TERRAINS SPÉCIAUX

FORTIFICATIONS

Dans un effort pour mieux protéger les points stratégiques, les ingénieurs militaires de chaque bloc ont bâti des **fortifications**. Beaucoup d'entre-elles ont changé de main au cours du conflit. Tous les soldats vous diront que s'ils avaient le choix, ils préféreraient être sur la ligne de front dans un **bunker** ou une **place-forte** que n'importe où ailleurs. Les **bunkers** sont des constructions massives en béton armé conçues pour protéger leurs occupants contre une importante puissance de feu. Les **place-fortes** sont similaires mais n'ont pas de toit, ce qui les rend plus facile à construire mais elles offrent moins de protection.

Les **fortifications** sont des éléments de **terrain** placés par les joueurs au début de la partie. Ils peuvent être inclus de deux manières dans un scénario. Ce dernier peut indiquer qu'une **fortification** est nécessaire ou spécifique pour un joueur particulier, dans ce cas la **fortification** ne coûte pas de **point d'armée**. Le scénario peut également indiquer qu'une **fortification** est optionnelle pour un joueur spécifique, dans ce cas la **fortification** peut être choisie par le ou les joueur(s) concernés qui doivent en payer le coût en **point d'armée**.

Les scénarios qui mettent à disposition des **fortifications** pour les joueurs permettent à ces dernier de rajouter à leurs armées un **bunker** pour 15 points et une **place-forte** pour 10 points. Les unités de place-fortes - comme le Field Laser Gun - ont une **place-forte** gratuite incluse dans leur valeur en points, qui peut être amélioré en **bunker** pour 5 points supplémentaires.

Les **fortifications** sont placées dans la **zone de déploiement** du joueur 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**, à moins que cela soit spécifié dans le scénario.

Une **fortification** doit être déployée à au moins **portée** 1 de tout bord de table ou **terrain infranchissable** et à au moins **portée** 2 d'une autre **fortification**.

Les unités de **place-forte** 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**.

Les murs des **bunkers** sont des **terrains infranchissables**. La seule manière d'entrer dans un **bunker** est via les portes blindées à l'arrière. De plus une unité ne peut pas entrer dans un **bunker** si ce dernier est 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. Un **bunker** ou une **place-forte** occupe une surface de **portée** 2 sur **portée** 2. 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 une zone interne de **portée** 1 sur **portée** 2 - 2 carrés côte à côte ou 10 cm sur 20 cm. Une unité de **place-forte** occupe les deux cases d'une **fortification**.

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.

L'arme principale d'une unité de **place-forte** possède un **arc de tir** de 45° de chaque côté de la direction dans laquelle le **bunker** fait face. Depuis l'intérieur d'un **bunker**, on ne peut pas tirer sur un aéronef ou utiliser une **arme d'artillerie**. Les unités à l'intérieur d'un **bunker** qui ratent une **sauvegarde de couvert** ou une **sauvegarde d'infanterie** relancent le dé, annulant la touche sur ou . Les unités dans une **place-forte** qui ratent une **sauvegarde d'infanterie** ou une **sauvegarde de couvert** relancent également, mais annulent la touche sur .

Lors d'une attaque au **corps-à-corps**, les figurines adjacentes à la **place-forte**, ou à la fente de tir ou aux portes arrières d'un **bunker** peuvent attaquer et être attaquées par n'importe quelle figurine dans la **place-forte** ou le **bunker**. Les unités dans une **fortification** reçoivent une **sauvegarde** contre les armes de **corps à corps** qui attaquent depuis l'extérieur. Dans un **bunker** les touche de **corps à corps** sont annulées sur ou . Dans une **place-forte** les touches de **corps à corps** sont annulées sur .

Une unité dans une **fortification** ne peut pas utiliser d'**action spéciale** qui nécessite que l'unité ciblée soit à **portée** 1 si cette dernière se trouve à l'extérieur de la **fortification**.

TRANCHÉES

Les **tranchées** sont des **terrains spéciaux** qui donnent un **couvert** à l'infanterie dans une zone normalement dégagée. 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**.

BARBELÉS

Une **zone de barbelés** est un **terrain spécial** qui ralentit ou empêche les déplacements de l'infanterie.

Une unité d'infanterie lance un dé lorsqu'elle tente de rentrer, bouger à travers ou sortir d'une **zone de barbelés**. Sur , l'unité est libre de finir son déplacement.

Sur tout autre résultat, l'unité est emmêlée, son activation cesse immédiatement et ne reçoit pas de **sauvegarde de couvert** jusqu'à sa prochaine 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 , l'unité réussi à dégager une zone de **portée** 1 dans la **zone de barbelés** adjacente et peut continuer son activation. Sur tout autre résultat, l'unité échoue et son activation se termine.

CHAMPS DE MINE

Un **champ de mine** est un **terrain spécial** 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 lance les dés pour une **attaque**. Cette dernière est réalisée avec une **ligne d'arme** de valeur ⚶/1 contre l'infanterie et ⚶/2 contre les véhicules terrestres.

Une unité d'infanterie peut tenter de dégager un passage à travers un **champ de mine** adjacent en réalisant une **action spéciale du génie**. Lancez alors un dé, sur , l'unité réussi à dégager une zone de **portée** 1 dans le **champ de mine** adjacent et peut continuer son activation. Sur tout autre résultat, l'unité est la cible d'une **attaque** comme si elle s'était déplacée dans le **champ de mine** et elle reçoit un **marqueur de suppression**.

QUONSET HUT

Les **quonset hut** et autres bâtiments de petite taille - moins de **portée** 1 en hauteur - ne bloquent pas la **ligne de vue** des marcheurs, des **grands véhicules** et des **véhicules immenses**. Ils bloquent la **ligne de vue** de l'infanterie au niveau du sol et de tout autre véhicule terrestre.

Certain marcheurs semblent ne pas pouvoir tirer au-dessus d'une **quonset hut** car leur figurine est représentée en position défensive basse. Ces marcheurs sont capables d'étendre leurs jambes pour établir une **ligne de vue** au-dessus d'une **quonset hut**.

CONDITIONS MÉTÉO SPÉCIALES

Les **conditions météo** peuvent rajouter une dimension supplémentaire au champ de bataille de DUST. Les **effets météo modérés** et **sévères** créent des complications qui ont des effets significatifs sur les unités terrestres et les aéronefs.

Les scénarios qui intègrent les **conditions météo** précisent soit l'**effet météo**, soit la manière dont il est généré aléatoirement. Si la génération aléatoire est spécifiée, le dernier joueur à placer un **terrain** avant le début de la partie lance deux dés et consulte le tableau suivant :

- ⊕ ⊕ ou ★ ⊕ **effet météo sévère** - blizzard, orage fort, brouillard épais, tempête de sable
- ⛉ ⛉ ou ⊕ ⛉ **effet météo modéré** - neige, pluie, léger brouillard, vent de sable
- ★ ★ ou ★ ⛉ **météo tempérée** - temps clair ou précipitations et vent léger

L'**effet météo** généré par ce lancé de dés prend effet chaque fois que la **condition météo** est en jeu dans la partie. Le type de **condition météo** dépend de la localisation de la bataille. Si un blizzard serait un **effet météo sévère** dans l'Arctique, une tempête de sable serait plus appropriée sur les champs de bataille de l'opération Babylone, par exemple.

Les scénarios qui intègrent les **conditions météo** précisent également les chances que ces dernières se manifestent. Ces chances peuvent être **faibles**, **moyennes** ou **élevées**. Au début de chaque **tour** - incluant le premier **tour** de la partie - où il n'y a pas d'**effet météo** en jeu, le joueur qui gagne l'**initiative** lance trois dés :

- ⊕ ⊕ ⊕ : L'**effet météo** commence
- ⊕ ⊕ : L'**effet météo** commence si le risque est **moyen** ou **élevé**
- ⊕ : L'**effet météo** commence si le risque est **élevé**
- tout autre résultat : pas d'**effet météo**

L'**effet météo** reste effectif jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que la **condition météo** prenne fin. Au début de chaque tour où un effet météo est en jeu, le joueur qui a perdu l'initiative lance trois dés :

- ⊕ ⊕ ⊕ : L'**effet météo** cesse
- ⊕ ⊕ : L'**effet météo** cesse s'il était en jeu depuis deux **tours**
- ⊕ : L'effet météo cesse s'il était en jeu depuis trois **tours** ou plus
- tout autre résultat : l'**effet météo** continue

Lorsque l'**effet météo** prend fin, le temps reste clair - **météo tempérée** - pour le **tour** entier et au **tour** suivant le joueur qui gagne l'**initiative** lance les dés pour savoir si la **condition météo** reprend.

EFFETS MÉTÉO SÉVÈRES

Lorsqu'un **effet météo sévère** est en jeu, la **ligne de vue** est limitée à **portée** 6. Alors que l'air est rempli de neige, pluie, brouillard ou sable, toutes les unités ciblées à **portée** 3 ou plus reçoivent une **sauvegarde de couvert**. Cette **sauvegarde de couvert** n'est pas annulée par des **règles d'armes spéciales**. À plus longue distance, la visibilité est quasiment nulle à cause des précipitations, du brouillard épais ou de la densité de sable dans l'air. Toutes les unités ciblées à **portée** 5 ou 6 relancent la **sauvegarde de couvert** reçue grâce à l'**effet météo**.

Une unité peut effectuer qu'un **mouvement** 2 maximum et une **marche** 4 maximum lorsqu'un **effet météo sévère** est en jeu. Ces **effets** ne sont pas des **terrains**.

La faible visibilité et les vents violents rendent impossible la présence d'un aéronef dans la zone. Lorsqu'un **effet météo sévère** commence, tous les aéronefs doivent quitter l'**espace de jeu**. Ils sont retirés immédiatement et ne prennent plus part à la bataille tant que l'**effet météo sévère** est en jeu. Lorsqu'il se termine, les aéronefs sont placés en **réserve**. Si le scénario ne spécifie pas de **réserve** pour le joueur utilisant l'aéronef, ce dernier entre depuis n'importe quel bord de la **zone de déploiement** du joueur sur l'**espace de jeu**.

EFFET MÉTÉO MODÉRÉ

Lorsqu'un **effet météo modéré** est en jeu, la **ligne de vue** est limitée à **portée** 8. Alors que l'air est remplit de neige, pluie, brouillard ou sable, toutes les unités ciblées à **portée** 5 ou plus reçoivent une **sauvegarde de couvert**. Cette **sauvegarde de couvert** n'est pas annulée par des **règles d'armes spéciales**.

Une unité ne peut effectuer qu'un **mouvement** 3 maximum et une **marche** 6 maximum lorsqu'un **effet météo modéré** est en jeu. Cet **effet** n'est pas un **terrain**, les compétences qui affectent ce dernier ne fonctionnent donc pas.

Les vents forts et la visibilité réduite rendent la tache difficile aux aéronefs. Lorsqu'un **effet météo modéré** est en jeu, toutes les unités terrestres ciblées par des aéronefs reçoivent une **sauvegarde de couvert** contre les tirs de ces derniers. Cette **sauvegarde de couvert** n'est pas annulée par des **règles d'armes spéciales**.

MÉTÉO TEMPÉRÉE

Un **effet météo tempérée** n'a aucun impact sur la **ligne de vue**, les **mouvements** ou **marches** et les aéronefs.

