

Operation Reatus

EARLY SPRING 1947



OPERATION "ICARUS"

Bienvenue dans l'Opération "Icarus", la nouvelle extension de campagne pour Dust Tactics.

L'ASOCOM a choisi "Icarus" pour le nom de cette opération qui regroupe une série de raids sur l'aérodrome de Zverograd. Le point culminant de l'opération est un assaut majeur, dans le but de prendre le contrôle de celui-ci, actuellement entre les mains de l'Axe. Depuis que l'envahisseur Allemand assiège la ville SSU, les forces Alliées ont lutté pour établir une tête de pont dans le secteur. Sécuriser un vaste camp de base près de la ville fut une étape critique. Après une reconnaissance approfondie, l'aérodrome fut désigné comme site optimal pour une nouvelle base Alliée.

La planification de l'opération "Icarus" prit plusieurs semaines, au cours desquelles des unités spécialisées ont été dépêchées à Zverograd. Parmi ces unités, les plus attendues étaient les nouvelles machines volantes. De plus, les Alliés avaient choisi quelques uns des meilleurs soldats du bloc pour participer à l'opération, y compris le célèbre sergent Victory. Sa présence risque d'être cruciale pour les batailles à venir. L'Axe était bien approvisionné et retranché, et la présence SSU dans la région constituait une menace importante. Les forces Alliées allaient donc devoir compter sur tous leurs atouts.

L'assaut initial des Alliés se fera essentiellement sous forme de raids aériens et de déploiement de forces spéciales. Si ces missions s'avèrent positives, alors une attaque massive sera lancée depuis la mer par le corps des Marines. Cependant, en temps de guerre les choses se déroulent rarement comme prévu...

AERODROME ASSIEGE!

Opération "Icarus" plonge les joueurs dans les actions les plus audacieuses et désespérées de la guerre. Quand il n'y a plus nulle part où se cacher, quand les renforts font défaut, et quand vos soldats doivent coûte que coûte tenir leur position, seuls le courage et une détermination farouche prévalent!

Les dernières informations peuvent être trouvées sur nos sites :

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

NOTES DE JEU

Ces nouveaux scénarios sont un ajout intéressant à n'importe quel livre d'opération de Dust, et offrent de nouvelles façons de tester vos armées sur le champ de bataille. Dans la ville de Zverograd, cependant, les possibilités de mise en scène des batailles vont bien au-delà des scénarios présentés dans ce livre.

Tout au long de l'opération Icarus, vous trouverez ces notes de jeu. Elles vous donneront des conseils sur la façon d'utiliser différents objectifs et autres concepts du jeu dans des scénarios de votre cru.

www.FantasyFlightGames.com
www.Dust-Tactics.com

Dust Tactics © DUST STUDIO Ltd. 2012
Dust Tactics utilise le système de jeu Squares & Tiles (S&T System), copyright DUST STUDIO.
Toutes les illustrations, photographies, images et figurines sont © DUST Ltd.
Dust Tactics® est une œuvre de fiction.

Dust créé par
PAOLO PARENTE

État-major

Général en chef : Olivier Zamfirescu

Officier d'état-major, en charge

des opérations artistiques : Vincent Fontaine

Officiers d'état-major, en charge de la rédaction du plan de bataille : Guglielmo Yau.

Officier d'état-major, en charge des communications : David Preti

Personnel attaché au QG, en charge du moral des troupes : Chan Yuk

Officiers d'état-major, en charge des cartes, diagrammes, et autres illustrations :

Mauro Dal Bo, Davide Fabbri, Matthias Haddad, Mathieu Harlaut, Richard Ivansek, Karl Kopinski, Laurent Lecocq, Domenico Nezi, Alessia Zamboni & Paolo Parente

Aide de camps : Livio Emanuelli

Sous-officier en charge des documents graphiques : Mathieu Harlaut

Sculpteur des figurines : Benjamin Maillet, Juan Navarro Perez, Nino Pizzichemi, Remy Tremblay & Rafal Zelabo

Testeurs du jeu : Ludovic Andrieux, Jérémy Belbéoc'h, Julien Bertheau, Mick Cover, Yann Cupertini, Jean-Marie Dehlinger, Guillaume Fontaine, Jean-Marc Mouret, Marco Peruccelli & Nicolas Vastel

Traduction : Stéphane Edieux

Remerciements : Clement Bohlen, Mario Braghieri, Luigi "Ninja" Brigante, José Brito, Alessandro Bruschi, Nicolas Couderc, Alexandre Giraud, Takao Hasegawa, Jeanne@Album, Kallamity, Vincenzo Lanna, Giovanni Mazzotta, Minky@Twistory, PF Periquet, Ping Ngai, Roberto Scuzzuso, Masatsugu Shiwaku, Angel Songannan, Sigrid Thaler, Denka and Anastasiya Tymofeyev, Anna Undraal, Chiara Vercesi, Stephen & Victor Yau and Fabio & Filippo Zaniconi

Fantasy Flight Games

Producteur : Zach Tewalthomas

Mise en page : Julian Smith

Relecture : Michael Gernes

Licences et Coordinateur développement : Deb Bech

Graphisme : Michael Silsby avec Shaun Boyke

Responsable de Production : Eric Knight

FFG Game Designer Principal : Corey Konieczka

FFG Producteur de Jeux Principal : Michael Hurley

Editeur : Christian T. Petersen

CONTENU

CETTE BOITE CONTIENT :

- 2 Posters de jeu double-face
- 1 Héros Allié : le Sgt Victory
- 1 Héros de l'Axe : Panzerprinz
- 9 tuiles de terrain double-face
- 6 jetons "champ de mines"
- 4 sections de hangar préfabriqué en plastique
- Ce livret de règles

LA BATAILLE POUR L'AERODROME DE ZVEROGRAD

Malgré tous les efforts des troupes Alliées, les premières étapes de la conquête de Zverograd ne se sont pas déroulés comme espéré. Avec une ligne de ravitaillement beaucoup plus étirée que celles des autres blocs en lutte, le commandement Allié savait dès le début que la tâche serait ardue. Des troupes fraîches et du matériel durent être amenés depuis le Nord de l'Iran, où stationne la 9ème Armée Alliée.

Malgré une main-mise quasi-totale sur la Caspienne, les forces du Général McFarland vécurent des moments difficiles à l'approche de la ville, en raison des avions et torpilleurs SSU. Une fois un petit bout de littoral entre leurs mains, les premières troupes débarquées eurent du mal à établir une tête de pont. Le but premier de l'opération Alliée, à savoir s'implanter pleinement à Zverograd, ne fut jamais pleinement réalisé.

Dès le début des opérations, il apparut que des renforts seraient nécessaires. Le Général Ivansek, commandant la 9ème Armée de l'Air et vieil ami de McFarland, trouva une solution partielle. Depuis leur base du Caire, les forces d'Ivansek avaient un tel contrôle du ciel d'Afrique du Nord, qu'il disposait d'avions à revendre. Ses bombardiers lourds étaient à portée de Zverograd et pouvaient aider à la mission de McFarland. Contribuer à la campagne de Zverograd exigerait des équipages d'Ivansek de voler pour de longues missions, mais ils pourraient faire l'aller-retour sur la cible assez vite afin d'aider les forces terrestres. En plus de l'affectation d'un escadron de bombardiers basé au Caire, plusieurs escadrons complets du nouveau P-48 furent rapidement transférés à Téhéran. Ceux-ci se révéleraient cruciaux pour l'opération.

Avec l'aide d'Ivansek, les plans furent mis en application. Toutes les forces spéciales dont l'ASOCOM pouvait se passer furent envoyées dans la capitale perse. Troupes, marcheurs et matériel furent rassemblés et concentrés le long de la côte nord de l'Iran. Les barges de débarquement de la 4ème Division de Marine furent mises à la mer. La force de soutien était presque prête.

Dix jours avant l'assaut, la 9ème Armée reçut un rapport d'espionnage des éclaireurs de la Légion Etrangère Française opérant derrière les lignes ennemies, tout près de Zverograd. Le texte qui suit est un extrait de ce rapport :

"L'aérodrome de Zverograd maintenant complètement sous contrôle de l'Axe. Premier objectif à tomber pendant l'attaque initiale de l'Axe. Aérodrome trop près du front pour opérations ennemies soutenues. Tarmac abondamment bombardé par SSU. Soupçons dommages supplémentaires avant arrivée Alliés. Quelques atterrissages avions ennemis, crash fréquents.

Usage secondaire aérodrome comme zone de largage ennemie. Axe reçoit ravitaillement et dispose accès sécurisé métro depuis base arrière. Contrôle également section métro entre aérodrome et station New Town sur Blue Line. Des troupes se regroupent à couvert pour assaut sur la ville.

Niveau critique : nouveaux avions Axe observés sur l'aérodrome, inconnus des services ASOCOM. Capables décollage et atterrissage vertical. Fuselage aile volante, réacteurs puissants sur l'arrière.

Présence moyenne infanterie. Aérodrome protégé par formation d'infanterie légère (niveau 2) de la taille d'une compagnie. Plus lourds, formation de vétérans (niveau 3) en route pour la ville. Observations répétées de quelques unités plus lourdes, soupçons complexe souterrain de l'Axe dans la ville. pertes Axe face à SSU et Alliés estimées importantes.

Présence du Blutkreuz modérée. Enceinte gorilles de combat visible extrémité nord du terrain aviation. Régulièrement vide à l'aube (0600 heure locale), gorilles de retour vers 1900. Faible activité Untertoten (une seule unité), mais caisses de W-serum observées dans matériel parachuté.

Faible présence blindée. Marcheurs AA (modèles "Heinrich", "Luther"). Munitions et carburant observés dans vastes entrepôts, incluant des pièces de LPW I et MPW II. Documents saisis indiquent approvisionnements destinés au nord de la ville, suspectons colonne de renfort vers avant-poste Axe gare de triage. Documents font également référence à une Panzer Division inconnue en route depuis le nord.

Recommandons raid sur dépôts de ravitaillement avec HE et charges incendiaires. Une attaque agressive à proximité des stations de métro New Town et Aérodrome permettrait de capturer des abris et des points d'appuis pour renforcer position des Alliés en ville. Recommandons mesures immédiates pendant présence locale Axe en infériorité.

Vive la France ! Fin de la Transmission.

Au moment où ce rapport fut reçu, la Panzer Division 515 de la Wehrmacht n'avait pas encore été déployée autour de l'aérodrome. Ses premiers éléments arrivèrent deux jours après l'envoi du rapport. Malheureusement, le détachement d'éclaireurs des FFL avait déjà été capturé et éliminé par les agents du Blutkreuz Korps, quelques après la fin de leur transmission.

Néanmoins, leurs recommandations furent prises en compte. Les Généraux McFarland et Ivansek convinrent de lancer l'opération "Icarus" le 13 mai. Le Capitaine Joe Brown et ses Rangers avaient été rejoints par le Sergent Victory, que la renommée avait précédé, prêtant à l'opération une notoriété certaine aux yeux du public, surtout après les dernières dépêches du front. Les espoirs Alliés étaient grands ; et avec de tels héros, qu'est ce qui pouvait aller de travers ?

LA NAISSANCE DES SURHUMAINS

Pendant des années, les grandes puissances de la planète ont travaillé sur différentes façons de créer des soldats surhumains. Beaucoup de ces programmes de recherche ont commencé bien avant la guerre, mais ne reçurent un financement conséquent qu'après l'ouverture des hostilités.

Les scientifiques de l'Axe travaillèrent sans relâche, mais leurs recherches n'aboutirent qu'à l'échec et la frustration. Puis ils découvrirent le minerai VK et débutèrent leurs programmes Untertoten et KampfAffe. Grâce à ces percées étonnantes, les expérimentations consacrées à la transformation d'un être humain en quelque chose d'extraordinaire ont été abandonnées.

Les Alliés et la SSU avaient des années de retard dans la découverte du VK et ses applications. Dans le même temps, cependant, les deux blocs avaient continué leurs expériences dans l'idée d'une création surhumaine.

La recherche Alliée mit l'accent sur l'amélioration de la puissance du corps. Un soldat avec une force, une endurance et des réflexes accrus pouvait devenir une arme redoutable. Un tel soldat ignorerait la fatigue, les blessures bénignes, et pourrait transporter plus de matériel et d'arme sur le champ de bataille.

Pour la SSU, la recherche surhumaine se concentra sur le renforcement de la puissance de l'esprit. Il y a des années, Rasputine avait prouvé qu'un esprit formé pouvait rendre un corps insensible aux dégâts physiques, et permettait de réaliser des exploits étonnants.

Après de nombreux essais infructueux et d'espoirs déçus, les recherches Alliées et SSU commencèrent à porter leurs fruits. Aussi brillant furent-ils, ces succès restèrent des cas isolés, et ne purent être reproduits. Cela frustra grandement les autorités militaires et politiques, qui s'attendaient à des résultats plus probants; ils n'avaient toujours pas l'armée de surhommes de leurs rêves.

NOUVELLES REGLES

Dans ce livret de règles, vous trouverez les nouvelles règles suivantes :

- ☉ Les règles pour les hangars préfabriqués
- ☉ Les règles pour les arbres
- ☉ Les règles pour les champs de mines
- ☉ Les règles pour les unités surhumaines
- ☉ De nouvelles compétences utilisées par les unités qui ont combattu lors de l'"Operation Icarus"
- ☉ Les règles pour les nouvelles armes spéciales

HANGARS PREFABRIQUES

Cette extension de campagne introduit un nouveau type de structure : le hangar préfabriqué. Extrêmement populaire dans le monde de Dust, les préfabriqués peuvent être érigés rapidement et offrir aux soldats un abri solide contre les intempéries.

