

# Opération Cyclone

HIVER 1947





## BIENVENU DANS OPÉRATION CYCLONE !

Cette première extension à *Dust Tactics* va vous faire découvrir de nouvelles unités ; de nouvelles règles ; et une nouvelle campagne dans laquelle nos deux héros, Sigrid et Joe, continuent de s'affronter.

*Opération Cyclone* se déroule quelques semaines après *Opération Blue Thunder*. Cette fois, l'enjeu de la lutte est une mine d'extraction de VK. C'est certainement le plus riche gisement de tout l'Antarctique, tous les blocs sont sur le pied de guerre pour en prendre le contrôle !

A la mesure de l'enjeu, les Alliés et l'Axe font intervenir sur ce champ de bataille de nouvelles unités, à la puissance formidable. Les robots équipés d'armes d'artillerie doivent assurer à chaque camp une suprématie totale.

Les hauts commandements des blocs ont dépêché sur le terrain certains de leurs représentants : des officiers qui doivent gérer au mieux la bataille et calmer un peu l'ardeur de nos héros... Au sein des escouades de commandement, ces officiers sont accompagnés de spécialistes dont les compétences peuvent influencer considérablement sur le cours des combats.

Devant la menace toujours grandissante des robots adverses, les états-majors envoient des groupes spécialisés pour lutter contre ces véhicules. Les équipes de « tueurs de robots » font désormais partie des forces militaires du monde de Dust.

Enfin, les différentes armées emploient désormais des unités plus petites, plus discrètes, pour essayer de prendre l'avantage. De petits groupes de Snipers, ou encore des spécialistes du réglage des tirs d'artillerie sont désormais sur le terrain. Leur influence ne passera pas inaperçue !

**CONTENU**

CETTE BOÎTE CONTIENT :

- 6 DALLES DE TERRAIN
- 2 CARTE DE HÉROS & 2 CARTE D'UNITÉ
- 4 CAISSES DE MUNITIONS
- 4 OBSTACLES ANTICHARS
- 9 CASES DE TERRAIN
- CE LIVRET



### LES RÈGLES D'ARTILLERIE

Vous allez tout d'abord découvrir les nouvelles règles qui régissent l'utilisation de l'artillerie sur le champ de bataille. Ces règles sont simples, mais il est néanmoins conseillé d'avoir joué quelques parties de *Dust Tactics* avant de les utiliser. Si vous ne connaissez pas encore ce jeu, vous pouvez télécharger gratuitement les règles à cette adresse : [www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com) ou [www.Dust-Tactics.com](http://www.Dust-Tactics.com). Vous pourrez ensuite jouer avec le contenu de cette boîte sans problème.

Après l'artillerie, vous pourrez découvrir le fonctionnement des escouades de commandement, qui offrent de nombreuses possibilités. Là encore les règles sont simples, vous pourrez utiliser ces escouades dans votre armée immédiatement.

Viennent ensuite les escouades d'observateurs et celles de Snipers. Leurs particularités sont décrites via quelques nouvelles compétences.

### LA CAMPAGNE OPÉRATION CYCLONE

La deuxième partie de ce livret décrit en détail les batailles de *Opération Cyclone*. Ces scénarios utilisent les dalles de terrain fournies dans cette boîte, ainsi que celles de l'opération « Blue Thunder ».

Les scénarios forment une grande campagne qui peut être jouée d'un seul bloc. De nouvelles règles viennent également modifier la nature des différents terrains que vous pourrez retrouver dans *Dust Tactics*.

Enfin, vous découvrirez quelques conseils pour bien utiliser les nouvelles unités présentes dans cette boîte.

## RÈGLES D'ARTILLERIE

Pour beaucoup de généraux, l'artillerie est la reine du champ de bataille. Elle annonce toujours l'assaut, et couvre toujours la retraite. Toutes les armées de *Dust Tactics* comportent de larges formations regroupant quantité de différentes armes d'artillerie. Il n'est donc pas rare que quelques unes se retrouvent directement sur les champs de bataille que nous connaissons.

Chaque bloc a sa philosophie quand à son armement, son organisation tactique. C'est la même chose pour l'artillerie. Vous découvrirez dans *Opération Cyclone* quelques unités équipées de ces terribles armes. Quelles que soient les extensions suivantes, les règles présentées dans ce livret fonctionnent pour toutes les armes d'artillerie, de toutes les armées du monde de Dust.