ARMES SPÉCIALES

Certaines armes sont sujettes à des règles additionnelles qui simulent leurs effets au combat. Ces effets peuvent être le résultat d'une technologie basée sur le VK - comme une **arme laser** - ou une fonction de la manière dont elles opèrent - comme un **lance-flammes**. Les **armes spéciales** suivantes sont les plus courantes, elles sont présentées avec les règles qu'elles utilisent.

ARMES D'ARTILLERIE (ARTILLERY WEAPONS)

Les armes d'artillerie bombardent le champ de bataille d'obus de gros calibre, chargés d'explosifs, qui endommagent tout ce qui se trouve dans leur **aire d'effet**. Ces armes peuvent tirer soit sur un **point cible** qu'elles peuvent viser, soit être utilisées par une unité d'**observateurs d'artillerie** - Page 164 - ayant une ligne de vue sur la cible. Les armes d'artillerie tirent en cloche, ce qui leur permet de tirer par-dessus les **bâtiments**, **véhicules**, **murs** et autres **terrains**. Elles ne peuvent être utilisées depuis l'intérieur d'un **bâtiment** ou d'un **bunker**.

Les **armes d'artillerie** ont une **portée** exprimée comme suit : X – X. Le premier chiffre indique la **portée** minimum et le second la **portée** maximum. Lorsqu'une **arme d'artillerie** réalise une **attaque** ou une **attaque soutenue**, le joueur choisit un **point cible** dans l'**arc de tir**, à **portée** et en **ligne de vue** de l'arme. Si vous jouez avec les carrés, l'**aire d'effet** est le carré contenant le **point cible** plus trois autres carrés adjacents formant un carré plus grand de 2 carrés sur 2. Le **point cible** peut être un carré vide, mais pas un carré sans point - comme une **structure** par exemple. Les carrés adjacents sont choisis par le joueur utilisant l'**arme d'artillerie** et ne doivent pas obligatoirement être à **portée** ou en **ligne de vue** de l'**arme d'artillerie** ou de l'**observateur d'artillerie**. Ils doivent être sur le même niveau, doivent être en **ligne de vue** du **point cible** et doivent être accessible depuis ce dernier par une **action mouvement**.

Lorsque vous jouez sans carré, l'**aire d'effet** est centrée sur le **point cible** et est déterminée par le **gabarit d'artillerie**. Lorsque vous jouez sans carré, une **arme d'artillerie** fonctionne de la même manière qu'une **arme à effet de souffle** - Page 122 - mais évidemment avec un **gabarit** plus grand.

Le joueur utilisant une **arme d'artillerie** lance les dés séparément pour chaque unité présente dans l'**aire d'effet**, ennemie ou amie, lorsqu'il réalise une **attaque** ou une **attaque soutenue**. De plus, les **armes d'artillerie** sont dévastatrices pour les unités d'infanterie. Celles qui sont à **couvert** reçoivent une **sauvegarde de couvert**, mais celles qui sont en **terrain ouvert** ne reçoivent pas de **sauvegarde d'infanterie**. Le **couvert** est défini depuis le **point cible** de l'attaque d'artillerie - pour le « couvert d'angle » par exemple.

ÉCRAN DE FUMÉE (SMOKE SCREEN)

Une **arme d'artillerie** peut utiliser des **obus fumigènes** au lieu d'explosifs. Dans ce cas elle n'**attaque** pas. Le joueur lance un dé, sur un résultat ★ ou ⌖ il choisit un **point cible** - tel que décris dans l'artillerie - dans l'**arc de tir**, à **portée** et en **ligne de vue** de l'**arme d'artillerie** et place un écran de fumée à ce **point**.

L'**écran de fumée** reste en place, bloquant la **ligne de vue** - Pages 36 et 120 - et donnant du **couvert** - Page 40 et 123 - jusqu'à la fin du tour suivant. Un écran de fumée ne peut pas être tiré dans un **bâtiment** ou un **bunker**. Il remplit le **point cible** ainsi que les trois carrés adjacents comme l'**artillerie** - sur carrés - ou la surface du **gabarit d'artillerie** centré sur le **point cible** - jeu sans carré.

ARMES TRANCHANTES (CUTTING WEAPONS)

Les **armes tranchantes**, comme une scie circulaire, coupent plus profondément si elles restent en contact longtemps avec leur cible et peuvent passer de l'une à l'autre si elles sont utilisées en un **arc de cercle**. Lorsqu'une **arme tranchante** obtient une **touche**, relancez le dé, obtenant une nouvelle **touche** sur ★. Continuez à relancer le dé pour chaque **touche** jusqu'à ce qu'il rate. Si l'**arme tranchante** possède une règle spéciale qui lui permet de **toucher** sur ⌖ et ★, considérez les ⌖ comme des **touches** seulement pour le premier jet. Les **touches** additionnelles ne sont obtenues que sur ★. Un véhicule équipé d'une **arme tranchante** peut également effectuer des **actions spéciales du génie**.

PINCES (GRAPPLE WEAPONS)

Les **armes à pinces** emprisonnent leurs cibles, limitant leurs déplacements et leur capacités de combat tant que la cible est tenue. Si la cible de ces armes est une unité d'infanterie, tous les soldats de l'unité sont affectés.

Lorsqu'une **arme à pince** obtient une **touche**, placez un marqueur **étourdi** sur la cible. Tant que la cible a ce marqueur, elle ne peut pas effectuer de **mouvement** ou de **marche** et sa première action est rien lorsqu'elle est activée. Une unité avec un marqueur **étourdi** ne peut pas se battre au corps à corps ou s'y défendre. Retirez le marqueur **étourdi** si l'unité qui possède l'**arme à pince** est détruite ou fait une autre action que rien. Un véhicule doté d'une **arme à pince** peut également réaliser des **actions spéciales du génie** - Page 160.

LANCE-GRENADES (GRENADE WEAPONS)

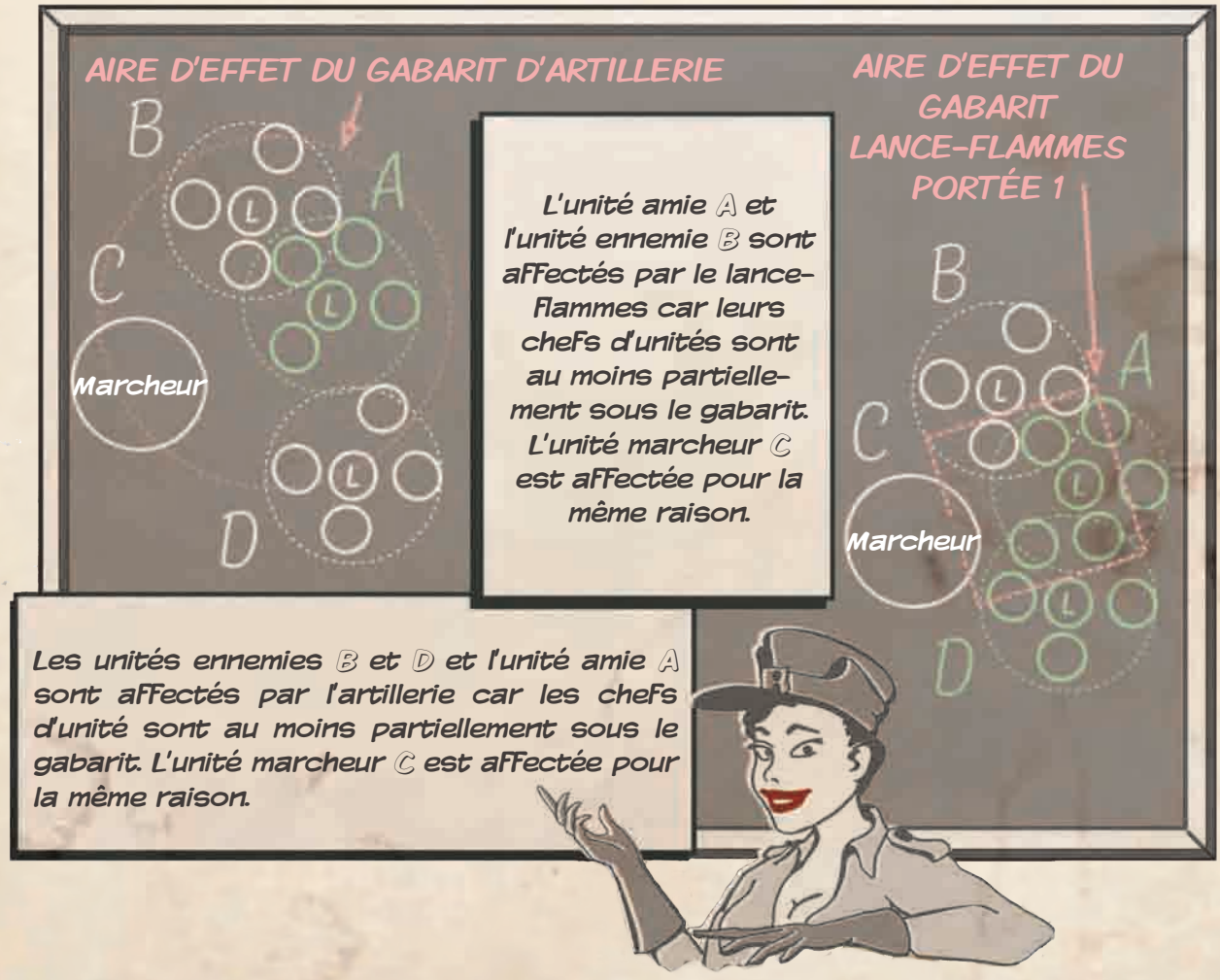
Les **lance-grenades** et autres armes projetant des charges explosives au-dessus des obstacles peuvent atteindre directement un ennemi qui se protège. Les unités d'infanterie **touchées** par un lance-grenades gardent leur **sauvegarde d'infanterie** - Pages 40 et 123 - mais ne bénéficient jamais d'une **sauvegarde de couvert**. Les véhicules conservent leurs **sauvegardes de couvert** contre ces armes.

LANCE-FLAMMES (FLAME WEAPONS)

Les **lance-flammes**, **lance-napalm**, **jets de soufre** et armes similaires projettent un jet de combustible enflammé qui embrase sa cible et tout ce qui se trouve sur le passage.

Les unités touchées par un **lance-flamme**s reçoivent un marqueur **suppression** - retirant un marqueur **sous le feu** si l'unité en a un - et ne reçoivent ni **sauvegarde d'infanterie** ni **sauvegarde de couvert** contre cette arme - Pages 40 et 123.

Le **gabarit de lance-flammes** sert à déterminer quelles sont les unités, ennemies ou amies, affectées par cette arme à **portée 1, 2 ou 3** - sans carré. Pour le jeu sur carré, un **lance-flammes** attaque toutes les unités dans les carrés entre l'unité qui attaque et celle qui est visée, même les unités amies. Les flammes empruntent le chemin le plus court vers la cible et peuvent passer qu'à travers des carrés situés entre l'unité qui attaque et celle qui est visée. Le joueur qui contrôle l'unité qui attaque avec le **lance-flammes** peut choisir différents chemins si plusieurs sont aussi courts. Quel que soit le mode de jeu, le jet d'un **lance-flammes** est bloqué s'il rencontre une unité qui bloque la **ligne de vue** - une escouade derrière un marcheur n'est pas affectée par exemple.