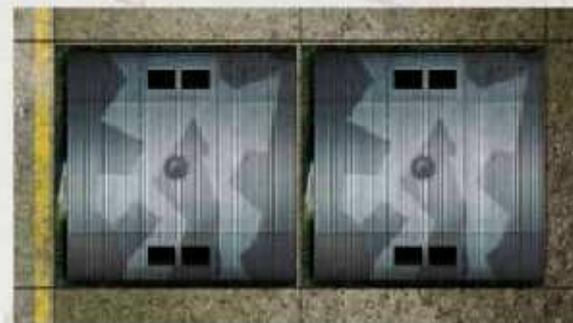
Les préfabriqués suivent toutes les règles normales des structures, à quelques exceptions près :

- ☉ Chaque tuile de hangar possède une porte et trois fenêtres. Les unités peuvent uniquement entrer et sortir du hangar à travers la porte. Les fenêtres sont bien trop petites. Les unités peuvent attaquer à travers les fenêtres et les portes des hangars en suivant les règles normales des structures.
- ☉ Les hangars n'ont jamais plus d'un étage de hauteur. Ils ne peuvent être accédés que depuis le niveau du sol, et bloquent la ligne de vue en suivant les règles normales des structures.
- ☉ Seules les unités soldats peuvent entrer dans les hangars.
- ☉ Bien moins résistants que les structures habituelles, les hangars n'accordent qu'un Soft Cover aux unités qui sont à l'intérieur, quand ces unités sont attaquées depuis l'extérieur. Aucun couvert n'est accordé à une unité attaquée par une autre unité à l'intérieur du même hangar.

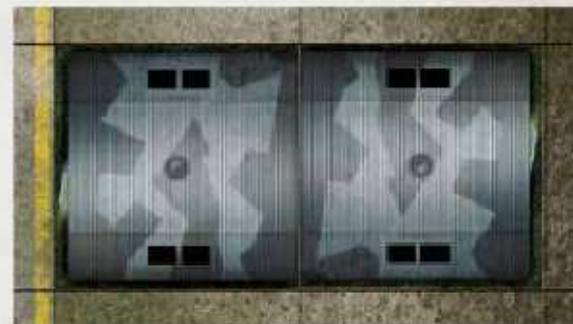
De plus longs hangars peuvent être créés en plaçant deux tuiles côtes à côtes. Lorsque vous attachez au moins deux hangars ensemble, ils doivent être placés de telle sorte que les toits semi-circulaires forment une ligne continue dans une seule direction. De cette manière, vous pouvez créer un long hangar muni d'une seule entrée, ou avec une entrée à chaque extrémité. Une tuile de préfabriqué ne peut jamais être placée de manière à ce qu'une de ses portes soit perpendiculaire à une autre porte dans la même hutte. Faire ainsi créé deux hangars préfabriqués distincts à la place.

Les exemples suivants montrent différentes manières dont plusieurs tuiles de hangars préfabriqués peuvent être placées côtes à côtes.

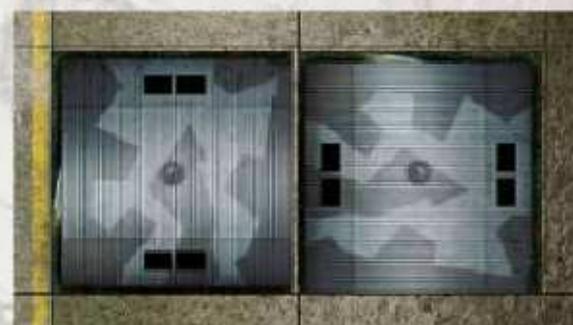
EXEMPLE : Cette illustration représente un hangar préfabriqué unique de deux cases, muni d'une entrée à l'une de ses extrémités. Quand il est placé ainsi, les deux cases forment un unique hangar muni d'une seule entrée. Une unité à l'intérieur de ce hangar bénéficie d'un Soft Cover si elle est attaquée depuis l'extérieur. Elle n'obtient aucun couvert si elle est attaquée depuis l'intérieur du hangar.



EXEMPLE : Cette illustration représente un hangar préfabriqué unique de deux cases, muni d'une entrée à chaque extrémité. Quand il est placé ainsi, les deux cases forment un unique hangar muni de deux entrées. Une unité à l'intérieur de ce hangar bénéficie d'un Soft Cover si elle est attaquée depuis l'extérieur. Elle n'obtient aucun couvert si elle est attaquée depuis l'intérieur du hangar.



EXEMPLE : Cette illustration représente une configuration qui résulte en deux hangars séparés. Les toits semi-circulaires ne forment pas une ligne continue dans une seule direction, ils sont donc considérés comme étant deux structures séparées. Si ils sont occupés par deux unités, ces unités bénéficient toutes deux d'un Soft Cover lorsqu'elles s'attaquent mutuellement.



ASSEMBLAGE D'UN HANGAR PREFABRIQUE

Insérez les faces avant et arrières du hangar dans les rainures au niveau de chaque extrémité du toit arrondi, tel que représenté :



ARBRES

Cette extension introduit des tuiles spéciales d'arbre pour les champs de bataille de Dust Tactics. Ces tuiles ne représentent pas une zone de forêt, mais plutôt un arbre seul qui est assez grand pour stopper l'élan d'un char.

Les tuiles d'arbre incluses dans l'Opération "Icarus" sont marquées d'un carré en leur centre, et utilisent les règles suivantes :

- ☉ Les arbres bloquent le mouvement pour tous les véhicules terrestres, même s'ils possèdent la compétence Jump.
- ☉ Les unités de soldats peuvent se déplacer librement sur et à travers les arbres. Les arbres accordent un Soft Cover à toute escouade à l'intérieur de leur case.
- ☉ Les arbres bloquent la ligne de vue, à moins qu'une unité de soldats soit à l'intérieur de l'un d'entre eux. Une unité de soldats à l'intérieur d'une case Arbre possède une ligne de vue dégagée vers et depuis n'importe quelle autre unité qui n'est pas bloquée par un autre obstacle.
- ☉ Aucun élément de couvert ne peut être placé sur une case Arbre.
- ☉ Les arbres peuvent être détruits par des lance-flammes et des armes d'artillerie. Pour détruire un arbre, une unité dotée d'un lance-flammes ou d'une arme d'artillerie doit utiliser une action **ATTACK** avec l'arbre pour cible. Elle ne peut pas cibler simultanément à la fois l'arbre et une unité qui partage la même case que l'arbre. Pour résoudre l'attaque, lancez trois dés. Si vous obtenez au moins un **6**, l'arbre est détruit et retiré du plateau.



CHAMPS DE MINES

Les champs de mines ont connu une vaste utilisation dans la guerre moderne depuis la Première Guerre Mondiale. En tant qu'une des armes de défense les plus efficaces, ils ont prouvé leur effet meurtrier, et parfois même à l'encontre de ceux qui les avaient placés.

Les jetons de champs de mines ne peuvent être placés que sur des cases où des unités de soldats peuvent traverser. Quand une unité de soldats ou une unité véhicule se déplace dans une case qui contient un ou plusieurs jetons champs de mines, pour chaque jeton champ de mines, lancez un dé séparément pour chaque figurine de l'unité. Si un **6** est obtenu, la figurine subit un point de dégâts.

Les unités aériennes ne sont pas affectées par les champs de mines.

SURHUMAINS

Les surhumains sont une étape au dessus des héros habituels de Dust Tactics. Les héros sont des individus incroyablement talentueux, mais les surhumains sont tout particulièrement uniques par les pouvoirs qu'ils possèdent. Ils sont régis par leur propre ensemble de règles spéciales :

- ☉ Un surhumain ne peut jamais rejoindre une escouade. Ce sont généralement des solitaires qui se battent selon leurs propre jeu de tactiques. Les surhumains se jettent constamment dans des situations extrêmement dangereuses, et ne risqueront pas les vies des mortels ordinaires avec lesquels ils servent.
- ☉ Certains surhumains ont des acolytes, des compagnons de longue date qui les accompagnent peu importe quels sont les dangers qu'ils pourraient rencontrer. Les acolytes sont des héros normaux qui possèdent la compétence "Sidekick". La liste des compétences est suivie par le nom du surhumain avec lequel l'acolyte est associé. Les acolytes suivent toutes les règles habituelles des héros, à l'exception qu'ils peuvent former une escouade spéciale avec le surhumain indiqué.

Note : Cette "escouade" est entièrement composée de héros, et ne peut pas bénéficier des règles des escouades (par exemple, un surhumain en équipe avec son acolyte ne peut pas bénéficier d'un couvert de sauvegarde).

En dehors de ces deux règles spéciales, les surhumains fonctionnent selon les règles des héros. Ils ne bénéficient jamais d'un couvert, ils peuvent partager une case avec une autre unité, et deux surhumains identiques ne peuvent jamais combattre pour le même camp. Il est possible, cependant, qu'un second surhumain identique apparaisse dans l'armée du même type d'un adversaire (tel que pendant une partie de tournoi, par exemple).

NOUVELLES COMPETENCES

ACE PILOT / AS DU PILOTAGE

Un héros doté de cette compétence est un pilote incroyable. Chaque tour qu'il pilote un véhicule, lancez un dé de combat lors de l'activation du véhicule piloté. Si le résultat est un **6**, le véhicule du héros gagne une **ACTION supplémentaire pour le tour**. Cette capacité ne peut être utilisée que lorsque le héros pilote un véhicule.

AIR ALERT / VIGILANCE AERIENNE

Une unité dotée de cette compétence est équipée de dispositifs de visée modernes qui permettent une meilleure précision de tir lors des engagements de combat avec des cibles aériennes. **Quand une unité dotée de cette compétence effectue une SUSTAINED ATTACK contre une unité de classe d'armure 6**, elle possède deux chances pour relancer des résultats échoués.

AIR SUPERIORITY / SUPERIORITE AERIENNE

Un véhicule doté de cette compétence a été modifié pour être très efficace en combats aériens. Lorsqu'il utilise ses armes contre une unité de classe d'armure 6, il traite toutes ses actions **ATTACK** comme si elles étaient des actions **SUSTAINED ATTACK**.

CARRY CAPACITY / CAPACITE DE TRANSPORT

Un véhicule doté de cette compétence peut transporter des soldats à travers le champ de bataille. Un véhicule ne peut transporter que des soldats et des héros (classe d'armure 2). La capacité de transport d'un véhicule indique le nombre maximum de soldats 1 et 2 qu'il peut transporter. Les soldats d'armure 3 et 4 comptent pour deux soldats dans la détermination de la capacité de transport.

EXEMPLE : Joe Brown (2) et cinq membres d'un BBQ Squad (2) peuvent monter à bord d'un véhicule doté de Carry Capacity 6. Ce sont tous des soldats 2, donc l'unité entière peut monter à bord (bien qu'il ne reste plus de place après).

EXEMPLE : Action Jackson (3) et une escouade de trois Red Devils (3) ne peuvent pas tous monter à bord d'un véhicule doté de Carry Capacity 6. Il y a quatre figurines 3, ainsi le véhicule aurait besoin d'une Carry Capacity de 8.

Plusieurs unités peuvent monter à bord du même véhicule tant que la capacité de transport de ce véhicule n'est pas dépassée. Par exemple, deux équipes de Snipers, comportant deux soldats 2 chacunes, peuvent monter à bord d'un véhicule doté de Carry Capacity 6, avec de la place libre pour deux soldats 2 ou 1 en plus.

Si le véhicule est détruit pendant qu'il transporte des soldats, le joueur qui contrôle le véhicule lance un dé à la fois pour chaque figurine qui est à l'intérieur du véhicule. Lors d'un lancé pour un soldat, ce soldat est éliminé sur un résultat 6+. Lors d'un lancé pour un héros, cet héros perd un 6+ sur un résultat 6+. Les figurines restantes dans l'unité sont ensuite placées dans n'importe quelle case que le véhicule occupait et compte comme étant activée pour ce tour.

EXEMPLE : Au cours d'une bataille acharnée, le joueur de l'Axe détruit un Fireball qui transporte Joe Brown et un BBQ Squad. Le joueur Allié lance un dé pour l'un des membres du BBQ Squad. Le résultat est un 6+, donc le joueur Allié retire cette figurine. Le joueur Allié lance alors un dé pour le second membre du BBQ Squad. Le résultat est un 1, donc ce soldat est toujours vivant. Ce processus est répété pour les trois membres restant du BBQ Squad et le joueur Allié perd une figurine supplémentaire de cette escouade. Finalement, le joueur Allié lance un dé pour Joe Brown. Le résultat est un 6+, donc le joueur Allié coche un 6+ sur la carte d'unité de Joe Brown.

Les escouades et les héros peuvent commencer la partie à l'intérieur d'un véhicule. Les escouades et les héros peuvent aussi monter à bord d'un véhicule au cours de la partie. Pour ce faire, ils doivent être adjacents au véhicule et dépenser un point de mouvement au cours d'une action MOVE pour monter à bord du véhicule. Si l'escouade a plus d'un point de mouvement à sa disposition au cours de l'action MOVE (par exemple, parce que sa valeur de mouvement est supérieure à 1 ou qu'il possède la compétence Fast), elle peut d'abord se déplacer pour se rendre adjacente au véhicule, puis dépenser un point de mouvement pour monter à bord du véhicule.

Tant qu'une unité est à l'intérieur d'un véhicule, elle ne peut pas utiliser la moindre compétence ou effectuer des actions, à moins qu'elle ne possède une compétence spéciale en dispose autrement. L'unité ne peut pas être activée hormis pour sortir du véhicule. Lorsque le véhicule est activé, les unités à l'intérieur ne le sont pas.

EXEMPLE : Un Fireball transporte cinq membres d'un BBQ Squad avec Joe Brown. Le joueur Allié active le Fireball et effectue deux actions MOVE pour se rapprocher de l'ennemi. Le Fireball a été activé pour le tour du joueur, mais Joe Brown et le BBQ Squad n'ont pas été activés. Ils peuvent être activés plus tard dans le tour ; s'ils le sont, leur première action doit être une action MOVE pour sortir du véhicule. Le Fireball peut toujours être réactivé par un Command Squad, comme d'habitude.