Dans *Dust Tactics*, les armes d'artillerie ont un fonctionnement un peu différent des autres armes que vous avez pu découvrir dans le livret de règles. Dans ces pages, nous allons étudier la manière dont elles fonctionnent, leurs effets dévastateurs sur le terrain et les unités adverses.

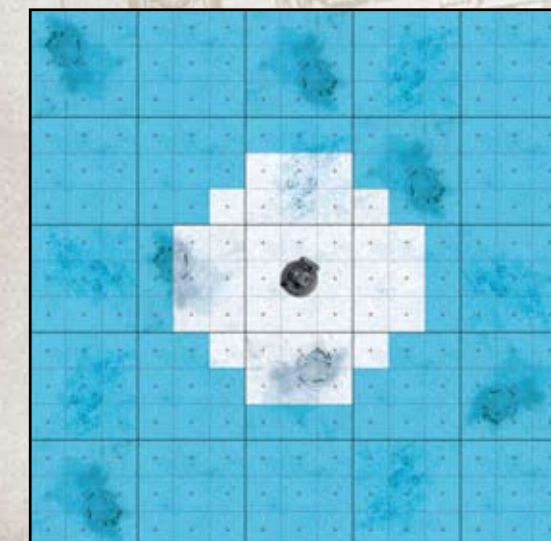
Tout d'abord, les armes d'artillerie, qu'elles soient montées sur des véhicules ou qu'elles soient autonomes, sont toujours notées de la même manière sur leurs fiches d'unité.

A la place de retrouver une portée sur la ligne d'arme, vous découvrirez cette lettre : A. Toute arme qui a comme portée A est une arme d'artillerie, soumise à toutes les règles que vous allez découvrir ensuite.

Certaines des règles d'artillerie changent également la manière dont une unité va se comporter en général. En dehors de ces quelques particularités, une unité qui dispose d'armes d'artillerie fonctionne comme n'importe quelle autre unité de *Dust Tactics*.

### LA PORTÉE A

Lorsqu'une arme a pour portée A, c'est que c'est une arme d'artillerie. Les obus, missiles, grenades ou projectiles qu'elle envoie frappent leurs cibles du ciel. Chargés d'explosifs de forte puissance, ils sont capables de détruire n'importe quelle cible en un instant.



Pour simuler le fait que le projectile doit d'abord prendre son envol avant de pouvoir frapper le sol, une arme d'artillerie a toujours une **portée minimum** de **4 cases**. De même, la puissance de ces armes fait que les projectiles peuvent largement traverser un champ de bataille de *Dust Tactics* (et même bien au-delà). La **portée maximum** d'une arme d'artillerie est toujours **illimitée** (comme une portée U).

**Attention**, une unité qui dispose de plusieurs armes peut tout à fait combiner une arme d'artillerie avec des armes normales ! Si vous vous reportez à la fiche d'unité du *Lothar* fournie dans la boîte, vous verrez que c'est le cas.

Ce robot dispose d'un ensemble d'artillerie *Nebelwerfer 42* (on le reconnaît grâce à sa portée A) et d'une mitrailleuse *MG 44*. Cette dernière est une arme normale que l'on reconnaît grâce à sa portée de 4.



Lorsque vous utiliserez ce *Lothar*, si vous faites feux de toutes vos armes, seul le *Nebelwerfer 42* sera soumis aux règles d'artillerie. La *MG 44* obéira aux règles de tir classiques.

En quelques mots : Lorsque vous utilisez une arme d'artillerie, vous êtes soumis à des règles un peu différentes des règles de tir habituelles. Voilà les principales, nous les étudierons plus loin avec attention :

- une arme d'artillerie qui tire en *tir direct*, c'est-à-dire qu'elle voit sa cible directement, touche sur les ⊕. L'unité qui l'utilise peut alors décider d'effectuer une attaque soutenue (**SHOOT + SHOOT**). Elle peut également utiliser ses autres armes si elle le souhaite.
- une arme d'artillerie qui tire en *tir indirect*, c'est-à-dire que la position de sa cible est communiquée par une autre unité, touche sur les ⊕. L'option de tir soutenu n'est alors pas disponible car le *tir indirect* prend deux actions. L'unité peut aussi utiliser ses autres armes si elle le souhaite.
- lorsqu'une arme d'artillerie a tiré, quel que soit le tir choisi, elle doit dépenser une action (**RELOAD**) pour recharger avant de pouvoir être utilisée à nouveau.
- pour déclencher un *tir indirect*, une unité doit disposer de la compétence *Artillery Strike*.