ARMES LASER (LASER WEAPONS)

Lorsque les scientifiques du Blutkreuz Korps appliquèrent la technologie découverte en Antarctique aux armements, ils découvrirent la puissance destructrice de la lumière concentrée. La technologie laser qui en découle a donné naissances à certaines des armes antichars les plus puissantes sur la planète. Les **armes laser** sont capables de percer rapidement n'importe quel blindage : plus elles restent sur leur cible, plus elles coupent profondément.

Pour chaque **touche** infligée par une **arme laser**, lancez un dé, obtenant une nouvelle **touche** sur . Tant que vous continuez à obtenir des **touches**, vous relancez le dé, jusqu'à ce que vous obteniez un raté.

Si l'**arme laser** possède une règle spéciale qui permet de toucher sur et , comptabilisez les que pour le jet de dés initial. Les touches additionnelles sont réussies que sur .

MUNITIONS LIMITÉES (LIMITED-AMMO WEAPONS)

Certaines armes ont des capacités en **munitions limitées**. Une fois que toutes les munitions ont été utilisées, l'arme ne peut plus tirer.

Les armes à **munitions limitées** sont indiquées par des cases à cocher dans la **table d'armes** de la carte d'unité. Cochez une case chaque fois qu'une unité d'infanterie ou un véhicule réalise une **attaque** ou **attaque soutenue** avec cette arme. Une fois que toutes les cases ont été cochées, l'arme ne peut plus tirer.

Un soldat - une figurine individuelle - dans une unité infanterie peut utiliser que les armes avec lesquelles il est représenté. Mais on considère qu'il récupère les munitions des camarades de son unité, tombés au combat. Tant qu'il reste un soldat dans une unité infanterie représenté avec cette arme, l'unité possède toutes les munitions restantes pour cette arme.

ARMES PHASER (PHASER WEAPONS)

Les recherches alliées en armement au VK ont commencé plus tard que celles de l'Axe et on pris une voie différente. Les scientifiques alliés ont développé une méthode pour générer une boule d'énergie chaotique et la projeter vers une cible. Lorsque cette boule d'énergie entre en contact avec un objet solide, elle explose, oblitérant tout ce qu'elle touche. Il est impossible de concevoir un blindage capable d'absorber la décharge à pleine puissance d'une **arme phaser**. Même un mur de béton fond, n'offrant aucun couvert à une unité qui s'abriterait derrière.

Les unités touchées par une **arme phaser** ne reçoivent pas de **sauvegarde de couvert**, mais les unités d'infanterie conservent leurs **sauvegardes d'infanterie** - Pages 40 et 123.

LUNETTES DE VISÉE (POWER SCOPES)

Une arme équipée d'une **lunette de visée touche** sur et lorsqu'elle réalise une **attaque soutenue**.

ARMES À RECHARGER (RELOAD WEAPONS)

Certaines armes, tel celles d'**artillerie**, nécessitent d'être rechargées manuellement avant de pouvoir tirer à nouveau. Ces armes doivent être rechargées après chaque tir. Au début de la partie, placez un marqueur **chargé** (Loaded) sur l'unité pour indiquer que l'**arme à recharger** est approvisionnée. Lorsque cette arme est utilisée pour une **attaque** ou **attaque soutenue**, retirez le marqueur. L'unité possédant l'**arme à recharger** doit utiliser une **action spéciale recharge** pour récupérer son marqueur **chargé** et ainsi pouvoir utiliser l'arme à nouveau. Une unité peut réaliser une **attaque** et une **recharge** dans la même **activation**, ce qui lui permet de réaliser une **attaque** à chaque **activation**.

ARMES À SALVE (SALVO WEAPONS)

Les **armes à salve** peuvent tirer à une cadence contrôlée ou vider leur chargeur en une seule rafale.

Au début de la partie, placez un marqueur **chargé** (Loaded) sur l'unité pour indiquer que l'**arme à salve** est approvisionnée. Lorsque cette arme réalise une **attaque** ou **attaque soutenue**, le joueur peut choisir d'utiliser l'arme normalement ou d'effectuer un **tir en salve**. Si l'unité utilise l'arme normalement, elle conserve le marqueur **chargé**. Si elle effectue un **tir en salve**, le nombre de dés à lancer est doublé et le marqueur **chargé** est retiré. L'unité possédant l'**arme à salve** doit utiliser une **action spéciale recharge** pour récupérer son marqueur **chargé** et ainsi pouvoir utiliser l'arme à nouveau.

EXPLOSION DE FLAMMES (FLAME BURST)

Une arme avec cette compétence provoque une boule de feu intense sur sa cible, faisant littéralement fondre cette dernière.

Les unités touchées par une **explosion de flammes** reçoivent un marqueur **suppression** - retirant un marqueur **sous le feu** si l'unité en a un - et ne reçoivent ni **sauvegarde d'infanterie** ni **sauvegarde de couvert** contre cette arme.

Le **gabarit de souffle** (Blast Template) sert à déterminer quelles sont les unités, ennemies ou amies, affectées par une arme à **explosion de flammes**. Pour le jeu sur carré, ces armes attaquent toutes les unités présentes dans un même carré.

ARMES DE SNIPER (SNIPER WEAPONS)

Dans les mains d'un tireur entraîné, une **arme de sniper** peut être utilisée pour

viser certains membres spécifiques d'une unité. Lorsque vous déclarez la cible d'une **attaque** ou d'une **attaque soutenue** effectuée par une **arme de sniper**, vous pouvez choisir la figurine dans l'unité visée. Toutes les **touches non sauvegardées** causées par cette arme sont assignées à la figurine spécifiée. La seule exception est que l'**arme de sniper** ne peut pas cibler le **chef d'unité** à moins que ce dernier ne soit un héros ou le dernier membre de l'unité.

Les **armes de sniper** annulent les **sauvegardes de couvert** et d'**infanterie**.

OBSERVATEUR DE TIR (SPOTTERS)

Si un **observateur de tir** n'utilise pas son arme, chaque **arme de sniper** dans l'unité qui effectue une **attaque soutenue touche** sur et .

ARMES TESLA (TESLA WEAPONS)

Les scientifiques soviétiques ont expérimentés 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 malgré tout étourdis par la décharge électrique.

Lorsqu'une unité prend des **dommages** d'une **arme tesla**, elle reçoit un marqueur **étourdi**. Une unité avec un marqueur étourdi ne peut pas se battre, même pour répliquer au **corps à corps**.

Chaque fois qu'une unité avec un marqueur étourdi s'active, elle doit effectuer une **action rien** comme première **action**, puis retire tous les marqueurs **étourdis**. Si une unité avec ce marqueur 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. Une unité avec un marqueur **étourdi** et un marqueur **suppression** perd seulement une action.

ARMES À TIR MULTIPLES (VOLLEY WEAPONS)

Certain lance-roquettes ont la capacité de tirer un seul projectile ou plusieurs à la fois, l'un après l'autre. De la même manière, certains avions peuvent lancer toutes leurs bombes en une fois.

Une **arme à tir multiples** est une **arme à munitions limitées** qui peut tirer une ou plusieurs munitions à la fois. Le joueur choisit combien de bombes ou roquettes il souhaite utiliser en une **attaque** et coche le nombre de cases correspondant. Le joueur multiplie alors le nombre de dés à lancer par celui des cases qu'il vient de cocher.

ARMES FILOGUIDÉES (WIRE-GUIDED WEAPONS)

Certaines armes expérimentales récentes permettent au tireur de guider un projectile pour s'assurer qu'il atteigne sa cible. Si une unité utilise une **arme filoguidée** - et aucune autre - pour réaliser une **attaque**, elle relance les ratés comme lors d'une **attaque soutenue**.

VÉHICULES DU GÉNIE (ENGINEER VEHICLE)

Certains véhicules sont conçus spécifiquement pour retirer ou détruire les **fortifications** et les **terrains spéciaux**.

ARMES TRANCHANTES ET ARMES À PINCES (CUTTING AND GRAPPLE WEAPONS)

Un **véhicule du génie** équipé d'une **arme tranchante** ou d'une **arme à pince** peut tenter de forcer un passage à travers des **zones de barbelés** adjacents en réalisant une **action spéciale du génie**. Lancez un dé, sur un ✪ l'unité créée un passage de **portée** 1 - 1 carré ou 10 cm - dans la **zone de barbelés**. Les véhicules avec **doubles tronçonneuses** (Paired Chainsaw) et **doubles pinces** (Paired Claws) lancent deux dés.

LAMES DE BULLDOZER (DOZER BLADES)

Un **véhicule du génie** équipé d'une **lame de bulldozer** peut tenter d'enterrer une **position défensive** ou un **bunker** adjacent en réalisant deux **actions spéciales du génie** - l'une après l'autre - dans la même **activation**. Lancez un dé, sur un résultat ✪ le véhicule enterre la **position défensive** ou le **bunker** et les unités qui les occupent sont détruites.

Un **véhicule du génie** équipé d'une **lame de bulldozer** peut également tenter de remplir une **tranchée** adjacente en réalisant une **action spéciale du génie**. Lancez un dé, sur un résultat ✪ le véhicule remplit la **tranchée**. Toute unité qui l'occupait s'échappe sans **dommages** et est placée à côté - carré adjacent ou à 2,5 cm. Un **véhicule du génie** équipé d'une **lame de bulldozer** peut tenter de **déminer** un **champ de mine** en réalisant une **action spéciale du génie**. Lancez un dé, sur un résultat ✪ l'unité **démine** une zone de **portée** 2 sur 2 - 2 carrés ou 20 cm² - dans le **champ de mine** adjacent. Sur n'importe quel autre résultat, le **déminage** est raté.

COMPÉTENCES

Certaines unités ou héros possèdent des compétences, aptitudes, entraînements ou équipements qui leurs permettent de réaliser des prouesses qui laissent les soldats moins doués sans voix.

Un joueur doit déclarer qu'une unité utilise une compétence avant de lancer le moindre dé qui pourrait être modifié par cette compétence. À moins que le contraire soit spécifié, une compétence possédée par un héros s'applique également à l'unité qu'il a rejoint et les compétences possédées par une unité s'appliquent également à un héros qui a rejoint l'unité. Si un héros et une unité possèdent la même compétence, les effets de cette dernière ne sont pas doublés et elle ne peut pas être utilisée deux fois. Si la compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie, le héros et l'unité utilisent la compétence en même temps.

ACE AIR PILOT (AS AÉRIEN)

Un héros avec compétence lance un dé lorsque l'aéronef qu'il pilote s'active. Sur un résultat ou , l'aéronef gagne une troisième action pour cette activation. Un héros possédant cette compétence ne la partage pas.

ACE PILOT (AS)

Un héros avec cette compétence lance un dé lorsque le véhicule qu'il pilote s'active. Sur un résultat ou , le véhicule gagne une troisième action pour cette activation. Un héros possédant cette compétence ne la partage pas.