Quand une unité est à l'intérieur d'un véhicule, placez une figurine de l'unité embarquée dans la même case que le véhicule pour montrer clairement qu'il transporte les troupes. Placez les figurines restantes sur la carte d'unité du véhicule. Sortir d'un véhicule nécessite une action MOVE. Cela coûte un point de mouvement pour sortir, et l'unité est placée sur n'importe quelle case qui est adjacente au véhicule ; l'unité peut dépenser tout point additionnel normalement. L'unité peut alors effectuer une seconde action pour le tour, tant que cela ne coûte qu'une action.

EXEMPLE : Joe Brown et le BBQ Squad sont toujours transportés dans le Fireball, qui a terminé son activation plus tôt dans le tour. Il y a une escouade de l'Axe à trois cases de distance. Le joueur Allié décide d'attaquer. Il active le BBQ Squad et il effectue une action MOVE, dépensant un point de mouvement pour sortir l'escouade du véhicule et la déplacer vers une case adjacente au véhicule. Comme le BBQ Squad possède la compétence Fast, il se déplace d'une case supplémentaire et dépense ensuite sa seconde action pour effectuer une action ATTACK sur l'escouade de l'Axe.

CHEAT DEATH / TROMPE-LA-MORT

Un héros doté de cette compétence possède une chance incroyable, qui lui permet, ainsi qu'à ses amis, de survivre à des probabilités impossibles. Quand un héros ou l'escouade qu'il a rejoint reçoit des dégâts causés par une unité ennemie, il peut choisir d'utiliser sa compétence Cheat Death. **Quand il active cette compétence, annoncez-le à votre adversaire et lancez un dé. Si le jet de dé est un 1, tous les dégâts que le héros subit au cours de l'attaque de l'unité activée sont ignorés. Si le jet de dé est un 6+, le héros subit les dégâts comme d'habitude.** Cette compétence ne peut être utilisée que deux fois par partie. Que le jet de dé soit un succès ou un échec, cela utilise l'une des tentatives de Cheat Death du héros.

Utilisez les deux cases inscrites après la capacité sur la carte d'unité du héros pour garder une trace du nombre de tentatives que le héros a fait.

Un héros doté de cette compétence la partage avec l'escouade qu'il rejoint.

Cette compétence ne peut pas être utilisée pendant qu'un héros pilote un véhicule. La seule exception à cette règle est le surhumain Sergeant Victory ; tant qu'il pilote un véhicule (mais non lorsqu'il est transporté dans un véhicule), Sergeant Victory peut utiliser la compétence Cheat Death.

COMMAND VEHICLE / VEHICULE DE COMMANDEMENT

Une unité dotée de la compétence Command Squad ou de la compétence NCO Command Squad peut utiliser toutes ses capacités tant qu'elle est à l'intérieur d'un véhicule de commandement. Toutes les restrictions à ces capacités continuent de s'appliquer. Par exemple, si un Command Squad a besoin d'une ligne de vue pour demander un Artillery Strike, cela ne peut se faire tant qu'il est à l'intérieur du véhicule.

Grâce aux outils de communication supplémentaires à l'intérieur du Véhicule de commandement, **une fois par tour, un Command Squad peut relancer n'importe quel dé échoué lorsqu'il vérifie s'il peut utiliser l'une de ses capacités spéciales.**

ENGINEER VEHICLE / VEHICULE DU GENIE

Un véhicule doté de cette compétence possède un équipage et un équipement spécialisés qui lui donne des propriétés particulières.

- Les véhicules du Génie ne prennent aucuns dégâts provenant des champs de mines. Quand elle est dans une case munie d'un champ de mines, une unité dotée de la compétence Engineer Vehicle peut effectuer une action SKILL pour retirer tous les jetons champs de mines situés dans cette case.
- Quand une unité dotée de la compétence Engineer Vehicle commence son activation dans une case adjacente à un bunker, elle peut dépenser l'intégralité de son activation pour le détruire. Cela détruit également toutes les unités à l'intérieur du bunker.

Note : Les Bunkers et leurs règles ne figurent pas dans cette extension de campagne.

MAGAZINE RELOAD / RECHARGEMENT DE MUNITIONS

Les unités dotées de la compétence Magazine Reload utilisent des mécanismes de chargement automatisés pour augmenter leur cadence de tirs d'artillerie. **Ces unités ne sont pas obligées d'utiliser une action SKILL pour recharger leurs armes d'artillerie.**

PILOT : NAME / PILOTE : [NOM]

Un héros doté de cette compétence est capable de piloter le type de véhicule indiqué. Le héros peut monter à bord ou sortir du véhicule indiqué, en obéissant aux règles d'embarquement et de débarquement décrites dans la compétence Carry Capacity. Si un héros pilote un véhicule qui possède la compétence Carry Capacity, il ne compte pas dans la capacité de transport du véhicule. Un héros doté de cette compétence ne la partage pas avec son escouade.

Un véhicule doté de cette compétence ne peut être piloté que par ce héros uniquement. Gardez bien à l'esprit que ce véhicule peut toujours être mis en jeu sans son pilote. Mais aucun héros, autre que celui inscrit sur la carte, ne peut le piloter.

Quand un véhicule est piloté, les deux unités sont activées en même temps, à moins que le héros n'ait l'intention de débarquer du véhicule. Si le héros débarque, il doit le faire avant l'activation du véhicule du tour en cours.

Exemple : Le marcheur Grand'Ma possède la compétence Pilot: Koshka. En conséquence, Koshka est le seul héros qui peut piloter ce marcheur.

RECOVERY VEHICLE / VEHICULE DE DEPANNAGE

Un véhicule doté de cette compétence possède un équipage et un équipement spécialisés qui lui donne des propriétés particulières.

- Les véhicules de dépannage possèdent la compétence Self Repair. À la fin de chaque tour, lancez un dé pour chaque  coché sur la carte d'unité. Pour chaque résultat , le véhicule récupère un point de santé. Un véhicule ne peut jamais récupérer plus que ses points de santé de départ. Cette compétence ne fonctionne pas après que le véhicule est détruit.
- Les véhicules de dépannage peuvent récupérer des unités véhicule amis détruits. Quand vous mettez en jeu un véhicule de dépannage, placez un marqueur dans la case où un véhicule terrestre ami a été détruit. Votre véhicule de dépannage peut effectuer une action **SKILL** dans cette case pour récupérer le véhicule détruit. Les véhicules récupérés sont considérés comme ayant une valeur de la moitié de leur coût en Army Points (Points d'Armée) (arrondi à l'inférieur) quand les Victory Points (Points de Victoire) sont utilisés pour déterminer un vainqueur à la fin de la partie.

TRACKED VEHICLE / VEHICULE A CHENILLES

Les véhicules à chenilles, bien que considérablement puissants, ne sont pas aussi agile que les marcheurs. En raison de leur nature encombrante, **les véhicules à chenilles ne peuvent pas se déplacer en diagonale.**

NOUVELLES ARMES SPECIALES

DUAL AMMO WEAPONS / ARMES A DOUBLE MUNITION

Certaines armes sont équipées de plusieurs chargeurs et peuvent rapidement passer de l'un à l'autre. Chaque chargeur transporte un type différent de munition, chacune d'elle affecte les cibles différemment. **Chaque fois qu'une unité tire avec une arme à double munition, le joueur qui la contrôle doit annoncer quel est le type de munition qui est utilisée.**

120mm	A	1+	2/2	2/2	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-	-
Mortar (1)	3-6	2+	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	-	-	-

EXEMPLE : La ligne d'arme du 120 mm Mortar consiste en une seule entrée munie de deux lignes avec des caractéristiques différentes. Chaque ligne est spécifique à un type de munition différent, avec ses propres portées et ses valeurs de combat. Quand cette arme est utilisée, vous pouvez choisir quelle est la ligne que l'unité utilisera contre sa cible, à condition que la cible est à portée des deux lignes de caractéristiques. Si l'unité ciblée est seulement à portée d'une seule des lignes de caractéristiques, alors seule cette ligne de caractéristiques peut être utilisée lorsque l'arme fait feu.

EXPLOSIVES WEAPONS / ARMES EXPLOSIVES

Les armes explosives ont été développées pour attaquer des cibles statiques trouvées sur les champs de batailles partout dans le monde. Les explosions générées par ces armes peuvent détruire de telles cibles facilement.

Quand une arme explosive est utilisée pour attaquer un piège anti-char ou la porte arrière d'un bunker, l'unité peut relancer une fois n'importe quel résultat  pour cette arme. Si l'unité effectue une action SUSTAINED ATTACK, elle peut relancer tous les résultats  une seconde fois pour ses armes explosives.

Les Demo Charges, les Magnetic Mines et la Dynamite bénéficient toutes des règles des armes explosives. De nouvelles unités qui transportent des armes explosives verront celles-ci référencées sur leur carte d'unité telles que "[Weapon Name]: Explosives".

Note : Les Bunkers et les règles pour les bunkers n'apparaissent pas dans cette extension de campagne.

SETUP WEAPONS / ARMES ASSEMBLEES

Certaines armes prennent du temps pour être assemblées avant de pouvoir être utilisées efficacement. Ces armes sont des armes assemblées.

Si une unité effectue une activation qui comprend MOVE + ATTACK ou ATTACK + MOVE et tire avec une arme assemblée, elle ne lance que la moitié des dés de combat de cette arme (arrondi au supérieur) au cours de l'action ATTACK.

TESLA WEAPONS / ARMES TESLA

Les armes Tesla fonctionnent de manière similaire aux armes Lasers et aux Lances-flammes. Comme une arme Laser, chaque  obtenu avec une arme Tesla permet un lancé supplémentaire de ce dé. Les résultats  sur les relances permettent des relances supplémentaires aussi longtemps que des résultats  continuent d'être obtenus.

Comme les Lances-flammes, les armes Tesla affectent toutes les cases entre l'arme et sa cible, peu importe qu'elles soient occupées par des unités amies ou ennemies.

De plus, les armes Tesla ignorent le couvert.

Les armes Tesla bien qu'extrêmement puissantes, sont également très instables. Si un véhicule équipé d'une telle arme est détruit, toutes les unités dans les cases adjacentes subissent un jet d'attaque comme si elles avaient été attaquées par l'arme Tesla du véhicule détruit.

Si une unité autre que véhicule et équipée d'une arme Tesla est détruite, lancez un dé. Si un  est obtenu, l'arme explose et toutes les unités dans les cases adjacentes subissent un jet d'attaque comme si elles avaient été attaquées par l'arme Tesla de l'unité détruite.

SERGEANT VICTORY

Percy Washington franchi la porte du local et fit claquer un garde-à-vous devant le bureau du Capitaine Hancock. Ce dernier détacha les yeux de ses liasses de documents et de rapports, et offrit un léger sourire au jeune homme - léger mais sincère.

"Détendez-vous, Sergent-Chef, détendez-vous." Il désigna la chaise devant son bureau. "Prenez plutôt un siège."

Percy laissa retomber ses mains, puis les posa sur les genoux une fois assis. Hancock termina de griffonner un formulaire, qu'il signa avec panache, et mit sa plume de côté. Il prit le temps de la réflexion, ajustant son uniforme et ses lunettes. Puis il se pencha sur son bureau et tendit la main à Percy.

"Tout d'abord, Sergent-Chef, je voulais vous féliciter personnellement. Une paire de nos très estimés sénateurs de retour de Washington font un esclandre sur le fait que le nouveau surhumain des Alliés soit... et bien... soit vous. Il a été agréable de voir ces abrutis de bigots faire dans leur culotte."

Percy ne put s'empêcher de sourire légèrement en serrant la main du Capitaine. "Je vous remercie, Monsieur."

"Toutefois, Sergent, ce n'est pas pour cela que je vous ai fait appeler". La mine de Hancock s'assombrit, un poids semblant soudain peser sur ses épaules. "Comme vous le savez, vous étiez l'un des vingt premiers volontaires pour le Projet Baltimore. Vingt volontaires. Le sérum a été administré à chacun, et tous sont morts. Sauf vous. Vingt autres volontaires ont prit eux aussi le sérum, et ils sont tous morts eux aussi. Vous êtes le seul qui ai survécu, Sergent. Le seul".

Percy grimaça. "Monsieur, je ne pouvais pas savoir ...".

"Juste un instant, Sergent." Hancock fouilla dans une pile de documents jusqu'à trouver ce qu'il cherchait. "Et vous n'avez pas seulement survécu, n'est ce pas ? Grande force télékinésique... vitesse incroyable... haute résistance aux armes cinétiques..." Le Capitaine grogna de dégoût et laissa tomber le papier. "Tarés de scientifiques. Le fait est que vous pouvez courir plus vite qu'un cheval, que les balles rebondissent sur vous, et que vous pouvez ouvrir en deux un Lothar à mains nues."

Percy hocha la tête. Un regard de ressentiment et de confusion passa sur son visage. "Je ne sais pas où vous voulez en venir, Monsieur. Je n'ai jamais demandé toutes ces facultés. Si je pouvais changer de place avec un autre de ces gars, je le ferais... Bon sang, Monsieur, j'avais aussi des amis sur ce projet! Ils ont tous fait exactement comme moi, mais ils sont morts et je suis en vie, et je n'ai aucune idée pourquoi."

"C'est ainsi, Sergent." Hancock haussa un sourcil. "Je pense savoir." Il s'arrêta un moment pour laisser Percy se calmer. "Votre famille a des antécédents de service dans notre pays. Votre arrière grand-père a combattu pendant la guerre civile."

"Oui, Monsieur. Nathaniel Washington. Il a servi dans le 54ème Régiment du Massachusset." Percy ne put cacher la confusion perçant dans sa voix.

"Et il reçu les honneurs pour sa bravoure à Fort Wagner," Hancock sortit un autre feuillet. "Les procès-verbaux sont un peu sec, mais le journal du Colonel Shaw est d'une autre éloquence. Il raconte une histoire fascinante sur la façon dont le régiment s'est retrouvé coincé à l'extérieur du fort, sous le feu des canons. Il a écrit que votre bisaïeul a mené son unité jusqu'au retranchement abritant l'artillerie ennemie, prenant de plein fouet une nouvelle



canonnade. Rien n'aurait pu y survivre, et Shaw ne pouvait rien voir de ce qui se passait à travers la fumée, mais il dit qu'il entendit des cris et des hurlement alors que les canons se turent. Lorsque le reste du régiment se rendit jusqu'aux murs, ils virent votre arrière grand-père, seul et sans arme, hormis un boulet de canon ensanglanté dans chaque main, au milieu des corps agonisants des rebelles. Il écrit: "Bien que cela semble fantastique, la plus grande part crédit pour la capture de Fort Wagner doit aller au caporal Washington."

"Et puis il y a votre grand-père. Buffalo Soldier dans l'Ouest. Il aurait été prit dans une bousculade en essayant de sauver une petite fille. Il s'en est sorti avec des "abrasions mineures", et l'enfant fut sain et sauf. Et n'oublions pas votre vieux père, qui travaillait sur l'Empire State Building, lorsqu'il perdit l'équilibre et tomba de 50 étages. Il s'en tira avec une légère commotion cérébrale."

Percy haussa les épaules. "Je ne sais pas quoi vous dire, Monsieur. Je suppose que ma famille a toujours eu de la chance."

Hancock secoua la tête. "Je pense que c'est un peu plus que cela, Sergent. Je ne pense pas que le sérum vous ai donné ces pouvoirs. Je pense plutôt qu'il a déverrouillé quelque chose qui a toujours été là. Quelque chose de nouveau. Quelque chose d'unique. Quelque chose de ... spécial. "Il baissa les yeux sur la liasse de papiers sur son bureau. "Je pense que depuis le début le projet Baltimore était voué à l'échec, Sergent Washington. Mais cet échec a révélé quelque d'incroyable." Le Capitaine leva les yeux et regarda le Sergent attentivement. "Vous avez un frère. Bradley Washington. Est-ce exact ? J'ai un rapport qui suggère qu'il a été fait prisonnier en Novembre."

Le Sergent hocha gravement la tête. Hancock se leva et prit une enveloppe en haut d'une pile sur son bureau. Elle aurait banale si elle n'avait pas pour sceau celui du bureau du Président des Etats Unis d'Amérique. Il poussa l'enveloppe sur le bureau et sourit. "J'ai vos nouveaux ordres, Sergent. Allez chercher votre frère. D'après ce que nous savons, il est quelque part à Zverograd."



LES OBJECTIFS DANS "OPERATION ICARUS"

L'action principale de l'opération "Icarus" se concentre surtout sur l'assaut des Alliés sur l'Aérodrome contrôlé par l'Axe, mais elle concerne également les nombreux accrochages ayant lieu à travers toute la ville. Voici une liste exhaustive de tous les endroits revêtant une importance stratégique. Ces emplacements ont été âprement disputés, certains changeant de mains dans la semaine, voire chaque jour.

Chacun des numéros suivants permettent de repérer l'emplacement de chaque objectif sur la carte générale de Zverograd:

1. QG du Parti Communiste
2. Avenue de la Révolution d'Octobre

3. Victory Plaza (avec l'obélisque de la Victoire)
4. Monastère Orthodoxe
5. Vieille Ville
6. Hopital Central
7. Aérodrome
8. Red Bridge
9. North Bridge
10. Soviet Square
11. Grand Hôtel du Red Flag
12. Place du Marché
13. Phare
14. Port
15. Ancien Village de Pêche
16. Centrale Electrique de Zverograd
17. Usine de tracteurs
18. Gare Centrale de Zverograd
19. Gare de Triage
20. Zoo Municipal
21. Jardin Botanique
22. Parc Central de Zverograd
23. Stade
24. Parc de la Révolution
25. Usine de Chars
26. GUM (centre commercial)
27. Parc Mémorial



LA PENINSULE ROUGE

La Péninsule Rouge fut le contre de l'activité administrative et politique de la ville. Elle s'étend depuis le QG du Parti Communiste (1) au sud, jusqu'à la Victory Plaza (3) au nord, le long de l'Avenue de la Révolution d'Octobre (2). Aux abords de cette dernière on retrouve l'Hôpital Central (6), l'un des plus gros bâtiments de la ville.

AVENUE DE LA REVOLUTION D'OCTOBRE (2)

Station de Métro: Octobre (Red Line North / Red Line South), Hospital (Red Line North / Red Line South), Victory (Blue Line / Red Line North / Red Line South)

Longue d'un kilomètre et demi, depuis le siège du Parti Communiste jusqu'à la Victory Plaza, l'Avenue de la Révolution d'Octobre est la plus longue et la plus large de tout Zverograd, et autrefois artère principale de la ville. Avant le siège, elle était parsemée de nombreuses et belles boutiques, de cafés et de restaurants. La plupart des grandes agences gouvernementales Soviétiques avaient leur bureau régional le long de cette avenue. Conçue pour être un agréable lieu de promenade, l'avenue était bordée de grands arbres. Aujourd'hui, c'est un couloir de la mort, que n'osent franchir les soldats sains d'esprit, même dans le couvert de la nuit. Les fusils antichars tiennent dans leur mire toute la longueur de l'avenue, et les ruines des bâtiments autrefois magnifiques font de ce quartier un nid de tireurs embusqués. L'avenue jadis majestueuse est désormais l'un des secteurs le plus mortel de la ville, et a gagné le surnom de "Sniper Avenue".

Les véhicules utilisent parfois l'avenue pour se déplacer à travers la ville, mais ce sont là les plus lourdement blindé, pouvant supporter une puissance de feu redoutable à laquelle ils seront inmanquablement confrontés. Même les plus gros chars progressent en formation de soutien s'ils veulent survivre. Les conducteurs ont appris que l'endroit le plus sûr pour avancer se situe au beau milieu de l'avenue, aussi loin que possible des bâtiment de plusieurs étages depuis lesquels les Panzerfaust et autres Bazookas peuvent percer le blindage plus mince du toit de leur véhicule.

Les soldats qui ont besoin de se déplacer dans cette zone utilisent les tunnels rudimentaires à travers les murs des bâtiments créés par les explosions, leur permettant ainsi de passer d'un bloc à l'autre sans traverser l'avenue. Ces itinéraires ne sont jamais sûrs, le sol pouvant à tout moment s'effondrer sous leurs pieds, ou l'ennemi pouvant être à l'affût derrière le mur suivant.

NOTES DE JEU

L'Avenue de la Révolution d'Octobre est l'endroit idéal si vous voulez créer des scénarios utilisant des véhicules dans un environnement urbain. Rappelez vous que l'avenue est très large, avec peu d'obstacles pour les lignes de vues, dans toutes les directions. Lors de la création d'un tel scénario, assurez vous de conserver les structures éloignées les unes des autres, de chaque coté du champ de bataille. De tout Zverograd, cette zone est celle offrant le moins de couvert.

VICTORY PLAZA (3)

Station de Métro: Victory (Blue Line / Red Line North / Red Line South)

L'Avenue de la Révolution d'Octobre se termine sur la Victory Plaza, où plusieurs des principaux axes de la ville convergent. La place était autrefois le joyau de Zverograd, un lieu que tous les visiteurs venaient voir et où les couples faisaient de romantiques promenades. En son centre se dresse le massif Obélisque de la Victoire, un édifice singulier connu dans toute l'Union Soviétique, et symbole de Zverograd. Construit à la gloire des soldats tombés en Finlande en 1939, ce monument a reçu tant de tirs que la pierre semble mangée par les termites, et tous les noms inscrits sont désormais illisibles.

Point de rencontre de toutes les lignes de métro, Victory Plaza dispose de la plus grande station souterraine de la SSU, hors Moscou. Elle s'étend très largement en dessous de la ville, et est presque une petite cité en soi. La quasi totalité de la maintenance du métro était faite ici. Les installations techniques occupent la plus grandes partie du complexe, le reste étant constitué des terminaux pour les passagers. Il apparaîtrait que les ateliers la dessous contiendrait assez de matériel pour réparer un tank, si celui-ci pouvait être amené le long des voies.

Victory Plaza reste le plus important noeud de transport et de communication de Zverograd. Une armée contrôlant la partie aérienne de la place pourrait restreindre les accès à une grande partie de la ville, puisque quelques uns des plus importants axes routiers passent par là. La partie souterraine de la place est un terrain âprement disputé, mais aucun bloc n'est pour l'instant parvenu à s'imposer et ainsi bloquer les trois lignes de métro. Le nom de Victory Plaza ne pouvait être plus approprié, celui qui en aura le contrôle fera un grand pas pour remporter la campagne de Zverograd.

NOTES DE JEU

Victory Plaza peut être le théâtre de batailles extrêmement sanglantes. Créez un immense plateau, en gardant les structures sur les bords pour former un no-man's-land mortel avec peu de couverts. Si vous avez les tuiles inclus dans l'extension "Hadès", deux bouches de métro peuvent être placées comme objectifs dans le centre de la carte, près de l'Obélisque de la Victoire. Atteindre ces accès avec des unités pourrait déjà constituer un objectif en soi.

Vous pouvez également utiliser ces tuiles pour créer un scénario avec deux plateaux distincts, connectés par les entrées du métro. Le deuxième plateau représenterait ainsi la station de métro de Victory (voir Opération "Hadès" pour les règles de combat dans les souterrains). Dans le cadre d'une campagne, prendre le contrôle de la station pourrait permettre l'accès à l'ensemble du réseau métropolitain de Zverograd.

De plus, il y a eu quelques rapports alarmants à propos de la station Victory. Un officier de l'Axe sans scrupules y a lâché plusieurs unités de zombies incontrôlables, s'attaquant à tout le monde, quel que soit son camps. D'autres rapports affirment qu'au moins deux escouades de gorilles ont déserté l'Axe, refusant d'obéir à leurs officiers supérieurs. Certains auraient fui dans la station Victory, ne quittant leur repaire que pour chasser leur pitance. Ces rapports peuvent être utilisés comme base pour vos scénarios, rendant les rencontres souterraines vraiment terrifiantes.

CENTRAL HOSPITAL (6)**Station de Métro:** Hospital (Red Line North / Red Line South)

L'un des bâtiment caractéristique campé le long de l'Avenue de la Révolution d'Octobre est l'Hôpital Central. Il occupe un bloc entier et, en dépit de l'immense croix rouge peinte sur son toit blanc, il a été bombardé à plusieurs reprises. Il est toujours debout, mais de grandes portions ont été entièrement détruites.

Les parties subsistantes de l'Hôpital sont encore en activité, toujours grâce au personnel d'origine, dont un grand nombre n'a pas eu le temps d'évacuer la ville, ou ne savait tout simplement pas où aller. Ces équipes médicales ont soigné les soldats blessés de tous les blocs, l'Hôpital changeant régulièrement de mains.

L'autre intérêt de l'Hôpital Central est son approvisionnement en médicaments. Même avec un ravitaillement régulier depuis l'arrière (jamais vraiment régulier à Zverograd), les forces combattantes sont en constant besoin de fournitures médicales. Cet avantage, combiné à son emplacement central, font de l'Hôpital une zone de combat disputée.

NOTES DE JEU

L'Hôpital Central est un lieu parfait pour des combats en intérieur. Il y a beaucoup de petites pièces, bureaux, chambres, dortoirs pour le personnel ou les forces d'occupation. De plus l'Hôpital est un excellent cadre pour donner une ligne directrice à votre scénario. Médecin, infirmières, matériel médical, ou officiers ennemis détenant de précieuses informations; tout ceci peut être utilisé comme objectif pour les joueurs. Les unités rapides pourraient être chargées de récolter autant de ressources possibles tout en étant pourchassé par une force ennemie plus lente, mais à l'avancée irrésistible. Ensuite, l'attaquant pourrait devoir s'extraire de l'immeuble sans perdre le contrôle de leurs objectifs durement acquis.

VIEILLE VILLE

La partie la plus ancienne de la ville est située autour du Monastère de Saint Petrov (4), depuis lequel il y a une vue d'ensemble sur toute la ville. La Vieille Ville (5) elle-même a été réduite en cendres, mais le Phare (13) est toujours debout. Cette zone de Zverograd, centre historique de la cité, a beaucoup souffert des combats.

VIEILLE VILLE (5) & MARKET SQUARE (12)**Station de Métro:** Old Town (Red Line South)

La Vieille Ville de Zverograd a été construite avec le bois des forêts avoisinantes, et les maisons en bois sont restées debout pendant des centaines d'années. Malheureusement, ce vénérable quartier de la ville a terriblement souffert de l'invasion. Il reste très peu de ce secteur historique. Ses bâtiments étaient autrefois visibles pour les touristes venant de toute la Russie, et les gens entreprenaient de longs voyages annuels pour les fêtes de Pâques de la ville et commercer sur la fameuse Place du Marché. Ce commerce, stimulé par l'emplacement de la ville, a fait de Zverograd une riche cité. Les commerçants rivalisaient pour construire les plus belles demeures, vitrines de leur succès et de leur richesse.

Bien que la Révolution désapprouvait ce genre d'excès bourgeois, quelques uns se réjouirent de voir la Vieille Ville rasée. Les maisons à colombages flambèrent comme du petit bois lorsque les bombes au phosphore des trois blocs tombèrent sur le quartier historique. Tout ce qu'il reste maintenant ne sont que poutres à demi consommées et cendres, ne fournissant que peu de couverts.

L'incendie de la Vieille Ville, causant de nombreuses victimes, fut visible à de nombreux kilomètres à la ronde. La zone est aujourd'hui couverte de cendres, terrain vague jonché de mines. De nombreux véhicules blindés sont expédiés ici afin de fournir un tir de couverture aux troupes tentant la traversée de ce désert pour atteindre le Monastère.

NOTES DE JEU

Pour recréer ce champ de bataille, assemblez un plateau de jeu parsemé de quelques soft cover, mais pas de hard cover d'aucune sorte.