ADVANCED REACTIVE FIRE (TIR RÉACTIF AVANCÉ)

Une unité avec cette compétence - et toute unité qui l'a rejointe ou héros joint - peut tenter une **attaque de réaction** à portée 6 - 6 carrés ou 60 cm - au lieu de portée 4 habituellement. Les résultats et sont comptés comme des réussites pour déterminer le nombre d'actions reçues.

AIR ALERT (ALERTE AÉRIENNE)

Un véhicule doté de cette compétence peut réaliser une **action spéciale d'alerte aérienne**. Il sélectionne alors une unité aéronef ennemie en **ligne de vue** et lance un dé. Sur un résultat , tout véhicule ami qui réalise une **attaque** ou **attaque soutenue** contre cet aéronef **touche** sur les résultats et jusqu'à la fin du tour.

AIR ASSAULT (ASSAUT AÉRIEN)

Un véhicule d'**assaut aérien** peut être transporté par un **aérotransporteur**.

Ce véhicule n'a pas besoin de s'**activer** avant l'**aérotransporteur** lorsqu'il est transporté. Il peut s'**activer** après, quittant le véhicule qui le transporte en réalisant un **mouvement** ou une **marche** comme première **action**. De plus, si l'aéronef transportant le véhicule d'**assaut aérien** est détruit, ce dernier prend des **dommages** que sur un résultat et non et .

AIR PILOT (PILOTE AÉRIEN)

Un héros avec cette compétence peut piloter un aéronef. Il ne partage pas cette compétence.

AIR TRAFFIC CONTROL (CONTRÔLE DU TRAFIC AÉRIEN)

L'unité avec cette compétence peut réaliser une action spéciale de **contrôle du trafic aérien**. Sélectionnez un aéronef ami qui a déjà été activé à ce tour puis lancez un dé. Sur un résultat , l'aéronef choisit s'active à nouveau.

AIRBORNE (AÉROPORTÉ)

Une unité **aéroportée** n'est jamais placée sur le terrain au début de la partie. Au premier tour, ou lorsqu'elle devrait entrer en jeu si elle est placée en **réserve**, elle se déploie n'importe où sur le champ de bataille, mais pas à moins de portée 2 - 2 carrés ou 20 cm - d'un **objectif**. L'unité commence son activation par une **action rien**. Le joueur lance ensuite un dé, sur un résultat ou , il peut assigner sa deuxième **action** à l'unité. Une unité **aéroportée** ne peut pas capturer ou contester un **objectif** au tour où elle est déployée. Une unité ne partage pas cette compétence avec une unité rejointe ou un héros joint. Une unité **aéroportée** peut être déployée sur un carré contenant un **terrain** comme un arbre, le toit d'un bâtiment - mais pas à l'intérieur - ou des ruines par exemple lorsque vous jouez sur des carrés, ou dans n'importe quel **terrain** - lorsque vous jouez sans carré.

AIRCRAFT (AÉRONEF)

Les **aéronefs** se déplacent au-dessus du champ de bataille à grande vitesse. Leurs déplacements rapides les rendent difficiles à toucher.

- un **aéronef** qui réalise un **mouvement** gagne une **sauvegarde spéciale d'esquive** jusqu'à sa prochaine **activation**. Lancez un dé pour chaque **touche** qui cible l'unité, un résultat annule la **touche**.

- un **aéronef** qui réalise une **marche** gagne une **sauvegarde spéciale d'esquive améliorée** jusqu'à sa prochaine **activation**. Lancez un dé pour chaque **touche** qui cible l'unité, un résultat ou annule la touche.

- un **aéronef** qui ne s'est pas encore déplacé ou qui est resté stationnaire - comme un **hélicoptère** qui fait du sur-place - ne reçoit pas de **sauvegarde spéciale d'esquive**.

AIRLIFTER (AÉROTRANSPORTEUR)

Ces véhicules sont des **aéronefs** capables de transporter des véhicules au combat - Page 23. Un véhicule avec cette compétence peut transporter que des véhicules disposant de la compétence **aéromobile** ou **assaut aérien**.

AIRMOBILE (AÉROMOBILE)

Un véhicule avec cette compétence peut être transporté par un **aérotransporteur**, comme l'hélicoptère de transport de marcheurs Mil Mi-48 « Carrier ».

AMPHIBIOUS (AMPHIBIE)

Un véhicule **amphibie** peut entrer et traverser un **terrain eau** ou **marécage** comme si s'était un **terrain ouvert**.

AND STAY DOWN (ET RESTE AU SOL)

Une unité touchée par une arme de tir d'une unité qui possède cette compétence retire tout marqueur **sous le feu** et reçoit un marqueur **suppression** si elle n'en a pas déjà un. Un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité rejointe.

ARTILLERY OBSERVER (OBSERVATEUR D'ARTILLERIE)

Un des grands avantages de l'artillerie est qu'elle n'a pas besoin de voir sa cible. Elle peut utiliser un **observateur d'artillerie** qui transmet les coordonnées de l'ennemi par radio, ce qui permet de tirer de loin.

Lorsqu'une unité avec cette compétence réalise une **attaque** ou **attaque soutenue**, elle peut utiliser les **armes d'artillerie** d'une unité amie qui n'a pas encore été activée plutôt que ses propres armes. L'unité d'artillerie s'**active** alors immédiatement et réalise une **attaque**, **attaque soutenue** ou tire des **fumigènes** - suivant ce qu'a choisi l'unité observateur d'artillerie - avec ses armes d'artillerie. L'unité d'artillerie utilise l'**observateur d'artillerie** pour déterminer la **ligne de vue** - plutôt que sa propre position - mais doit vérifier son propre **arc de tir** et sa **portée** comme d'habitude.
Si l'arme d'artillerie est une **arme à recharger** et qu'elle ne réalise pas une **attaque soutenue**, elle peut faire une **action recharge** juste avant ou après avoir réalisé l'**action attaque**. L'unité d'artillerie termine alors son **activation**, puis l'**observateur d'artillerie** continue son **activation** avec les actions qui lui restent.

ASSASSIN (ASSASSIN)

Cette compétence permet à un héros de choisir quels soldats ennemis reçoivent les touches qu'il inflige avec ses armes de corps à corps. Il ne peut pas cibler le

chef d'unité à moins que ce dernier ne soit également un héros, ou le seul soldat restant dans l'unité attaquée. Un héros ne partage pas cette compétence.

ASSAULT VEHICLE (VÉHICULE D'ASSAUT)

Les **passagers** transportés par un véhicule disposant de cette compétence peuvent s'**activer** après le véhicule pour en **débarquer**.

AT THE DOUBLE (AU PAS DE COURSE)

Une unité avec cette compétence - et une unité qu'elle a rejointe ou un héros joint - peut réaliser un **mouvement** gratuit, juste après avoir réalisé une **marche**.

BERSERK (FRÉNÉSIE)

Pour chaque touche infligée avec une arme de corps à corps par une unité possédant cette compétence, lancez un dé. Chaque ★ donne une touche supplémentaire. Continuez à relancer les touches jusqu'à ce que les dés n'indiquent que des ratés.

Si le héros dispose d'une règle spéciale qui lui permet de toucher sur les résultats ⊕ et ★, comptabilisez les ⊕ que pour le premier lancé de dés. Les touches additionnelles sont réussies que sur ★. Un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité jointe.

BLACK OPS (OPÉRATIONS SPÉCIALES)

Une unité avec cette compétence lance quatre dés pour les jets d'**initiative** - Page 21.

BLUTKREUZ (BLUTKREUZ)

La **Blutkreuz** (Croix de sang) est un puissant artefact mystérieux qui permet à un **TotenMeister** (Maître des morts) de contrôler les **Untertoten**, les sans-vies simples. Toutes les unités de **zombies décérébrés** - voir compétence plus loin - à portée 1 - 1 carré ou 10 cm - du héros possédant la **Blutkreuz** au début de leur activation, voient leur valeur **mouvement** passer à 3 et leur **marche** à 4. Elles gagnent également la compétence **charge**. Un héros avec cette compétence ne la partage pas.

BRAVE (COURAGEUX)

Une unité avec cette compétence lance trois dés au lieu de deux pour tenter de retirer un marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

CAMOUFLAGE (CAMOUFLAGE)

Une unité avec cette compétence peut réaliser une **action spéciale camouflage**. Une fois qu'elle l'a réalisée, aucune unité ennemie à **portée** 3 ou plus n'a de **ligne de**

vue vers l'unité camouflée. Le **camouflage** s'annule si l'unité effectue n'importe quelle action, à l'exception de **mouvement**, **rien** ou **observateur d'artillerie**. L'unité commence la partie camouflée. Une unité avec cette compétence ne la partage pas avec un héros qui l'a rejointe et un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité jointe.

CHARGE (CHARGE)

Une unité avec cette compétence - et n'importe quelle unité qu'elle a rejointe ou héros joint - peut réaliser une **attaque** gratuite utilisant ses armes de corps à corps, juste après avoir réalisé une **marche**.

CHEAT DEATH (TROMPE LA MORT)

Si un héros avec cette compétence est éliminé, lancez un dé juste après l'**attaque** qui a eu raison de lui. Sur un résultat ou , le héros perd un point de **dommage**, survit et gagne un marqueur **étourdi** (Stunned). Une unité avec un marqueur **étourdi** ne peut pas se battre, y compris répliquer au corps à corps. Chaque fois qu'une unité avec un marqueur étourdi s'active, elle doit réaliser une **action rien** comme première action puis le marqueur est retiré.
Si une unité avec un marqueur **étourdi** tente une **attaque de réaction**, elle lance un seul dé plutôt que deux pour y parvenir, mais retire le marqueur **étourdi** quel que soit le résultat.

COMMAND SQUAD (ESCOUADE DE COMMANDEMENT)

Cette unité peut réaliser des **actions spéciales** avec son **officier**, son **médecin** ou son **mécanicien** pour réactiver, rallier, soigner, réparer ou réarmer des unités - Pages 175 à 177.

COMMAND VEHICLE (VÉHICULE DE COMMANDEMENT)

Grâce à des équipements de communication supplémentaires, un **véhicule de commandement** donne à une **escouade de commandement** qui l'occupe un opérateur **radio** supplémentaire. De plus, les **officiers**, **mécaniciens** et **médecins** qui occupent le véhicule bénéficient d'une relance pour chaque dé raté, lorsqu'ils réalisent une de leurs **actions spéciales**.

COMMISSAR (COMMISSAIRE POLITIQUE)

Un **commissaire politique** seul doit rejoindre une unité d'infanterie au début de la partie, il y reste jusqu'à la fin. Une unité avec un **commissaire** lance trois dés au lieu de deux pour retirer les marqueurs **sous le feu** et **suppression** - Pages 42 et 124. Il ne peut pas y avoir plus d'un **commissaire** dans une unité et il doit avoir la même valeur d'armure que cette dernière. Si une unité rentre à nouveau en jeu pour une raison quelconque, le **commissaire** qui y était attaché revient avec elle.

DAMAGE RESILIENT (RÉSISTANT AUX DOMMAGES)

Certaines unités sont capables d'ignorer le shrapnel et la ferraille du champ de bataille. Les plaques de blindages anguleuses des marcheurs KV-47 du SSU sont par exemple conçus pour servir à la fois de barrière et faire ricocher les projectiles.