VIEUX VILLAGE DE PECHE (15) & LE PHARE (13)

Station de Métro: East End (Red Line South)

Cette partie de Zverograd a été bâtie des siècles avant le Monastère, dont les archives font mention brièvement. Les premiers colons, venus dans la région il y a plus de 2000 ans, ont construit leur village dans une crique abritée à partir de laquelle ils purent exploiter la riche pêche de la Mer Caspienne. La petite communauté prospéra alors au cours des siècles, la plupart du temps à l'abri de la tumultueuse histoire russe.

Le Vieux Village de Pêcheurs est désormais sous contrôle Allié. Il est fermement tenu par la 4ème Division de Rangers, qui ont creusé de nombreuses grottes dans la roche dure le long de la côte. Bien que le village soit en contrebas du Monastère, et qu'il offre une cible à l'artillerie depuis les hauteurs; un croiseur Allié fournit un tir de couverture avec ses canons de 16 pouces, ce qui est amplement suffisant pour protéger les Rangers.

Le reste de la côte Est de la ville est également sous contrôle Allié, depuis le Village de Pêche jusqu'au Phare au Nord. Depuis ce dernier, les Rangers lancent des raids dans les zones contestées de la ville. Il est difficile de traverser la côte jusqu'aux abords de Zverograd, des tireurs embusqués SSU couvrant toutes les voies d'accès. Les Rangers effectuent donc des tirs d'artillerie avant de lancer leurs attaques.

NOTES DE JEU

Si vous jouez une longue campagne dans Zverograd, le débarquement Allié sur les plages Est peut faire une excellente introduction. Les forces Alliées peuvent devoir conquérir le Vieux Village de Pêche, le débarquement des troupes s'effectuant depuis de barges avant de les lancer de féroces combats urbains. Un autre scénario pourrait concerner la prise du Phare avant que les défenseurs ne fassent exploser des charges de démolition. La bataille pour le phare peut s'avérer encore plus intéressante si vous disposez de suffisamment d'éléments pour bâtir une structure de plusieurs étages.

PARCS ET LOISIRS DE ZVEROGRAD

Avant l'évacuation générale, la plus grande partie des habitants de Zverograd vivaient à l'Est de la cité, où étaient bâtis certaines de ses plus étonnantes constructions : le Zoo Municipal (20), le Jardin Botanique (21) et le Parc Central de Zverograd (22). Les familles fréquentaient ces endroits pour se reposer, se détendre, profiter de la faune, faire de longues promenades, faire du sport en plein air. Le Parc Central était un joyau de verdure, abritant une grande variété d'arbres anciens. Le Jardin Botanique pouvait se vanter d'une collection de fleurs, de plantes exotiques ou natives de la région. Le Zoo Municipal était parmi les plus célèbres du pays, devancé uniquement par celui de Moscou. Il hébergeait de nombreux grands ours, maintenant en liberté dans le secteur.

ZOO MUNICIPAL (20)

Station de Métro: Terminus (Red Line North / Red Line South)

C'est bien triste mais tous les résidents du Zoo ont disparus depuis longtemps. Dès le début des combats, le personnel a été réaffecté à des tâches plus urgentes et les animaux ont été abandonnés, mourant de faim. Quelques volontaires dévoués ont bien essayé de braver le bombardement pour prendre soin de ces pauvres créatures, mais lorsque les combats atteignirent la ville, la nourriture se fit rare. Bon nombre des animaux survivants ont alors été tués par des soldats ou des civils cherchant désespérément de quoi manger.

Néanmoins, quelques uns des spécimens les plus dangereux sont parvenus à s'échapper et à s'adapter à leur environnement, redevenant de terribles prédateurs. Certaines de ces créatures rôdent désormais en ville. Certains ont investi les égouts, et les soldats échangent des histoires de crocodiles en embuscade sous les rues. En surface, des ours, des tigres, et au moins deux meutes de loups ont été aperçus. Des soldats bravaches se vantent de chasser ces animaux, mais la plupart surveillent leurs arrières et s'inquiètent d'avantage de la menace ennemie.

Il y a aussi quelques songes et gorilles en liberté, trouvant refuge dans le Jardin Botanique voisin et dans le Parc Central. Des rapports non confirmés font état de Gorilles de l'Axe envoûtés par les cris et les appels de leurs congénères, les emportant loin de leurs maîtres. Les primates usant alors de leur incroyable intelligence et leur force pour protéger leurs frères. Si cela est vrai, cela signifierait que les techniques de lavage de cerveau du Blutkreuz Korps ne sont pas aussi efficaces que l'Axe le laisse entendre.

ZONE INDUSTRIELLE

Autrefois coeur industriel de Zverograd, où d'immenses usines fournissaient des emplois à des dizaines de milliers de citoyens, ce district a été dévasté par la guerre. La plupart des bâtiments ont été gravement endommagés par les échanges de tirs et les frappes de l'artillerie, et les édifices autrefois majestueux furent réduits en ruines. Dès les premiers jours de l'invasion de l'Axe, la Zone Industrielle fut presque entièrement envahie. Au moment où les renforts SSU arrivèrent du Nord, seuls quelques bastions défendus par des soldats Soviétiques déterminés avaient réussi à tenir. Les troupes fraîches parvinrent à reprendre la plupart des bâtiments, établissant des points durs dans les vastes usines qui fabriquaient autrefois tracteurs et autres équipements lourds.

Le quartier assiégé s'étendait de la Centrale Electrique (16) à l'Ouest jusqu'à l'Usine de Tracteurs (17) à l'Est, avec l'énorme Usine de Chars (25) entre les deux. La Zone Industrielle était aussi connu pour abriter le Stade (23) et le Parc de la Révolution (24).

USINE DE TRACTEURS (17)

Station de Métro: Factory 2 (Blue Line)

Symbole de la puissance industrielle de la SSU, l'Usine de Tracteur est la seule à ne pas être tombée aux mains de l'ennemi lors de la première invasion de la ville. Ses défenseurs ont tenu contre vents et marées pendant plus de 10 jours, jusqu'à ce que les renforts SSU arrivent depuis le Nord.

Le site et ses défenseurs ont terriblement souffert, mais leur ténacité a transformé l'Usine de Tracteur en un point dur SSU, le plus redoutable de tout Zverograd. C'est ici que tout le ravitaillement SSU entre dans la ville et c'est par là que toutes les grandes offensives sont lancées. Une défense anti-aérienne très dense ceinture la zone, rendant très difficile tout bombardement du complexe par les autres blocs.

La lourde machinerie encore sur place est maintenant utilisée pour produire des tanks. La SSU ne se risquant pas à envoyer des pièces de matériel VK si près du front, les nouveaux marcheurs ne sont pas assemblés ici. Toutefois, les marcheurs endommagés reviennent se faire bichonner dans l'Usine. Conditionnés par l'atmosphère des combats, c'est ici même que l'on trouve certains des meilleurs mécaniciens de la SSU.

STADE (23) & PARC DE LA REVOLUTION (24)

Station de Métro: Factory 1 (Blue Line) Factory 2 (Blue Line)

Bien que ces lieux aient moins souffert, le Stade et le Parc de la Révolution ont tout de même subi les outrages de la guerre, et l'espérance de vie dans ces quartiers reste assez courte.

Le Stade est très proche de la partie orientale du secteur abritant l'Usine de Tracteurs, et il offre un lieu de rassemblement de troupes idéal pour les assauts de grandes envergure. Toutefois, il est presque impossible à défendre efficacement, car trop d'accès, trop de caches pour les tireurs, et presque aucun couvert pour les troupes sur les terrains. Plus d'une fois, le Stade s'est transformé en arène sanglante lorsque deux blocs lancèrent des attaques surprises contre des unités se regroupant dans l'enceinte. Mais la plus grande partie du temps, celui-ci est vide compte tenu de la faible valeur stratégique de ce site à haut risque.

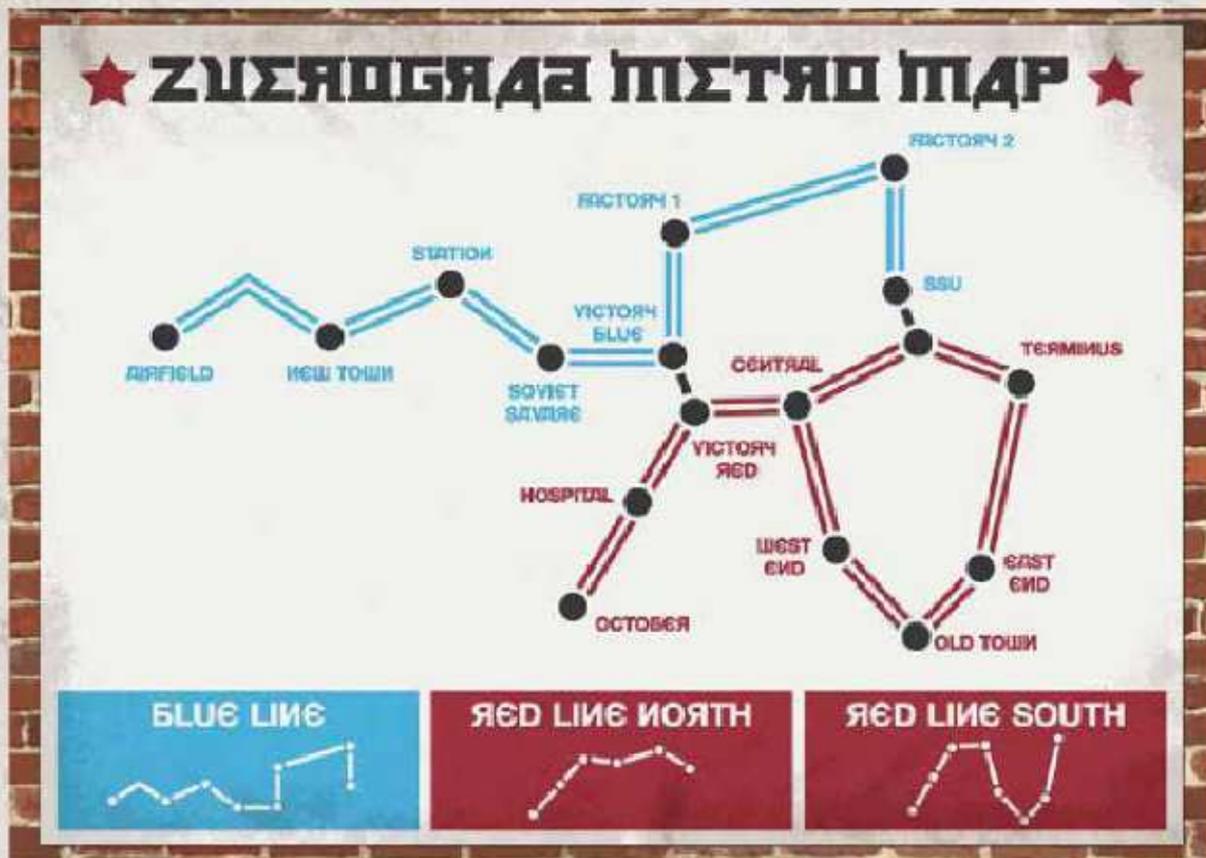
Avant la guerre, les habitants de Zverograd se rendaient au Parc de la Révolution pour jouer au ballon ou prendre le soleil. Quand les forces de la SSU essayèrent de construire un petit aérodrome au milieu du parc, des tirs d'artillerie ennemis dévastèrent le secteur, incinérant la végétation et transformant le parc en un paysage lunaire. L'absence quasi-totale de couvert, combinée à d'innombrables obus non explosés et autres mines larguées, ont fait du parc un champ de mort. Ce serait folie de vouloir prendre le contrôle de cette zone, et aucun bloc n'est prêt à gaspiller ses soldats pour un objectif sans valeur.

NOTES DE JEU

L'Usine de Tracteur est un excellent cadre pour de féroces batailles. Ses défenses peuvent être lourdement armées et solidement retranchés, veillez donc à ce que les forces d'assaut aient suffisamment d'unités pour absorber un tir nourri incessant de la part du défenseur. Toute attaque sur cet objectif sera menée avec toutes les ressources disponibles du bloc, sans avoir peur d'y inclure des unités à fort coût en points d'armée.

NOTES DE JEU

Ces objectifs peuvent être joués pour faire des scénarios très originaux. Laissez votre imagination travailler! Une petite force peut être bloquée dans le Parc de la Révolution, entourée d'ennemis, et la seule issue se trouve dans un champ de mines! Le Stade est un excellent endroit pour les scénarios avec trois joueurs, un de chaque bloc. Les unités des trois armées y entrent, mais combien vont en sortir vivantes?



CENTRE VILLE

Quartier parmi les plus agréables de la ville avant la guerre, les maisons du centre ville de Zverograd ne représentaient une moindre importance stratégique en elle-même. Cependant, la localisation du secteur au cœur de la ville, ses larges rues et une ligne de métro Est-Ouest, l'ont rendu essentiel à tout plan de conquête. Ce fut la partie de Zverograd où les trois blocs étaient au contact. Il fut rare que l'ensemble du quartier ne soit aux mains d'un seul belligérant. Le Centre Ville de Zverograd est en effet un terrain dangereux.

Le Centre Ville s'étend de la Gare Centrale (18) au Parc Mémorial (27), à l'Ouest, comprend le Soviet Square (10) et le Gran Hotel du Red Flag (11), puis va jusqu'au GUM (26) et à Victory Plaza (3).

SOVIET SQUARE (10), LE GRAND HOTEL DU RED FLAG (11) & GUM (26)

Station de Métro: Soviet Square (Blue Line)

Autrefois quartier le plus opulent de Zverograd. Il y avait là de beaux bâtiments, attrayants, des avenues bordées d'arbres, et des restaurants et des cafés accueillants. La plupart de ces structures sont encore debout, mais toutes portent les stigmates de la guerre, impacts de balles et éclats de grenades.

A l'intérieur des bâtiments, tout n'est que ruines. La proximité des immeubles entre eux a provoqué des combats rapprochés. Pas de bombardement d'artillerie ici, au risque de toucher ses propres soldats.

Les soldats se sont frayé un chemin à travers les quartiers commerciaux du mieux qu'ils le purent, en restant loin de la rue et des fenêtres, pour ne pas s'exposer aux tirs des snipers. La plupart des cloisons intérieures ornées de peintures murales ont été abattues afin que les soldats puissent progresser en relative sécurité à l'intérieur des bâtiments plutôt que par la rue. Ces mêmes bâtisses possèdent désormais de nouvelles issues improvisées, contrôlées nerveusement par les patrouilles. Les troupes savent qu'elles peuvent tout à coup se retrouver coupées de tout contact ami par la maçonnerie affaiblie s'écroulant derrière elles, ou soudainement être entourées d'ennemis surgissant par ces nouvelles ouvertures.

Le GUM est le plus grand magasin de Zverograd, réplique plus petite de son homologue de Moscou. La plus grande partie des magasins ont été pillés et sont désormais vides. Il reste peu de la décoration architecturale du bâtiment d'origine. Le pire à craindre sont les morceaux de verrières pleuvant sur la tête des soldats lorsque le sol tremble sous le coup d'explosions lointaines. Plusieurs soldats ont été tués par ces éclats de verre.

Avant la guerre, le Grand Hôtel du Red Flag était célèbre pour son mât gigantesque, orné d'un des plus grands drapeaux du Parti Communiste du monde. Le drapeau ne put être sauvé à temps lors de la prise de la ville par l'Axe. Cet événement est toujours considéré comme une marque de honte pour tous les soldats SSU se battant à Zverograd. L'Hôtel était un lieu de rencontre important pour l'élite sociale de la ville, et c'était l'endroit où les dignitaires séjournaient pendant leur visite. Le Chef SSU Joseph Staline y résida à deux reprises pendant ses visites officielles de la ville.

A proximité, le Soviet Square a été conçu pour évoquer la Place Rouge de Moscou, mais dans une ville déjà remplie de symboles de la Révolution, celui-ci fut tourné en dérision, considéré comme une copie bon marché. Complètement plane et sans aucun couvert d'aucune sorte, les soldats ne traversent jamais cette place, même la nuit. Le pourtour du square offre bien quelques caches pour les tireurs embusqués mais tout l'endroit a été largement piégé par les sapeurs de tout bloc.

NOTES DE JEU

Cette partie de la ville est pleine de grands bâtiments, avec de nombreux couloirs et de petites pièces. Les bouches de métros et les égouts à proximité permettent d'arriver sur les lieux sans se faire remarquer, ajoutant aux conditions éprouvantes des lieux pour les nerfs. Essayez de limiter le combat à quelques escouades par joueur, idéalement avec des armes de combat rapproché. Si vous les possédez, c'est un excellent lieu pour utiliser les tuiles de métro et d'égout de l'opération Hadès.

PARC MEMORIAL (27)

Station de Métro: Gare (Blue Line)

Ce parc est bien antérieur à la construction de la ville dans les années 1930, et il fut l'un des plus beaux de la région avec ses arbres centenaires. Le dimanche, les orchestres locaux jouaient des concerts en plein air sous un chapiteau pour en faire profiter les citoyens. L'endroit possédait également une grande collection florale, et était certainement l'endroit le plus coloré de la ville, après le Jardin Botanique.

Le Parc fut transformé en un camp fortifié, servant de QG à l'Axe pour toutes ses opérations dans le secteur. Des bunkers y ont été construits, la DCA est partout présente, et aucun commandant SSU se risquerait à un assaut sur cette position.

NOTES DE JEU

Un attaquant doit surmonter des difficultés incroyables pour avoir une chance de prendre cette position, mais la perspective de capturer un général de l'Axe et tout son entourage est très alléchante. Lors de la création d'un scénario dans cette zone octroyez à l'attaquant un grand nombre de points d'armée, étant donné qu'il va perdre une grande quantité de ses troupes. Le joueur de l'Axe doit avoir à sa disposition tout ce qui peut l'aider dans sa défense : postes de tir, champs de mines... et ses unités doivent commencer dans des positions hautement défendables. Cela en fait un scénario très difficile même pour un joueur attaquant expérimenté.

PERIPHERIE DE LA VILLE

Cette section décrit les divers théâtres d'opération hors de Zverograd mais d'une valeur stratégique importante pour tout ce qui se passe à l'intérieur de la ville. Bien que la majeure partie des combats eurent lieu dans Zverograd, de grandes batailles se produisirent en périphérie. Ces affrontements impliquèrent surtout des troupes régulières et des chars, alors que les forces d'élite et les marcheurs étaient engagés intra-muros, où ils pouvaient faire pencher la balance.

Il y a trois grandes zones majeures en dehors de Zverograd : le Port (14) et North Bridge (9) dans le Nord-Ouest ; l'Aérodrome (7) et le Red Bridge (8) à l'Ouest ; et la Gare de Triage (19), juste au Nord de la ville.

PORT (14) & NORTH BRIDGE (9)

Station de Métro: Aucune

Ce qui était autrefois un port florissant sur la Caspienne a périclité. Le Port a vu son accès à la mer interdit depuis que l'Axe a prit le contrôle du Red Bridge et miné les eaux qu'il surplombe. Désormais, aucun navire ne peut se risquer à passer sous le pont. De plus, de nombreuses batteries de canons Allemands ont été essaimés le long de la côte.

Néanmoins, les vastes entrepôts du Port sont utilisés par la SSU, qui a repris le contrôle de la zone quelque mois après le début de l'invasion. Dans ces entrepôts est stockée la plus grande partie du ravitaillement SSU, malgré la proximité de la ligne de front.

Les Alliés, comme l'Axe, ont bien l'intention de capturer le Port. Le contrôle de ce secteur permettrait d'améliorer considérablement les perspectives d'avenir de ces blocs. Les Alliés pourraient utiliser les installations portuaires pour débarquer leurs véhicules lourds encore à bord de la flotte en Mer Caspienne ; tandis que l'Axe pourrait utiliser le Port pour améliorer le soutien de ses patrouilles côtières pour prévenir tout nouveau débarquement Allié. Pour l'instant, cependant, le contrôle du Port est aprement disputé et aucun bloc n'est en mesure de mener à bien ses plans.

GARE DE TRIAGE (19)

Station de Métro: Aucune

Bien qu'elle ne soit pas vraiment dans l'enceinte de la ville, la Gare de triage est l'un des lieux le plus désespérément contesté de tout Zverograd. Ici, une poignée de soldats de l'Axe tiennent la position face aux vagues d'assauts successives des troupes SSU. Les forces de l'Axe sont bien retranchées, avec des nids de mitrailleuses, emplacements de mortiers et de l'artillerie. Ils se font parachuter du ravitaillement aussi souvent que possible, et ils reçoivent un soutien aérien prioritaire. Pourtant il est presque impossible à cet avant-poste d'être correctement renforcé. S'il venait à tomber, la voie serait grande ouverte pour la SSU, qui pourrait ravitailler directement par le train le reste de ses troupes en ville, et Zverograd retournerait alors rapidement dans le giron Soviétique.

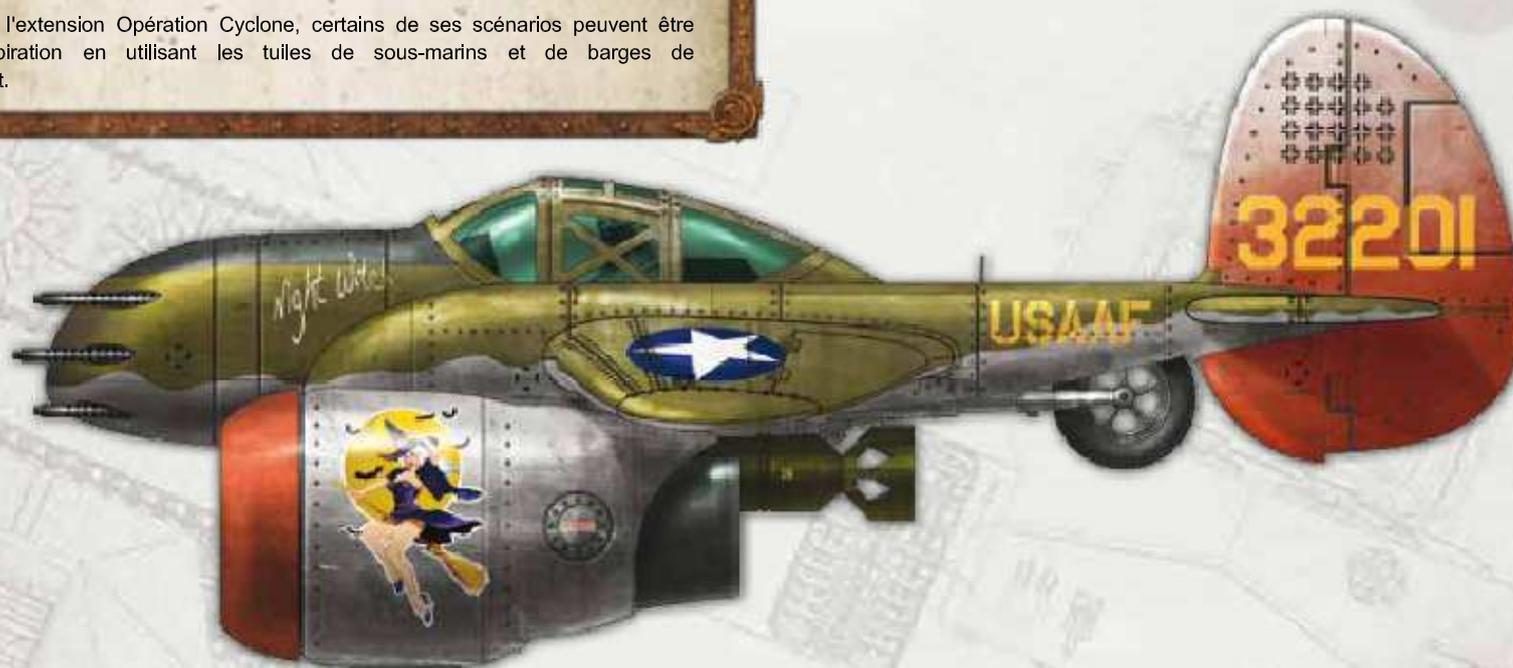
Depuis la Gare de triage, l'Axe contrôle les voies ferrées sur des kilomètres, et son artillerie détruit systématiquement tout train blindé qui tenterait d'entrer dans la ville. Jusqu'à présent, aucun de ces trains n'a réussi à approcher à moins de trois kilomètres de Zverograd.

NOTES DE JEU

La Gare de triage est l'endroit rêvé pour mettre en scène une bataille désespérée. Les défenseurs Allemands doivent avoir accès à une grand choix de troupes, mais doit resté en infériorité numérique. L'efficacité de l'appui aérien de l'Axe peut être déterminé aléatoirement chaque tour. De plus, la SSU peut attaquer depuis deux côté à la fois, avançant vers la Gare avec l'aide de trains blindés accompagnant un assaut lourd. Si vous possédez l'opération Hadès, utilisez les tuiles de rails du métro et de trains pour représenter les voies ferrées et les trains blindés.

NOTES DE JEU

Si vous avez l'extension Opération Cyclone, certains de ses scénarios peuvent être source d'inspiration en utilisant les tuiles de sous-marins et de barges de débarquement.



NOUVELLES UNITES

Vous trouverez ici les rapports des divers services de renseignement concernant les nouvelles unités récemment aperçues sur le champ de bataille. Etudiez les attentivement, un général compétent se devant de bien connaître son ennemi.

Les unités décrites dans cette section ne sont pas incluses dans cette boîte d'extension, à l'exception du "Winter Child".

ÜBERTOTEN ASSAULT SQUAD

Depuis des années maintenant, l'Axe utilise un sérum basé sur le VK qui rétablit un semblant de vie aux morts. Cette arme horrible a permis de créer le redoutable Übertoten, soldat de l'Axe tiré de la tombe pour devenir zombie et combattre de nouveau.

Toutefois, lorsqu'il est utilisé sur des sujets vivants, le sérum peut avoir des résultats différents. Le pire (et le plus perversément désiré) étant de transformer les soldats en zombies "vivants". Ces machines à tuer presque inarrêtables conservent leur intelligence mais gagnent une force et une endurance surnaturelle. Ces choses sont connues sous le nom de Übertoten. Le premier à avoir été créé est maintenant connu sous le nom de Totenmeister. Bien qu'aucune des expériences suivantes n'aient rencontré le même succès, tous les Totenmeister sont extrêmement dangereux.

Comme ces êtres ont conservé toute leur sensibilité tactile, ils ne sont pas limités à l'utilisation brutale des Panzer Gloves. Ils peuvent être équipés d'armes régulières et exploiter le champ de bataille pour parvenir à leur objectif. Leur résistance surhumaine en fait de parfaits candidats pour les missions désespérées. Après tout, que peuvent craindre ceux qui sont déjà morts ?



ÜBERTOTEN SUICIDE SQUAD

Parfois, même les soldats de l'Axe les plus endurcis et fanatiques sont incapables de supporter la transformation subie après l'injection du Wiederbelebungsserum. Bien qu'ils apprécient l'énorme puissance qu'ils partagent avec tous les Übertoten, au plus profond d'eux même ils détestent les abominations qu'ils sont devenus. Ces soldats morts-vivants cherchent maintenant une mort véritable qui les libèrerait de leurs tourments.

La Suicide Squad porte des armes antichars dont les membres se servent en combat rapproché, assurant leur propre destruction en même temps que celle de leur cible. Ces zombies survivent rarement à une bataille, mais ceux qui y parviennent peuvent se consoler en se disant que leur heure arrivera bientôt. L'Axe ne manque pas d'ennemis à combattre, et les zombies sont toujours prioritaires lorsqu'on demande des volontaires pour les missions suicide.