Lorsqu'une unité d'infanterie, un véhicule ou un héros avec cette compétence est la cible d'une **attaque** réussie, lancez d'abord les **sauvegardes** si applicable - Pages 40 et 123 et **Garde d'acier** Page 173. Déterminez ensuite les **dommages** générés par les **touches** non sauvegardées. Lancez un dé pour chaque point de **dommage**, annulant un point par résultat . L'unité encaisse les **dommages** restant.

Une unité avec cette compétence ne la partage pas avec une unité qui la rejoint ou avec un héros joint.

RÉSISTANT AUX DOMMAGES

L'unité véhicule A attaque l'unité véhicule B, à couvert et étant résistant aux dommages. L'unité A obtient trois touches contre l'unité B, faisant deux dommages chacune. L'unité B lance ses couverts et annule une touche. Elle devrait encaisser quatre dommages des deux touches restantes, mais lance ses dés de résistance aux dommages avant. Le résultat est , , , donc trois points de dommages sont annulés. L'unité B encaisse un point de dommages.

L'unité B attaque maintenant le véhicule A, qui est également résistant aux dommages et n'a pas de sauvegarde de couvert. Elle obtient une touche qui fait ☠ dommages. Il reste trois point à l'unité A sur son suivi des dommages – elle en possède quatre au total. L'unité A devrait encaisser quatre dommages – et être détruite – mais lance sa résistance aux dommages d'abord. Le résultat est , , , deux points de dommages sont donc annulés. L'unité B encaisse les deux points de dommages restant et survit avec un seul point sur son suivi des dommages.

Le tour suivant, l'unité A attaque le véhicule B à nouveau. L'unité A obtient deux touches contre l'unité B, à deux points de dommages chacune. L'unité B lance ses couverts et annule une touche. Elle devrait encaisser deux dommages de la touche restante, mais lance sa résistance aux dommages avant. Elle obtient , annulant les deux dommages. Au final, l'unité B n'encaisse pas de dommages.

DEFENSIVE TACTICS (TACTIQUES DÉFENSIVES)

Une unité avec cette compétence - et n'importe quelle unité qu'elle a rejointe ou héros qui la rejoint - gagne la compétence **résistant aux dommages** lorsqu'elle est à **couvert**. Cela fonctionne même contre les armes qui annulent le **couvert**.

DESERT FOX (RENARD DU DÉSERT)

Une unité avec cette compétence, qui utilise l'action spéciale **bougez-vous tas de singes** pour en réactiver une autre, fais gagner à cette dernière la compétence **au pas de course** pour la durée de cette **réactivation**.

DOZER BLADE (LAME DE BULLDOZER)

Un véhicule équipé d'une **lame de bulldozer** peut réaliser une **action spéciale bulldozer** pour s'enterrer et ainsi gagner une **sauvegarde de couvert** à 360°, jusqu'à ce qu'il effectue un **mouvement** ou une **marche**. Le véhicule peut également réaliser des **actions spéciales du génie** - Page 160.

ENGINEER VEHICLE (VÉHICULE DU GÉNIE)

Un **véhicule du génie** possède des équipements spéciaux, tels qu'une **lame de bulldozer** ou une **pince**, qui lui permettent de réaliser des **actions spéciales du génie** - Page 160.

EXECUTE (EXÉCUTION)

L'unité avec cette compétence peut réaliser une **action spéciale exécution** : elle sélectionne et élimine un soldat - ou un héros - d'une escouade avec un marqueur **étourdi** à **portée** 1 - 1 carré ou 10 cm.

EXPERT - WEAPON (EXPERT : ARME)

Un héros avec cette compétence touche sur les résultats et lorsqu'il effectue une **attaque** ou une **attaque soutenue** en utilisant l'arme spécifiée.

FIGHTING SPIRIT (ESPRIT COMBATIF)

Une unité avec cette compétence - et n'importe quelle unité qu'elle a rejointe ou héros qui la rejoint - touche sur les résultats et lorsqu'elle effectue une attaque ou attaque soutenue, une fois par partie.

FIRST STRIKE (PREMIÈRE FRAPPE)

Une unité avec cette compétence résout ses **attaques** de **corps à corps** et applique les effets des **dommages** - retrait des adversaires inclus - avant que l'unité adverse ne réalise ses **attaques** de **corps à corps**. Cette compétence fonctionne si l'unité qui la possède **initie** le **corps à corps** ou y **réplique**. Une unité avec cette compétence ne la partage pas avec une unité rejointe ou un héros l'ayant jointe. Si deux unités ayant cette compétence s'affrontent au **corps-à-corps**, les deux ignorent cette compétence.

FLYING (VOL)

Une unité avec cette compétence est équipée de matériels qui lui permettent de **voler** au-dessus des **obstacles**.

L'unité peut passer au-dessus des unités ennemies et des terrains, comme s'ils étaient des **terrains ouverts**, mais doit terminer son déplacement - un **mouvement** ou une **marche** - dans une carré qu'elle peut occuper normalement.

Si un héros a rejoint une unité, les deux doivent posséder la compétence **vol** pour pouvoir l'utiliser lorsqu'ils s'**activent** ensemble.

FOLLOW ME (SUIVEZ-MOI)

L'unité peut réaliser une **action spéciale suivez-moi** une fois par **tour**. Toutes les unités d'infanterie amies avec une armure 1 ou 2, à portée 2 - 2 carrés ou 20 cm - maximum et en **ligne de vue** lancent un dé. Sur un résultat elles effectuent immédiatement un **mouvement** avec une valeur de 2.

GENERAL (GÉNÉRAL)

Un héros avec cette compétence peut réaliser une **action spéciale d'officier** gratuitement chaque fois qu'il s'**active**. S'il a rejoint une unité avec un **officier**, il lance deux dés par tentative d'**action spéciale d'officier**.

GORILLA (GORILLE)

Seul un héros **gorille** peut rejoindre une unité **gorille**. Les héros **gorille** ne peuvent pas rejoindre une unité qui ne l'est pas.

GRAPPLE (PINCE)

L'arme spécifiée est une **arme à pince** - Page 155.

HALF-TRACKED (SEMI-CHENILLÉ)

Les **mouvements** et **marches** d'un véhicule **semi-chenillé** sont affectés par le type de **terrain** traversé. Voir la **table des terrains** - Pages 26, 27 et 28.

HELICOPTER (HÉLICOPTÈRE)

À l'inverse des autres **aéronefs**, un **hélicoptère** peut voler **sur-place** et n'est donc pas obligé d'effectuer un **mouvement** comme première **action** - Pages 26 et 117. Il peut donc réaliser des **actions attaque soutenue**.

INFANTRY ACE (AS D'INFANTERIE)

Un héros avec cette compétence lance un dé lorsqu'il est **activé**. Sur un résultat ou , le héros - ainsi que n'importe quelle unité jointe - gagne une troisième **action** pour cette **activation**.

INTERROGATE (INTERROGATOIRE)

Si une unité avec cette compétence - ou une unité rejointe - utilise une arme de corps-à-corps pour éliminer un héros ou **officier**, ou **exécuter** un héros ou **officier**, lancez quatre dés d'initiative au début de chaque **tour** jusqu'à la fin de la partie.

JAMMER (BROUILLEUR)

Tous les jets de dés réussis des **actions** adverses utilisant une **radio** à **portée** 6 ou moins d'un **brouilleur** doivent être relancés. Les ennemis dans un **véhicule de commandement** doivent relancer chaque dé réussi pour chaque tentative d'**action** utilisant une **radio**. Un **brouilleur** affecte également les **attaques** et **attaques soutenues** déclenchées par les **observateurs d'artillerie**, les forçant à relancer les dés réussis.

KILLING SPREE (MASSACRE)

Un héros avec cette compétence qui obtient une **touche** avec une arme de tir relance le dé, obtenant une nouvelle **touche** sur un résultat . Continuez à lancer les dés et à ajouter les résultats tant que vous obtenez des , jusqu'à ce que le dé rate.

Si le héros possède une compétence ou une règle spéciale qui lui permet de toucher sur et , il compte les comme réussite seulement pour le premier jet de dé. Les jets additionnels touchent seulement sur des .

Un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité jointe.

LONER (SOLITAIRE)

Un héros avec cette compétence ne peut jamais rejoindre d'escouade.

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. Le joueur n'a pas obligation de déclarer qu'il utilise cette compétence avant de lancer les dés pour le jet initial.

MECHANIC (MÉCANICIEN)

Une unité avec cette compétence peut réaliser une **action spéciale réparation de fortune** - Page 177. L'unité ne peut réaliser cette action si elle est **passagère** ou **pilote** d'un véhicule et ne peut pas se réparer elle-même.

MEDEVAC (ÉVA-SAN)

Un véhicule avec cette compétence peut réaliser une **action spéciale éva-san** - évacuation sanitaire. Sélectionnez alors une unité d'infanterie à portée 1 - 1 carré ou 10 cm - et lancez un dé par soldat éliminé dans l'unité. Chaque résultat fait revenir un soldat dans l'unité.

MERCENARY (MERCENAIRE)
Une unité avec cette compétence peut rejoindre n'importe quel **bloc** ou **faction**.

MINDLESS ZOMBIE (ZOMBIE DÉCÉRÉBRÉ)
Les **zombies décérébrés** sont des **zombies** - Page 175 - qui peuvent être dirigés par un héros équipé d'une **Blutkreuz** - Page 165. Les **zombies décérébrés** ne peuvent pas prendre ou contrôler d'objectifs, mais peuvent les contester.

MOVE AND FIRE (TIR EN DÉPLACEMENT)
Une unité avec cette compétence - et toute unité qui l'a rejointe ou héros joint - peut soit effectuer une action **mouvement** gratuite juste avant ou après avoir fait une **attaque soutenue** avec ses armes de tir ; soit une action **attaque** avec ses armes de tir juste avant ou après avoir réalisé une **marche**.

NAVAL UNIT (UNITÉ NAVALE)
Une unité navale considère le terrain eau comme terrain ouvert, mais ne peut entrer dans aucun autre type de terrain. Une unité navale peut effectuer une action attaque juste après avoir réalisé une marche. Si une unité navale est éliminée, elle est considérée comme terrain eau.

NOTHIN'S EASY (ÇA VA PAS ÊTRE FACILE)
Une unité avec cette compétence - et toute unité qui l'a rejointe ou héros joint - ne peut recevoir de marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

OFFICER (OFFICIER)
Un héros avec cette compétence peut réaliser les **actions spéciales d'officier** - Pages 175.

PASSENGERS (#) (PASSAGERS (#))
Un véhicule capable de transporter des **passagers** peut transporter des unités d'infanterie - Pages 30. Le nombre entre parenthèses (#) indique la quantité d'espaces disponibles dans le véhicule.

PILOT: NAME (PILOTE : NOM)
Un véhicule avec cette compétence peut être piloté que par le héros mentionné. Le véhicule peut être joué sans le héros. Ce véhicule est unique, il peut y en avoir qu'un seul dans une même armée.

RED BANNER (BANNIÈRE ROUGE)
Toutes les unités d'infanterie amies à portée 2 ou moins - 2 carrés ou 20 cm - et en ligne de vue de l'unité qui porte la bannière lance trois dés pour se **rallier**.

RESURRECTION (RÉSURRECTION)
Un héros équipé d'une **Blutkreuz** - voir la compétence du même nom - peut effectuer une **action spéciale résurrection**. Il sélectionne une unité ayant la compétence **zombie décérébré**, à **portée** 1 - 1 carré ou 10 cm. Lancez un dé pour chaque soldat **zombie** éliminé de l'unité. Chaque obtenu fait revenir un **zombie** dans l'unité.

SAVAGE ANIMAL (ANIMAL SAUVAGE)
Une unité avec cette compétence réussit ses attaques sur et avec l'arme spécifiée.

SCOUT (SCOUT)
Une unité avec cette compétence - et toute unité qui la rejoint ou héros qui l'a rejointe - peut faire une **marche** comme première action de la partie. Cela compte pour une seule action, ce qui en laisse une autre à l'unité pour cette activation.

SEALIFTER (TRANSPORT NAVAL)
Cette **unité navale** est capable de **transporter** des unités au combat - Page 30.

SMALL VEHICLES (PETIT VÉHICULE)
Ces véhicules bénéficient tout le temps d'une **sauvegarde de couvert**. Lorsqu'ils sont à **couvert**, leur **sauvegarde** n'est pas améliorée. Ces véhicules déterminent et affectent les **lignes de vue** comme une unité d'infanterie mais les bloquent pour les autres **petits véhicules**.

SMOKE LAUNCHERS (LANCE-FUMÉE)
Une fois par partie, un véhicule avec cette compétence peut faire une **action spéciale gratuite lance-fumée** pour placer un écran de fumée sur lui-même. Pour le jeu sur carré, la zone correspond au carré occupé par le véhicule plus trois autres adjacents, formant un carré plus large de 2 carrés sur 2. Ces carrés adjacents sont choisis par le joueur utilisant le **lance-fumée** et ne nécessitent pas une **ligne de vue** depuis le véhicule réalisant l'action.

Pour le jeu sans carré, utilisez le **gabarit d'artillerie** - Page 123 - centré sur le véhicule, pour déterminer la **zone de fumée**.

SPY (ESPION)

Un héros avec cette compétence n'est pas déployé au début de la partie. À la place, à chaque fois qu'il est activé, le joueur qui le contrôle peut choisir de lancer deux dés. S'il obtient au moins un , l'espion est immédiatement placé à **portée** 1 - 1 carré ou 10 cm - d'une unité ennemie. Il peut alors accomplir une **action** par obtenu sur le jet précédent. Si l'espion n'est pas placé, il peut accomplir que des **actions rien** ou **passer** et compte malgré tout dans le nombre d'unités en jeu. Un espion ne peut pas rejoindre une unité comme un héros classique.

STEEL GUARD (GARDE D'ACIER)

Une unité avec cette compétence ne reçoit jamais de **sauvegarde de couvert**, mais réussit toujours ses **sauvegardes d'infanterie** sur un résultat et Cette sauvegarde est conservée contre les **armes d'artillerie**, à l'inverse des autres unités d'infanterie. Seul un héros avec cette compétence peut rejoindre une unité qui l'a et il peut que rejoindre les unités qui l'ont. Une unité avec cette compétence bénéficie également de la compétence **résistant aux dommages**.

STRONGPOINT (PLACE-FORTE)

Une unité avec cette compétence doit être déployée dans une **place-forte** ou un **bunker** - Pages 133 et 134.

SUPERHUMANS (SUPER-HUMAINS)

Pendant des années les grandes puissances terrestres ont travaillé sur des programmes de super-soldats. Lorsque les scientifiques de l'Axe parvinrent à mettre au point les Untertoten et les Kampfaffe, ils abandonnèrent les recherches sur les humains vivants.

Les Alliés et le SSU, en retard sur la découverte d'applications pratiques du VK, continuèrent le travail. Les Alliés cherchaient à améliorer les attributs physiques de leurs soldats : plus forts, plus rapides, plus résistants. Le SSU se concentrait sur l'amélioration des capacités mentales, pour rendre les corps insensibles à la douleur et capables d'utiliser et de contrôler des sources d'énergie particulières.

Après une longue série d'échecs, les programmes des Alliés et du SSU connurent quelques rares succès. Malheureusement, ces sujets restent uniques, personne n'ayant réussi à reproduire ces miracles scientifiques. Les militaires des deux Blocs ont fini par réaliser que des armées de super-soldats étaient hors de leur portée.

Les **super-humains** sont des héros. Ils passent leur temps au milieu de situations extrêmement périlleuses et donc ne risquent pas la vie de ceux avec qui ils servent : les **super-humains** ne peuvent donc jamais rejoindre d'unité mais peuvent partager un carré avec elle comme un héros classique.

Les **super-humains** réussissent leurs **sauvegardes de couvert** et d'**infanterie** sur un résultat et bénéficient des formes améliorées de **couvert** - comme un **bunker** - comme n'importe quel autre unité.

Les **super-humains** ne reçoivent jamais de marqueur **sous le feu** ou **suppression**.

SUPPORT WEAPON (ARME DE SOUTIEN)

Les **armes de soutien** ont trois ou quatre figurines sur le même socle. Ceci est purement décoratif et en terme de jeu on considère que chaque figurine est sur un socle à part. Si elles encaissent des **dommages**, les **armes de soutien** conservent une figurine par point restant sur leur **suivi des dommages**. Chaque figurine perdue fait également perdre à l'unité les armes qui lui sont associées. Une équipe de deux soldats utilise l'**arme de soutien** - même si cette dernière peut être utilisée par un seul soldat en dernier recours. Seuls les troisièmes ou quatrièmes soldats peuvent utiliser une autre arme si l'**arme de soutien** est utilisée. À chaque **attaque** ou **attaque soutenue** d'une unité **arme de soutien**, le joueur doit spécifier quelles armes il utilise. Le joueur peut choisir une combinaison différente à chaque fois.
Exemple : une escouade USMC War Dogs Recon encaisse deux **dommages**. Le joueur veut garder autant de Shotgun que possible, il coche donc deux cases sur le **suivi de dommages** et décide d'éliminer les deux chiens. Il raye les deux morsures dans la **table d'arme** et perd les **compétences** qui leurs sont associées.

TAKE AIM (VISER)

Un héros avec cette compétence touche sur et lorsqu'il fait une **attaque soutenue** avec ses armes de tir. Un héros avec cette compétence ne la partage pas avec une unité rejointe.

TRACKED (CHENILLÉ)

Les valeurs de **mouvement** et de **marche** d'une unité **véhicule chenillé** sont modifiées par le type de **terrain** traversé, tel qu'indiqué sur la **table des terrains** - Pages 26, 27 et 28.

TRAILBLAZER (PIONNIER)

Une unité avec cette compétence - et toute unité qui la rejoint ou héros qui l'a rejointe - peut se déplacer à travers les unités ennemies.

WHEELED (À ROUES)

Les valeurs de **mouvement** et de **marche** d'une unité **véhicule à roues** sont modifiées par le type de **terrain** traversé, tel qu'indiqué sur la **table des terrains** - Pages 26, 27 et 28.

ZOMBIE

Une unité avec cette compétence ne reçoit jamais de **sauvegarde de couvert**, mais réussit toujours ses **sauvegardes d'infanterie** sur un résultat et . Une unité **zombie** ne peut jamais être la cible d'une **action spéciale d'une escouade de commandement**, être **passager** dans un véhicule ou un aéronef, ou être rejointe par une unité **non-zombie**. Les héros **zombie** ne peuvent pas rejoindre une unité **non-zombie**.

ACTIONS DE COMMANDEMENT

Une **escouade de commandement** dirige votre armée. C'est une unité d'infanterie qui comprend un **officier**, un **opérateur radio**, un **médecin** et un **mécanicien**. Chaque soldat peut effectuer certaines **actions spéciales**. S'il est éliminé, l'**escouade de commandement** perd ses compétences.

ACTIONS SPÉCIALES D'OFFICIER

L'**officier** dirige votre armée, la maintient en mouvement, alimentée en munitions et gère son moral. Un **officier** peut appartenir à une **escouade de commandement** ou être un **héros** individuel possédant la compétence **Officier**.

L'**opérateur radio** permet à l'**officier** de communiquer avec des unités éparpillées. Les **escouades de commandement** ayant une **armure infanterie** 3 ou 4 combinent les rôles d'**officier** et d'**opérateur radio** en un seul soldat. Les véhicules ont toujours une **radio** à bord. Un **officier** pilotant un véhicule a donc accès à une **radio**, lui permettant de donner des ordres à distance.

RAVITAILLEMENT EN MUNITIONS (AMMO DROP)

Une unité avec un **officier** peut réaliser une **action spéciale de ravitaillement en munitions**. Sur ou , le joueur choisit n'importe quelle unité en **ligne de vue** et à **portée** 2 ou moins de l'**officier**, ayant des armes en **quantité limitée** - Page 157 - et redonne toutes ces munitions à cette unité.

Si l'officier est accompagné d'un **opérateur radio** ou a accès à une **radio**, il peut faire un **ravitaillement en munitions** pour toute unité sur la surface de jeu.

BOUGEZ-VOUS TAS DE SINGES (GET MOVING YOU BUNCH OF MONKEYS)

Une unité avec un **officier** peut réaliser une **action spéciale bougez-vous tas de singes**. Sur , le joueur choisit une unité en **ligne de vue** et à **portée** 2 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 **opérateur radio** ou a accès à une radio, il peut **réactiver** toute unité sur la **surface de jeu**.

RALLIEMENT (RALLY)

Un **officier** peut réaliser une **action spéciale ralliement** pour retirer les marqueurs **sous le feu**, **suppression** ou **étourdi** d'une ou plusieurs unités. Le joueur peut sélectionner soit toutes les unités en **ligne de vue** et à **portée** 2 ou moins de l'**officier** ; ou si ce dernier a accès à une **radio**, une seule unité n'importe où ailleurs sur la **surface de jeu**. Pour chaque unité ralliée, lancez deux dés. Si vous obtenez deux , retirez tous les marqueurs. Si vous obtenez un et que l'unité a un marqueur **suppression**, remplacez-le par un marqueur **sous le feu** et si elle a un **sous le feu**, retirez-le.

ACTIONS SPÉCIALES DU MÉDECIN

Le **médecin** maintient vos soldats en état au plus fort des combat, soignant les blessures et la fatigue.

MAIS NON, T'AS PAS MAL (GET UP, IT AIN'T THAT BAD)

Une unité avec un **médecin** peut réaliser une **action spéciale mais non, t'as pas mal**. Sur ou , le joueur choisit une unité d'infanterie en **ligne de vue** et à **portée** 1 du **médecin**. Si l'unité est une escouade d'infanterie, une figurine éliminée revient. Si c'est une **arme de soutien** ou un **héros**, retirez un point de **dommage** sur le **suivi des dommages** de cette unité. L'unité peut utiliser cette **actions spéciale** sur elle-même.

Faire revenir une figurine éliminée ne change pas le nombre de munitions en **quantité limité** qui reste à l'unité - Page 157.

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 réaliser une **action spéciale injection de stimulants**. Choisissez une unité d'infanterie en **ligne de vue** et à **portée** 1 du **médecin** qui va recevoir l'**injection de stimulants**.