HORTEN HO-347

L'Axe fut le premier à appliquer la technologie jet sur ses avions de combat. La conception des avions Allemands a récemment fait un bond en avant avec l'introduction des moteurs VK, permettant à leurs avions de réaliser des exploits incroyables que l'on croyait impossible il y a quelques années encore. Ils peuvent voler plus vite, et grimper plus haut que quiconque ait pu l'imaginer. Les moteurs de dernière génération permettent même un vol quasi-stationnaire et le décollage et atterrissage vertical. Les frères Horten, deux ingénieurs Allemands géniaux dans le domaine, ont eu un accès illimité aux ressources dont ils avaient besoin pour expérimenter de nouveaux prototypes. Leurs innovations ont conduit à un sursaut attendu de la supériorité aérienne de l'Axe.

FLEDERMAUS III

Le HO-347 .III est à la fois un chasseur et un appareil d'attaque au sol très efficace. Ses canons légers peuvent détruire les autres unités aériennes en quelques secondes. Son plus gros canon, un 75mm, est parfait pour attaquer le point faible des chars ou des marcheurs, à savoir leur toit faiblement blindé. Malgré son déploiement encore récent, de nombreux as de l'Axe ont déjà un Fledermaus entre les mains et sont devenus encore plus redoutables. Ces avions se sont révélés extrêmement efficaces à la fois sur le front de l'Est et en appui de la NDAK (Neue Deutsches Afrika Korps).



FLEDERMAUS IV

Variante chasseur-bombardier du nouveau Horten, le HO-347 .IV porte de nombreuses bombes sous son fuselage. Malgré leurs tailles relativement petites, ces bombes peuvent être dévastatrices lorsqu'elles sont larguées directement sur leur cible lors d'un passage en très basse altitude. Comme pour les autres variantes Horten, le Fledermaus IV dispose aussi de canons, permettant à son pilote d'attaquer des cibles aériennes et terrestres avec facilité.



USMC HEAVY MACHINE GUN TEAM

Le Corps des Marines est l'une des quelques branches militaires qui a gardé son identité distincte lors de la création du bloc Allié. Même si un Corps de Marines Allié a été créé, l'USMC reste une entité distincte. Au début de la guerre, ils se sont battu presque exclusivement dans le pacifique, mais ils se trouvent maintenant à défendre leur terre natale en Alaska et dans les Everglades. Après avoir affronté les troupes de la Marine Impériale Japonaise pendant 5 ans, les Marines ont appris à la dure qu'une grande puissance de feu est essentielle pour parvenir à la victoire. La capacité à se déplacer rapidement sur le terrain est également un facteur vital pour les Marines. Une petite équipe portant une mitrailleuse est parfois la meilleure option pour apporter un appui-feu. Ces équipes sont composées de vétérans de nombreuses campagnes - des hommes qui peuvent vous sortir de situations d'infériorité numérique.



La Heavy Machine Gun Team est une unité défensive. Elle n'est pas bien adapté à l'assaut étant donné que la mitrailleuse lourde est une Setup Weapon, elle met du temps à être déployée. Toutefois, lorsqu'elle est déployée derrière un couvert ou à l'intérieur d'un bâtiment, elle peut faire des merveilles. Sa puissance de feu est suffisante pour qu'une unité y réfléchisse à deux fois avant d'entrer dans le champ de ce calibre 50. La compétence Reactive Fire vous permet d'activer cette unité en toute confiance hors de son tour, afin de tirer sur les unités traversant sa ligne de mire - ce qui constitue toujours une mauvaise surprise pour l'ennemi. Assurez vous d'avoir d'autres unités alentour pour prendre les objectifs, puisque cette unité est meilleure quand elle est stationnaire. Ne vous inquiétez pas si peu de cibles se présente devant votre équipe - cela signifie juste que votre adversaire la considère comme une menace et qu'il devra prendre un autre chemin. C'est là une unité parfaite pour bloquer une partie du plateau de jeu de façon à ce que vos autres unités puissent s'embusquer ailleurs.

USMC HEAVY MORTAR TEAM

Cette unité USMC a troqué son calibre 50 pour un mortier lourd de 120mm. C'est l'une des armes les plus fiables qu'on puisse avoir dans un environnement difficile telle la jungle profonde où les Marines ont souvent eu à se battre. Le mortier ne s'enraille jamais, il est facile d'entretien, et peut être rapidement déplacé d'un endroit à l'autre. Les équipes de mortiers lourds sont courantes sur le théâtre du Pacifique. Quatre hommes avec une de ces armes peut contenir un assaut japonais jusqu'à ce que les renforts arrivent. Les obus de 120mm peuvent même mettre à mal les véhicules légers et les marcheurs.



Comme son homologue équipe d'une mitrailleuse, l'unité de mortier est à vocation défensive. Bien que plus léger qu'une réelle artillerie, le mortier est lui aussi une Setup Weapon. En conséquence, ces hommes doivent être déployés au bon endroit afin de fournir un appui aux troupes Alliées proches. Même s'il peuvent faire feu directement, il est généralement préférable de disposer d'observateurs.

P-48 PELICAN

Les Alliés possèdent la plus grande flotte aérienne de la planète. Dans les cieux, leur puissance est actuellement incontestée. Cependant, l'arrivée des avions à réaction de l'Axe au cours des dernières années a provoqué un bouleversement. Les nouveaux chasseurs Allemands peuvent voler plus vite, monter plus haut et sont mortels même lorsqu'ils sont moins nombreux. Face à cette nouvelle menace, les pilotes et les scientifiques Alliés ont conçu une nouvelle génération d'avions : le P-48. Ces étonnants appareils ont été fabriqués pour être déployés sur tous les fronts, et sur tous types de champs de bataille. Leur petite taille est leur atout majeur : ayant besoin de peu d'espace de stockage et quasiment pas de piste, les Pélicans peuvent décoller depuis un sous marin ou un porte-avions léger.

Leur aptitude au décollage vertical leur permet d'être déployé au plus prêt du front. Quelques minutes après avoir quitté le combat, ils sont déjà réarmés et ravitaillés, et prêts pour une autre mission de soutien des troupes au sol. Dans le Pacifique il n'est pas rare de voir les troupes Alliées construire de petites bandes d'atterrissage pour les Pelicans. Ceci constitue l'une de leur première priorité une fois une tête de pont établie. Ils savent que cela leur autorisera un soutien aérien vital pour contenir les inévitables contre-attaques ennemies à venir.

DIVING DOTTY

La version Mk C "Diving Dotty" est un chasseur-bombardier polyvalent. Il peut fournir un soutien aérien pour les unités au sol et à la fois engager des chasseurs ennemis inopportuns. Ses nacelles à bombes peuvent transporter une quantité impressionnante d'explosif, mortel pour toute cible au sol. Les pilotes Alliés les utilisent depuis 1942 et savent tirer le meilleur de leurs capacités; la plus casse-cou d'entre elles étant la plongée jusqu'à une altitude dangereusement basse pour s'assurer que les bombes frappent juste.



BELLOWING BERTIE

Le P-48X "Bellowing Bertie", successeur du Mk C, peut donner un bon coup d'arrêt. Il a déjà fait ses preuves en Europe et dans le Pacifique. Il tire son surnom des roquettes explosives d'attaque au sol, capables de détruire la plus grosse des cibles en une seule salve. Il faut un pilote qualifié pour en tirer le meilleur parti, mais beaucoup de vétérans Alliés désireux de voler sur ces appareils. Comme le Mk C, le Bellowing Bertie est capable d'engager tout chasseur ennemi et de prendre l'ascendant sur lui. Il n'y a pas beaucoup d'avions dans le monde capable de résister à la puissance de feu concentrée des mitrailleuses lourdes montées dans son nez.



Le P-48 Pelican, que ce soit le Mk C ou sa variante X, peut maintenant être trouvé sur tout le globe. Il est utilisé principalement par l'AAF (Allied Air Force), mais il a également trouvé sa place dans le Corps des Marines Alliés. Une autre variante, le Mk M est exclusivement utilisé par la Marine. D'ici quelques années, les Alliés espèrent équiper leur flotte aérienne entière avec ces nouveaux appareils. Ils savent que leur suprématie aérienne doit être maintenue si ils veulent parvenir à la victoire finale.

Note : en raison de la taille de son socle, le Bellowing Bertie occupe deux cases sur le plateau.

HEAVY SUPPORT WALKER

MOBILE HQ

Avec tant de nouvelles technologies sur le champ de bataille, il est devenu de plus en plus difficile de coordonner les opérations sur le terrain. Pendant des années, des officiers Alliés ont réclamé des transports capables de répondre aux exigences d'une guerre en perpétuelle évolution. Leurs demandes ont enfin abouti avec le développement du Heavy Command Walker M1 "Mobile HQ".



A l'intérieur de ce véhicule, les Command Squads sont équipées de tout ce dont elles peuvent avoir besoin pour coordonner une attaque. Pour ceux qui n'ont pas de chance avec les dés, c'est un must-have. Le Mobile HQ dispose d'une puissance de feu suffisante pour se débarrasser de l'infanterie ennemie, et c'est aussi une unité anti-aérienne assez puissante. Ce véhicule sera probablement parmi les premières cibles de votre adversaire, alors assurez lui une bonne protection.

LONG TOM II

Dès le début du conflit, les Alliés comprirent que l'artillerie de campagne avait son rôle à jouer. Ils investirent massivement dans les chassis pouvant transporter des armes lourdes à proximité de la ligne de front tout en étant assez réactifs face aux menaces. Le Heavy Support Walker M7 "Long Tom II" est le dernier système d'arme devant remplir cette tâche. Sa puissance de feu impressionnante peut transformer le champ de bataille en paysage lunaire en quelques minutes. Ses obus font pleuvoir la mort sur tout type de cible terrestre, et ses énormes chargeurs permettent de délivrer un tir soutenu sans avoir besoin de recharger.

Le Long Tom II est un énorme atout pour n'importe quelle armée Alliée. Il est capable d'infliger des dégâts colossaux dans un court laps de temps dû au fait qu'il n'est pas soumis à la règle Reload. Mais, comme tout véhicule d'artillerie, il est très vulnérable à courte portée. Le Long Tom II ne peut pas tirer avec son canon principal à une distance de 3 cases ou moins. Cependant cet engin est assez endurant pour être joué de manière assez agressive, vous n'avez pas besoin de le cacher derrière un élément de terrain et de n'utiliser que son tir indirect. Il est capable d'encaisser quelques coups en restant à découvert. Depuis une position bien choisie, il sera en mesure de délivrer des tirs directs avec un effet dévastateur.



SKYSWEEPER

En réponse à la menace croissante venant des airs, les Alliés ont eu besoin de systèmes d'armes avancés pour améliorer leur puissance de feu anti-aérien sur le terrain. Le nouveau châssis lourd HSW était parfait pour cette tâche. Tout ce qu'il fallait, c'était une nouvelle arme avec assez d'impact. Avec ses trois canons de 60mm à tir rapide, le Heavy Support Walker M9 "Skysweeper" était né. Un des buts à long terme des Alliés est d'équiper chaque compagnie blindée d'au moins un de ces marcheurs. Toute la puissance industrielle Alliée fonctionne jour et nuit pour y parvenir.

Le Skysweeper est une unité simple et directe. Ses canons peuvent dévaster le ciel aisément, et sont également efficaces contre presque toutes les cibles au sol. Seules les unités les plus lourdement blindé peuvent ignorer ses tirs. Grâce à sa compétence Reactive Fire, le HSW M9 peut réagir très rapidement à toute nouvelle menace qui pourrait apparaître sur le champ de bataille. Veillez à utiliser cette aptitude avec un maximum d'efficacité.



SSU TESLA GUN TEAM

Avec toutes ces nouvelles menaces sur le champ de bataille, en particulier les gorilles, zombies et autres armures lourdes de l'Axe, la nécessité de disposer d'armes plus puissantes est devenue une nécessité urgente pour la SSU. Il faut des nerfs d'acier de la part d'un simple soldat pour faire face aux aberrations du Blutkreuz Korps avec rien d'autre qu'une arme légère pour les tenir à distance.

La récente décision de déployer l'impressionnante puissance de feu du Tesla Gun au niveau de l'infanterie a fait beaucoup pour alléger le fardeau qui pèse sur les hommes et les femmes de la SSU. Les usines travaillent jour et nuit pour permettre à toutes les forces du bloc d'avoir accès à ces armes de pointe. Tous les travailleurs savent leurs troupes ont désespérément besoin de ces armes.

A cette date, aucun exemplaire en état de marche n'est tombé entre les mains ennemies. Chaque exemplaire est équipé d'un système de destruction. Les courageux artilleurs ont toujours suivi leurs ordres à la lettre, préférant se sacrifier plutôt que de permettre la capture de la technologie Tesla. Malheureusement, des problèmes persistants lors de la conception ont causé l'autodestruction accidentelle de quelques armes.



Bien que ce ne soit pas une arme facilement transportable, le Tesla Gun est très puissant et bénéficie d'une portée relativement longue. Placé en position défensive, il peut menacer presque toute unité ennemie. En offensive, l'ennemi y réfléchira à deux fois avant de s'opposer à sa trajectoire. Au moins, il se concentrera sur l'équipage Tesla et laissera vos autres troupes avancer. Une fois en place, le Tesla Gun se débarrassera de sa cible en un seul tir.

SSU HEAVY MORTAR TEAM

Dès 1942, la Stavka comprit l'importance de concentrer la puissance de feu pour percer les lignes Allemandes et reconquérir le pays. Un large éventail d'armes ont été développées pour atteindre cet objectif, dont le célèbre mortier de 120mm, encore en usage. Il a fait ses preuves de nombreuses fois, aussi bien comme arme défensive qu'offensive. Sa capacité à utiliser deux puissants types de munitions est encore rendu plus mortel par sa remarquable portée de tir.