Une unité qui s'**active** après avoir reçu une **injection de stimulants** lance un dé :

Sur , le joueur choisit le marqueur parmi les deux suivants.
Sur , l'unité considère une **attaque** comme une **attaque soutenue**.
Sur , l'unité considère un **mouvement** comme une **marche**.

Quel que soit le **stimulant**, l'unité va réaliser trois **actions** durant cette **activation** - cela ne peut pas lui permettre de dépasser la limite de trois.

ACTION SPÉCIALE DU MÉCANICIEN

Le **mécanicien** garde vos véhicules opérationnels et **répare** les dommages qu'ils ont subi.

RÉPARATION DE FORTUNE (MAKESHIFT REPAIR)

Une unité avec un **mécanicien** peut tenter de réaliser une **action spéciale réparation de fortune**. Choisissez un véhicule en **ligne de vue** et à **portée** 1 du **mécanicien** et lancez cinq dés. Chaque rend un point de **dommage** au véhicule. Un **mécanicien** ne peut pas être **passager** et réaliser cette **action spéciale**.

- DUST 1947 -

DÉCORS DÉSERTIQUES

Les éléments de décors de DUST 1947 sont une excellent manière d'insuffler de la vie sur vos tables de jeu. Ils sont conçus pour agrémenter les champs de bataille et ont également des effets dans le jeu lui-même. Lorsque vous commencez à utiliser des éléments de décors dans vos parties, ils modifient votre façon de jouer : les batailles sont plus immersives lorsqu'elles se déroulent sur un terrain tactique et évocateur.

La manière dont les éléments de décors sont placés est généralement très personnelle, mais la plupart de nos scénarios conseillent un placement spécifique ou l'utilisation d'un décor particulier. Par défaut, utilisez autant de décors que possible, tant que cela ne limite pas trop les déplacements sur le champ de bataille. Les parties en seront plus intéressantes et amusantes.

Voici quelques règles qui sont utilisées avec les éléments de décors qui suivent :

- RAVITAILLEMENT EN MUNITIONS : une unité d'infanterie en **ligne de vue** et à **portée** 1 du décor possédant cette compétence peut effectuer une **action spéciale de ravitaillement en munitions**, pour récupérer toutes ses **armes à munitions limitées**. Un véhicule en **ligne de vue** et à **portée** 1 du décor possédant cette compétence peut dépenser deux **actions** pour récupérer toutes ses **armes à munitions limitées**.

- SUIVEZ-MOI (FOLLOW ME) : un héros à **portée** 1 et en **ligne de vue** ou contrôlant le décor avec cette compétence peut utiliser la compétence **Suivez-moi** - Follow Me, Page 169.

- RÉPARATION DE FORTUNE (MAKESHIFT REPAIR) : un véhicule en **ligne de vue** et à **portée** 1 du décor avec cette compétence peut dépenser deux **actions** pour réaliser une **réparation de fortune**, sur lui-même exclusivement - Page 177.

[DS003]
OBSTACLES ANTICHARS
Les **obstacles antichars** utilisent les règles page 27 de ce livre. Ils fournissent une **sauvegarde de couvert** pour les unités d'infanterie qui se disposent autour ou derrière - sans carrés. Les **obstacles antichars** ne bloquent pas **la ligne de vue** mais empêchement les déplacements des véhicules - incluant les marcheurs. Un général avisé place ses **obstacles antichars** pour donner du **couvert** à son infanterie qui avance, tout en gardant une voie libre pour ses forces blindées.

[DS005]
TERRAIN INFRANCHISSABLE
Le **terrain infranchissable** utilise les règles des **structures** - Page 27 de ce livre. Seules les unités volantes (Fly) ou les aéronefs peuvent traverser un **terrain infranchissable**, toutes les autres ont leur déplacement bloqué : les véhicules s'y enliseraient ou resteraient coincés et l'infanterie s'exposerait trop et a meilleur temps de contourner l'obstacle.

[DS006]
PETIT DÉPÔT DE MUNITIONS
Le petit dépôt de munitions utilise les règles des **structures** - Page 27 de ce livre - ainsi que la règle spéciale **ravitaillement en munitions** trouvée précédemment. Comme ce décor bloque **la ligne de vue**, il est très apprécié de l'infanterie, qui peut se cacher derrière et récupérer ses **armes à munitions limitées**.

[DS020]
PUIT ARCHÉOLOGIQUE DÉSERTIQUE
Dans le théâtre des opérations de Babylone, les objectifs les plus importants se trouvent toujours sous terre... Que ce soit de l'eau, du pétrole ou des artefacts Vrill oubliés, les sables du Moyen-Orient sont plein de surprises et de merveilles. Le puits archéologique du désert permet l'utilisation de la **règle spéciale suivez-moi**, décrite plus haut et sert d'**objectif** de mission. Il ne bloque pas la **ligne de vue**.

[DS021]
MURS ARCHÉOLOGIQUE
Ces murs de briques sont très courants à travers tout le Moyen-Orient, qu'ils soient en ruines ou pas. Éléments indispensables pour tout soldat de n'importe quel bloc, ils fournissent une protection contre les balles mais surtout contre le plus formidable ennemi dans la région : le Soleil. Les règles pour utiliser ces **murs bas** (Low Walls) peuvent être trouvées à la page 27 de ce livre. Plusieurs peuvent être reliés entre eux pour symboliser un **bâtiment** par exemple.

[DS022]
PLINTHE DE BABYLONE
Ces grandes plinthes en briques et pierres se retrouvent principalement autour des temples en ruines, où ils servaient de piédestaux pour les statues. Ce décor fonctionne comme une **structure** - Page 27. Une unité d'infanterie qui se trouve à côté peut dépenser un mouvement - 1 carré ou 10 cm - pour se déplacer en haut, gagnant ainsi un **avantage de hauteur**.

[DS023]
PILLIER LAMMASU DE BABYLONE
Cette relique d'un passé lointain a vu d'innombrables batailles : beaucoup d'envahisseurs arriver, tout autant repoussés... Dans ses yeux de pierre, cette fois ne sera pas différente. L'impressionnant pilier lammasu de Babylone suit les règles des **structures** - Page 27. Seuls les aéronefs et les unités volantes peuvent le traverser, il est infranchissable pour toute autre unité.

[DS025]
MAISON EN RUINE DE BABYLONE 1
La guerre a laissé son empreinte sur les villages et les villes autour de Babylone. Peu de maisons sont restées intactes. Ce décor fonctionne comme un **bâtiment** - Page 27. Une unité d'infanterie qui se situe à l'intérieur peut se déplacer sur le toit en dépensant un mouvement - 1 carré ou 10 cm - gagnant ainsi un **avantage de hauteur**.

[DS026]
MAISON EN RUINE DE BABYLONE 2
Version plus importante de la maison précédente mais sans toit, cet ensemble peut être assemblé de différentes manières, utilisant à chaque fois les règles de **bâtiments** - Page 27. Comme le montre la photo, même les véhicules peuvent y pénétrer grâce à l'ouverture du côté droit. Les unités d'infanterie peuvent entrer et sortir via la porte et les fenêtres.

[DS027]
ANGLE DE MAISON EN RUINES DE BABYLONE
Parfois, tout ce qu'il reste d'une maison, voire même d'un village entier, sont deux murs qui se supportent l'un l'autre. L'angle de maison en ruines de Babylone utilise les règles des **bâtiments** - Page 27. Veuillez noter que tout le carré occupé est un **bâtiment** et fournit donc une **sauvegarde de couvert**, quel que soit l'angle d'attaque.

[DS028]
TERRAIN INFRANCHISSABLE DE BABYLONE
Le terrain infranchissable de Babylone utilise les règles des **structures** - Page 27 de ce livre. Seules les unités volantes (Fly) ou les aéronefs peuvent traverser un **terrain infranchissable**, toutes les autres ont leur déplacement bloqué : les véhicules s'y enliseraient ou resteraient coincés et l'infanterie s'exposerait trop et a meilleur temps de contourner l'obstacle.

[DS030]
SET DE MURS DE BABYLONE
Ce set de murs de Babylone utilise les règles concernant les **murs** - Page 27. La plupart des **murs** de ce set sont des **murs hauts** qui bloquent **la ligne de vue** et les déplacements. Veuillez vous assurer que vous êtes d'accord avec votre adversaire avant le début de la partie sur le fonctionnement de ces éléments avant de les installer. Vous pouvez également réaliser un **bâtiment** avec ces derniers.

[DS031]
PROTOTYPE DE FUSÉE
Le prototype de fusée est un élément de décor incroyable qui sert à la fois d'**objectif** - dans n'importe quel environnement, pas seulement dans Babylone - et possède une compétence unique : l'équipage d'un véhicule peut utiliser l'**action spéciale réparation de fortune**, comme un mécanicien, en se tenant juste à côté. Veuillez consulter la règle Page 177 pour tous les détails.

[DS032]
GRAVATS DE BABYLONE
S'il y a bien quelque chose qui ne manque pas à Babylone, c'est bien les gravats ! Cet élément utilise les règles des **gravats** - Page 27. Certaines unités ne peuvent pas les traverser du tout - elles s'y coinceraient - et ces **terrains** n'affectent pas **la ligne de vue**. Ils peuvent également être utilisés pour représenter des éléments détruits ou des débris du champ de bataille.

Action 26
  Attaque 34, 124
  Attaque soutenue 44, 124
  Marche 29, 118
  Mouvement 26, 117
  Rien 26
  Spéciale 162

Action attaque 34, 124
  Déclarer les unités ciblées 38, 39
  Dommages sur les Unités ciblées 41, 122, 123
  Lancer les dés pour toucher 39, 122
  Résolution du corps à corps 43, 44, 124
  Sauvegardes des unités ciblées 40, 41, 123
  Suppression des Unités ciblées 42, 124
  Vérifier l'arc de tir 35
  Vérifier la ligne de vue (ldv) 36, 37, 38, 120
  Vérifier la portée 34, 119

Action attaque soutenue 44
Actions déclencheurs 44, 45

Actions de commandement 175
  Actions spéciales de l'officier 175
  Action spéciale du mécanicien 177
  Actions spéciales du médecin 176
  Bougez-vous tas de singes 175
  Injection de stimulants 176
  Mais non, t'as pas mal 176
  Opérateur radio 175
  Ralliement 176
  Ravitaillement en munitions 175
  Réparation de fortune 177

Action rien 26
Actions mouvement / marche 26, 29
Action spéciale du génie 160
Actions spéciales 162

Activation 21
  Passer 21

Aéronef 30, 31, 118, 121
  Embarquer 32, 33
  Débarquer 32, 33
  Ligne de vue 38, 121
  Météo 151

Aérotransporteur 32, 164
  Embarquer 32, 33
  Débarquer 32, 33

Angle de maison en ruines de Babylone 182
Arc de tir 35, 119
Arme à effet de souffle 39, 40

Armée 48
Armée de faction 49

Armes
  À effet de souffle 39, 40, 122
  Armes Front 119
  Armes Rear 120
  Armes Side 120
  Armes Turret 120
  D'artillerie 154
  De soutien 174
  Écran de fumée 155
  Table d'armes 24