La Heavy Mortar Team peut faire pleuvoir la destruction sur tout type de cible au sol. Avec un peu de chance, les munitions régulières du mortier peuvent être une menace pour les véhicules blindés. Les munitions à courte portée sont conçues pour maximiser les dégâts contre les unités ennemies. A chaque fois que le mortier tire, l'équipage peut sélectionner le type de munitions qui sera utilisée pour le prochain tir.



KV47 RECOVERY & DEMOLITION WALKER

Pendant des années, l'Armée Soviétique fut peu regardante pour ses pertes en véhicules. L'ennemi de l'Axe était à la porte et devait être repoussé à tout prix. C'était heureux lorsque l'équipement lourd pouvait être sauvé ou réparé, mais de nombreuses machines endommagées ont simplement été abandonnées à la rouille sur le champ de bataille.

Un changement de mentalité s'est produit avec le développement des marcheurs SSU alimentés en VK. Même détruites, ces unités étaient encore très précieuses pour le minerai rare et les pièces qui les composaient. Des ordres furent émis afin que, si rien d'utile ne pouvait être récupéré sur l'épave, elle devait être détruite correctement afin d'empêcher l'ennemi d'accéder à la technologie KV SSU.

Les opérations de récupération de cette complexité sont très difficile à réaliser sur le champ de bataille, mais la SSU était déterminée à protéger ses secrets militaires. L'urgence de la situation et nature encombrante de la technologie à récupérer conduisit à l'utilisation de marcheurs pour cette tâche. Une nouvelle génération de KV47 fut créée, dotée d'équipements spéciaux. Les régiments lourds SSU peuvent maintenant protéger leur précieuse technologie même dans les conditions de combat.

Certains de ces nouveaux modèles se sont révélés être d'efficaces machines de combat. Leurs pilotes sont recrutés parmi les meilleurs mécaniciens de terrain de la SSU, et ils ont l'habitude de faire des réparations de fortune avec les moyens du bord. Leur tâche leur a également donné l'expérience du pilotage de marcheurs endommagés, faisant d'eux de parfaits candidats pour ces nouvelles équipes de sauvetage.

Il existe actuellement quatre modèles différents de ces KV47 "mécaniciens"

MIKHAIL

Le KV47-G "Mikhael" est armé d'un Sulfur Jet et d'une pince hydraulique. Il est conçu pour détruire les véhicules si l'armée bat en retraite et que rien ne peut plus être récupéré. Il est aussi très efficace en lâchant un jet de sulfure sur les unités ennemies s'approchant trop près.



MAKSIM

Le KV47-H "Maksim" utilise une tronçonneuse et une pince pour dégager et découper les composants endommagés des véhicules. C'est le plus commun des véhicules de récupération, on le trouve souvent dans les ateliers de la SSU. En raison de son utilité, les Maksim capturés par les autres blocs trouvent un usage dans leurs propres ateliers de réparation.



MARLEN

Le KV47-I "Marten" est équipé d'une clé à molette motorisée en plus de sa pince. D'abord conçu pour suivre les blindés SSU plus lourds et agir comme mécanicien de terrain, ce modèle est plus souvent trouvé dans les grands régiments de chars de la Garde. Parce que les tanks lourds SSU subissent les assauts dangereux de l'infanterie, les pilotes de Marlen ont amélioré leur marcheurs pour les combats rapprochés.



MELOR

Enfin, le KV47-J "Melor" porte un obusier de 45mm en plus de sa clé motorisée. Les pilotes-mécaniciens les plus expérimentés de la SSU sont capables de remplir leur mission à l'aide d'un seul bras de leur marcheur. Comme ils se retrouvent souvent à soutenir un assaut, ces unités sont équipées d'un obusier pour fournir un appui à leurs camarades.



BR 47 SELF-PROPELLED WEAPON PLATFORM

RED FURY

"La quantité est une qualité en elle-même" Cette célèbre citation de Staline est parfaitement adaptée à cette nouvelle arme. Le BR 47-100 "Red Fury" ne coûte pas cher, est efficace, fiable, et facile à produire. Depuis le début de l'invasion par les forces de l'Axe, la SSU a dû faire face à de nombreuses cibles blindées. Les armes anti-chars ont donc reçu une attention toute particulière de la part des scientifiques et des ingénieurs soviétiques. Leur dernière création est le châssis BR 47, basé sur le RSO



Allemand, portant un canon de 100mm. Ce véhicule léger était à l'origine plutôt une machine agricole, avec un siège rudimentaire pour le conducteur. Il a depuis évolué pour devenir un système d'arme simple mais efficace, une base de la machine de guerre SSU. Il est particulièrement apprécié par les forces spéciales. Les commandos Spetnaz aime ce petit véhicule pouvant être parachuté à leur côté pour fournir un appui feu dont ils peuvent avoir désespérément besoin sur le champ de bataille.

Le BR 47-100 est un moyen peu coûteux de se procurer un support antichars pour toute armée SSU. Avec son canon de 100mm, il est efficace contre les cibles blindées à longue portée. Déployés avec soin, quelques BR 47-100 peuvent tenir en respect des véhicules ennemis beaucoup plus lourds, forçant l'adversaire à envoyer des soldats pour les déloger. Même un seul BR 47-100 peut tenir un secteur du champ de bataille pendant un certain temps, à condition d'avoir un soutien à proximité pour le protéger.

En cas de découverte par l'ennemi, un BR 47-100 peut rapidement se déplacer pour éviter un contre tir, mais son blindage trop mince ne tiendra pas longtemps face à des munitions de calibres un peu important, des tirs d'armes légères peuvent l'endommager.

Note : le BR 47-100 "Red Fury" a des figurines composant son équipage. Bien que ces soldats opèrent sur leur véhicule dans une position très exposée, le BR 47-100 reste un véhicule. Etant donné que l'équipage porte des armes personnelles, celles-ci figurent sur la carte d'unité du véhicule. Lorsque le véhicule subi des dommages, n'enlevez pas de figurine de soldat, cochez simplement une case sur la carte, comme d'habitude pour les véhicules.

RED RAIN

Si on peut y monter un canon antichar, on peut aussi y monter un mortier lourd! Développé à partir du même châssis que le BR 47-100, le BR 47-200 "Red Rain" porte un mortier de siège de 200mm. Arme facile à produire, ce mortier est surtout handicapé par ses munitions. La SSU a du mal à produire le calibre dont l'arme a besoin, ce qui empêche le BR 47-200 d'être déployé à plus grande échelle. Néanmoins, ces mortiers mobiles sont de plus en plus présents sur le front de l'Est



Autre moyen peu coûteux d'avoir une puissance de feu lourde, le Red Rain se distingue vraiment lorsque vous disposez d'observateurs dans votre armée. Le tir direct est toujours risqué, le châssis ayant une espérance de vie minime, mais utilisé en tir indirect, il donne le meilleur de lui-même.

Note : le BR 47-200 "Red Rain" a des figurines composant son équipage. Bien que ces soldats opèrent sur leur véhicule dans une position très exposée, le BR 47-200 reste un véhicule. Étant donné que l'équipage porte des armes personnelles, celles-ci figurent sur la carte d'unité du véhicule. Lorsque le véhicule subit des dommages, n'enlevez pas de figurine de soldat, cochez simplement une case sur la carte, comme d'habitude pour les véhicules.

ÜBERTOTEN ASSAULT SQUAD

"Panzerprinz" - Schwer Panzer Abteilung 515, Wehrmacht

Fait remarquable : Pour le mérite - 1946
Ritterkreuz des Eisernen Kreuzes mit Eichenlaub und Schwertern - 1945

Le Prince Colonel von Fürstenwerth est l'héritier d'une vieille famille prussienne. Depuis des siècles, ses ancêtres ont été soldats. Aujourd'hui, il est l'un des commandants de blindé le plus célèbre de l'Axe. Ses tactiques innovantes impliquant des marcheurs sont devenus légendaires.

Il sert actuellement sur le front de l'Est, où son unité court d'une bataille à l'autre, détruisant toute unité SSU ayant la malchance de croiser son chemin.

Récemment, le Schwer Panzer Abteilung 515 a été transféré auprès de la 33ème division Panzer sur le front de Zverograd. Bien que ses engins lourds soient vulnérables dans ce terrain encombré, la puissance de feu qu'ils apportent est inégalée. Le Colonel von Fürstenwerth préférerait diriger son unité d'élite sur un terrain plus dégagé, mais depuis tout petit il a appris qu'un soldat ne choisit pas toujours l'endroit où il est envoyé.

Avec sa compétence Ace Pilot, "Panzerprinz" améliore l'efficacité de tout véhicule qu'il dirige. Rappelez-vous que vous pouvez lancer les dés avant l'activation, afin de gagner une action supplémentaire pour mener à bien vos plans.

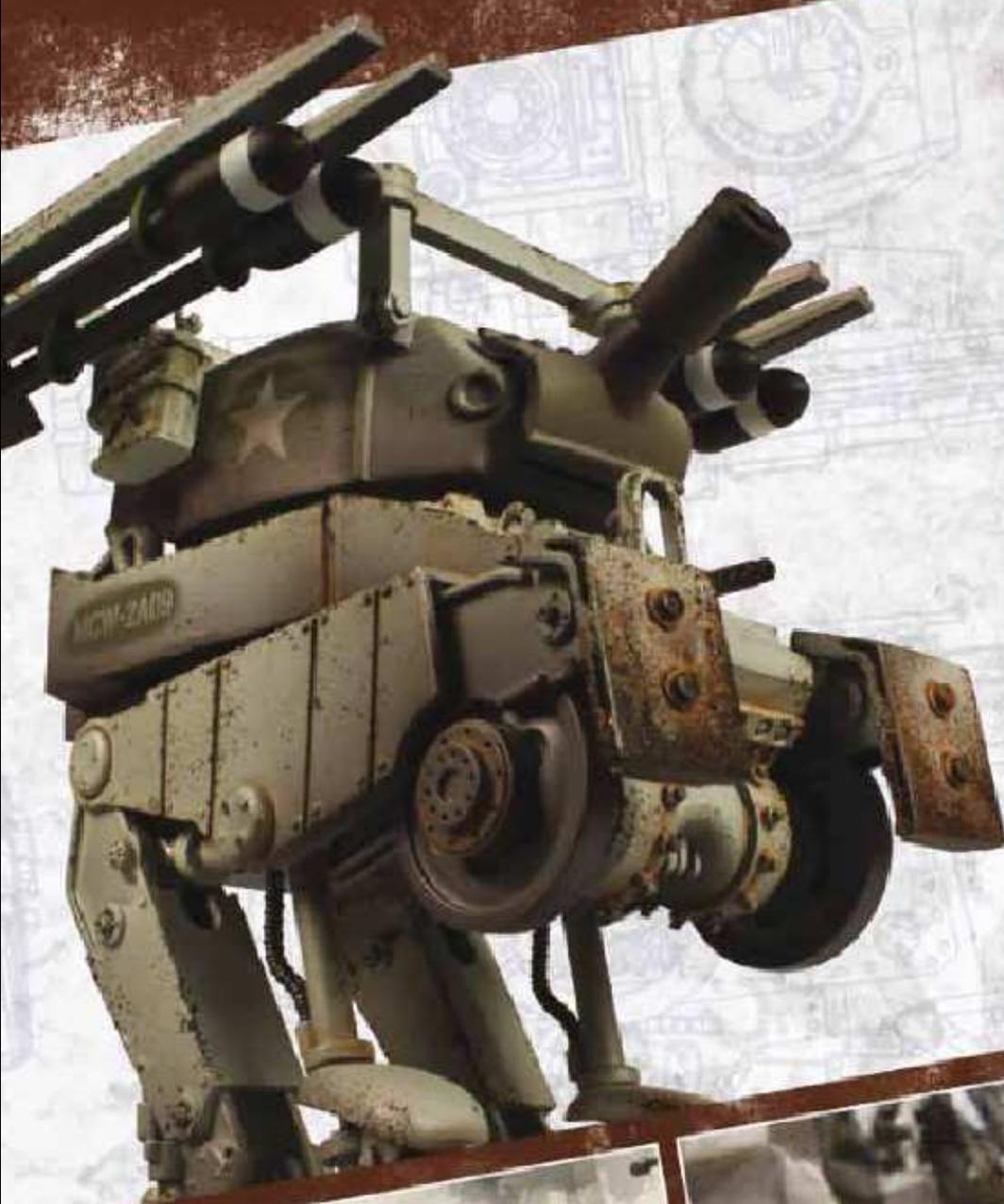


SERGEANT VICTORY

Pour plus d'informations sur le Sergeant Victory, veuillez vous référer à la section "Surhumains" de ce livret de règles (page 5).

Comme les autres êtres "supérieurs", le Sergeant Victory est une petite armée à lui tout seul. Il est capable de vraies prouesses sur le champ de bataille, et dispose d'une puissance de feu conséquente. N'oubliez pas qu'il pourra pas rejoindre une unité régulière, et ne disposera pas de sauvegarde de couvert. Ce personnage est sûr d'attirer l'attention de votre adversaire, ainsi que d'une grande partie de la puissance de feu de ses troupes. Vous pouvez en tirer avantage, en vous disant que ce sont des tirs qui ne tomberont pas sur le reste de vos troupes, les laissant libres d'agir. Essayez de coordonner ses attaques avec d'autres unités, si vous l'envoyez seul au front il ne donnera guère de résultats. Il doit travailler en symbiose avec le reste de vos soldats.





DUST WARFARE™

**Prenez les marcheurs, prenez les règles.
Réécrivez l'histoire**

En 1947, la Deuxième Guerre Mondiale fait toujours rage. Dans la réalité alternative des années 40 de *Dust Warfare*, les joueurs contrôlent des héros, des unités, et de redoutables marcheurs de combat dans leur bataille pour le destin du monde. Conçu par le célèbre gourou de la miniature Andy Chambers, *Dust Warfare* apporte un nouveau concept de jeu dynamique et engageant avec les superbes figurines de *Dust Tactics*.



www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

**DUST
WARFARE**