Armes spéciales 154
  Armes à munitions limitées 157
  Armes à recharger 158
  Armes à salves 158
  Armes à tir multiples 159
  Armes d'artillerie 154
  Armes filoguidées 160
  Armes lasers 157
  Armes phasers 157
  Armes pinces 155, 160
  Armes Sniper 158
  Armes Tesla 159
  Armes tranchantes 155, 160
  Écran de fumée 155
  Lance-flammes 156
  Lance-grenades 155
  Lunettes de visée 158
  Observateurs 159

Artillerie 154
Attaquant 127
Attaque 34, 124
Attaque soutenue 44, 124
Attaques de réaction 44, 45, 124
Avantage de hauteur 145
Avantage de peloton 54
Barbelés 148
Bâtiment 27, 28, 29
Bloc 47
Boîte de démarrage 18
Bonus de faction 48, 49
Bord de socle 118, 119
Bunker 147
Capacité de dommages 24
Cercle de commandement 117
Champ de mine 149
Char 18, 24
Chef d'unité 117, 120

Compétences 162
  Ace air pilot (As aérien) 162

Ace pilot (As) 162
Advanced reactive fire (Tir réactif avancé) 162
Air alert (Alerte aérienne) 162
Air assault (Assaut aérien) 162, 163
Air pilot (Pilote aérien) 163
Air traffic control (Contrôle du trafic aérien) 163
Airborne (Aéroporté) 163
Aircraft (Aéronef) 163
Airlifter (Aérotransporteur) 32, 164
Airmobile (Aéromobile) 164
Amphibious (Amphibie) 164
And stay down (Et reste au sol) 164
Artillery observer (Observateur d'artillerie) 164
Assassin (Assassin) 164, 165
Assault vehicle (Véhicule d'assaut) 165
At the double (Au pas de course) 165
Berserk (Frénésie) 165
Black ops (Opérations spéciales) 165
Blutkreuz (Blutkreuz) 165
Brave (Courageux) 165
Camouflage (Camouflage) 165, 166
Charge (Charge) 166
Cheat Death (Trompe la mort) 166
Command squad (Escouade de commandement) 166
Command vehicle (Véhicule de commandement) 166
Commissar (Commissaire politique) 166
Damage resilient (Résistant aux dommages) 167
Defensive tactics (Tactiques défensives) 167
Desert fox (Renard du désert) 167
Dozer blade (Lame de bulldozer) 160, 168
Engineer vehicle (Véhicule du génie) 168
Execute (Exécution) 168
Expert - weapon (Expert : arme) 168
Fighting spirit (Esprit combatif) 168
First strike (Première frappe) 168
Flying (Vol) 168, 169
Follow me (Suivez-moi) 169
General (Général) 169
Gorilla (Gorille) 169
Grapple (Pince) 160, 169
Half-tracked (Semi-chenillé) 169
Helicopter (Hélicoptère) 30, 31, 169
Infantry ace (As d'infanterie) 169
Interrogate (Interrogatoire) 169
Jammer (Brouilleur) 170
Killing spree (Massacre) 170
Loner (Solitaire) 170
Lucky (Chanceux) 170
Mechanic (Mécanicien) 170
Medevac (Éva-san) 170
Mercenary (Mercenaire) 171
Mindless zombie (Zombie décérébré) 171
Move and fire (Tir en déplacement) 171
Naval unit (Unité navale) 171
Nothin's easy (Ça va pas être facile) 171
Officer (Officier) 171
Passengers (#) (Passagers #) 31, 32, 33, 171
Pilot: name (Pilote : nom) 171
Red banner (Bannière rouge) 172
Resurrection (Résurrection) 172
Savage animal (Animal sauvage) 172
Scout (Scout) 172
Sealifter (Transport naval) 32, 33, 172
Small vehicles (Petit véhicule) 172
Smoke launchers (Lance-fumée) 172
Spy (Espion) 173
Steel guard (Garde d'acier) 173
Strongpoint (Place-forte) 173
Superhumans (Super-humains) 173, 174
Support weapon (Arme de soutien) 174
Take aim (Viser) 174
Tracked (Chenillé) 174
Trailblazer (Pionnier) 174
Wheeled (À roues) 174
Zombie 175

Conditions de victoire 127
Conditions météo spéciales 150
Corps à corps 43
Couvert 40, 41
Débarquer 31, 32, 33
Déclarer les unités visées 38, 39, 122
Décors 26, 27, 178
Défenseur 127
Dégager le passage 144
Déploiement 127
Dés Dust 17
Dommages 41
Durée de la partie 46, 127
Dust 1947 en 3D 116
Écran de fumée 155
Effet météo modéré 151
Effet météo sévère 151
Embarquer 31, 32, 33
Épaves 28, 144
Escouade 18, 24
Escouade de commandement 175
Étourdi 155
Exemple de tour 19, 20
Faction 47, 49
Fortification 147
Fumée 155
Gabarit d'artillerie 154, 156
Gabarit de lance-flammes 156
Gabarit de souffle 39, 40, 122
Grand véhicule 30, 118
Gravats de Babylone 183
Héros 51
Infanterie 18
Initiative 21

Lame de bulldozer 160
Lance-flammes 156
Lance-grenades 155
Ligne de vue (ldv) 36, 37, 120
Lunettes de visée 158
Maison en ruine de Babylone 181
Marche 29
Marcheur 18, 24
Marqueur chargé 158
Marqueur de stimulants 176
Marqueur étourdi 155, 159
Marqueur sous le feu 42
Marqueur suppression 42
Match nul 22
Membres d'équipages 146
Mercenaires 16, 50
Météo 150
Météo tempérée 151
Mission 127
Mort instantanée 41
Mouvement 26, 117
Murs archéologiques 180
Objectifs 127
Observateur de tir 159
Opérateur radio 175
Passagers 31, 32, 33, 171
Passer 21

Pelotons 54
Alliés : commandos parachutistes lourds 65
Alliés : force opérationnelle Rhino 63
Alliés : force opérationnelle USMC Diver 73
Alliés : fusiliers des Marines 69
Alliés : marcheurs lourds d'assaut de l'USMC 71
Alliés : marcheurs moyens de combat 57
Alliés : peloton d'appui-feu lourd 67
Alliés : peloton de Rangers 59
Alliés : peloton de Rangers lourds 61
Axe : Blutkreuz Kampfgruppe Von Stein 87
Axe : essaim zombie du Blutkreuz 85
Axe : gorilles du Blutkreuz «Markus» 83
Axe : groupe de combat NDAK «Christoph» 93
Axe : peloton de grenadiers d'assaut 77
Axe : peloton de grenadiers lourds 79
Axe : peloton de grenadiers NDAK 89
Axe : peloton de groupe de combat 75
Axe : peloton de PanzerGrenadier NDAK 91
Axe : peloton du Blutkreuz Korps 81
Mercenaire : peloton de la force opérationnelle «Tanya» 115
Mercenaire : peloton de sœur Luisa 113
SSU : force de bataille Spetsnaz «Roza» 111
SSU : force opérationnelle Spetsnaz 109
SSU : peloton ciel rouge 103
SSU : peloton de chars lourds de percée 99
SSU : peloton de gardes d'acier 107
SSU : peloton de gardes rouges 105
SSU : peloton de KV-47 Smersh «Koshka» 97
SSU : peloton de meute KV-47 95
SSU : peloton mur-tempête «Yakov» 10

Petit dépôt de munitions 179
Pilier lammasu de Babylone 181
Piloter des véhicules 51
Place-forte 147
Plinthe de Babylone 180
Point cible 122, 154
Points d'armée 25, 127
Points de victoire 22, 127
Portée 116
Prototype de fusée 183
Puits archéologique désertique 180
Quonset hut 149
Ravitaillement en munitions 175
Réactivation 175
Règles spéciales 144
Réparation de fortune 177
Répliquer 43, 44, 124
Réserve 146
Rien 26
Sauvegarde 40, 41
Sauvegarde de couvert 40, 41
Sauvegarde d'infanterie 40, 41

Scénarios 126
Scénario 101 échange de tir 128
Scénario 102 recharger 129
Scénario 103 panne d'essence 130
Scénario 104 avant-poste 131
Scénario 105 débarquement 132
Scénario 106 tenez la ligne 133
Scénario 107 combat urbain 134
Scénario 108 combat en forêt 135
Scénario 109 accrochage en campagne 136
Scénario 110 capture de pont 137
Scénario 111 engagement blindé 138
Scénario 112 assaut de falaise 139
Scénario 113 convoi en montagne 140
Scénario 114 passe montagneuse 141
Scénario 115 égouts 142

Set de murs de Babylone 182
Sous le feu 42
Suppression 42
Taille de la table 116

Terrain 26
Arbre 26
Barbelés 27, 148
Bâtiments 27, 28, 29

Boue 26
Bunker 147
Caisse de munitions 27
Champ de mines 149
Eau 27
Épave 28
Gravats 27
Mur 27, 28
Obstacle antichar 27, 179
Ouvert 26
Ouverture 27, 28
Place-forte 147
Quonset hut 149
Route 27
Sable 27
Structure 27
Tranchée 148

Terrain infranchissable 179
Terrain infranchissable de Babylone 182
Terrains spéciaux 147
Touche 41
Touches critiques 144
Tours 19, 20
Tranchée 148
Transport des passagers et véhicules 31, 32, 33

Transport naval 32, 33
Embarquer 32
Débarquer 33

Unité 18
Aéronef 18
Assigner les actions 21
Cartes 24, 25
Chef 117, 119, 120, 122, 124
Héros 18
Infanterie 18
Nom 24
Photo 25
Réserve 127
Soutien 174
Type 18, 24
Valeur d'armure 24
Véhicule 18

Unité de commandement 175
Unités ciblées 38
Unité requise 54, 55
Valeur d'armure 24
Valeur de marche 24
Valeur de mouvement 24
Variante 127

Véhicule
À roues 174
Arme principale détruite 145
Arme secondaire détruite 145
Chenillé 174
Débarquer 31, 32, 33
Du génie 160
Embarquer 31, 32, 33
En feu 145
Grand 30, 118
Immense 30, 118
Immobilisé 145
Marcheur 18, 24
Mobilité réduite 145
Réparation de terrain 177
Semi-chenillé 169
Suivi des dommages 25
Système de visée détruit 145
Taille 25
Touche critique 144

Véhicule à roues 174
Véhicules capturés 50
Véhicules du génie 160
Véhicule immense 30, 118
Véhicule chenillé 174
Véhicule semi-chenillé 169
Victoire 22

APRÈS LA GUERRE, IL NE RESTE QUE LA POUSSIÈRE.

Mais pourquoi est-ce que vous lisez ça ? Retournez le livre et commencez à lire les règles ! Dust 1947 est la meilleure version de Dust à ce jour, c'est pour cette raison que j'ai mis mon nom dessus.

Vous avez entre les mains le monde panzerpunk de Dust. Cette édition mélange toutes les meilleures caractéristiques des versions précédentes. C'est également le respect d'une promesse : Dust existe pour ses fans. C'est pourquoi toutes les figurines sorties depuis le début sont toujours jouables. Pourquoi nous proposons notre gamme à la fois sous-couchée, ou bien peinte, ou encore à assembler. Et pourquoi ce livre contient à la fois la version des règles qui utilise des carrés et celle qui s'en affranchit.

Lancez-vous, rassemblez des figurines et commencez à jouer. Je sais que vous aller adorer Dust 1947. Bon jeu !

PAOLO PARENTE