### LES DIFFÉRENTS TYPES DE TIR D'ARTILLERIE

Comme les projectiles lancés par une arme d'artillerie frappent du ciel, il n'est pas nécessaire que l'unité qui l'utilise voit directement sa cible pour utiliser une arme de ce type. Bien sûr, si l'unité voit clairement sa cible, son tir n'en est que plus dévastateur. Ainsi, une arme d'artillerie peut agir de différentes manières.

#### Le tir direct

Tout d'abord, si l'unité qui dispose de l'arme d'artillerie voit sa cible, c'est un **tir direct**. C'est la configuration la plus meurtrière pour le malheureux adversaire... Lorsqu'une arme d'artillerie ouvre le feu en **tir direct**, elle touche sur les ☒ et peut relancer les dés si elle fait une attaque soutenue (**SHOOT + SHOOT**). On peut facilement imaginer qu'il faut être sacrément courageux (ou un peu fou) pour charger en terrain découvert face aux canons ennemis.

En dehors de cette particularité, le **tir direct** se déroule comme n'importe quelle autre attaque dans *Dust Tactics* : vérification de la ligne de vue (sinon ce n'est pas un tir direct), vérification de la portée minimum et feu !

Un **tir direct** compte comme une action (1 **ACTION**) pour l'unité équipée de l'arme d'artillerie. Il peut donc être associé à n'importe quelle autre action disponible pour l'unité (se déplacer par exemple).

**EXEMPLE :** les *Assault Rangers* s'infiltrèrent dans la cour de la base de l'Axé. Ils terminent leur tour sur le carré qu'ils occupent. Ils sont désormais dans la ligne de visée du *Lothar*. Le joueur de l'Axé décide de l'activer. Il a plusieurs options devant lui. Tout d'abord, comme le *Lothar* voit directement les *Rangers*, le tir sera obligatoirement un **tir direct**. Il peut choisir de faire une attaque soutenue (**SHOOT + SHOOT**) classique : il touchera sur les ☒ et pourra relancer une fois les ratés. Le *Lothar* sera alors désactivé.



Il peut également choisir de faire un **tir direct** (1 **ACTION**) suivi de n'importe quelle autre action demandant une seule action (se déplacer, recharger, etc.). Après avoir effectué ces deux actions, le *Lothar* est désactivé. Gageons que dans cette situation, le joueur de l'Axé choisira d'effectuer une attaque soutenue ! Les *Assault Rangers* sont une cible de choix, une menace énorme pour le *Lothar* s'ils arrivent assez près pour l'attaquer. Il vaut mieux s'en débarrasser au plus vite !

### LE TIR INDIRECT

Si l'unité qui dispose de l'arme d'artillerie ne voit pas sa cible, mais qu'une autre unité disposant de la compétence *Artillery Strike* la voit, c'est un **tir indirect**. C'est l'utilisation la plus classique des armes d'artillerie : un observateur discret, disposant d'une carte précise, donne les coordonnées aux artilleurs installés à l'arrière des lignes. Quelques instants plus tard, une pluie de feu s'abat sur l'ennemi...

Pour toucher avec un **tir indirect**, vous devez obtenir un ☒ sur votre jet de dé. Comme pour une attaque normale.

Attention, le **tir indirect** est soumis à quelques règles particulières. C'est l'unité qui dispose de la compétence *Artillery Strike* qui **déclenche le tir**. Il faut donc que ce soit **elle** qui ait une ligne de vue dégagée sur l'objectif et pas l'unité d'artillerie (sinon c'est un **tir direct**). Mais surtout, le **tir indirect** intervient au moment où l'unité qui voit la cible est activée, pas au moment où l'unité d'artillerie est activée !

Si l'unité d'artillerie qui doit faire le **tir indirect** a déjà été activée à ce tour, tant pis ! Elle ne peut pas rejouer à ce tour.

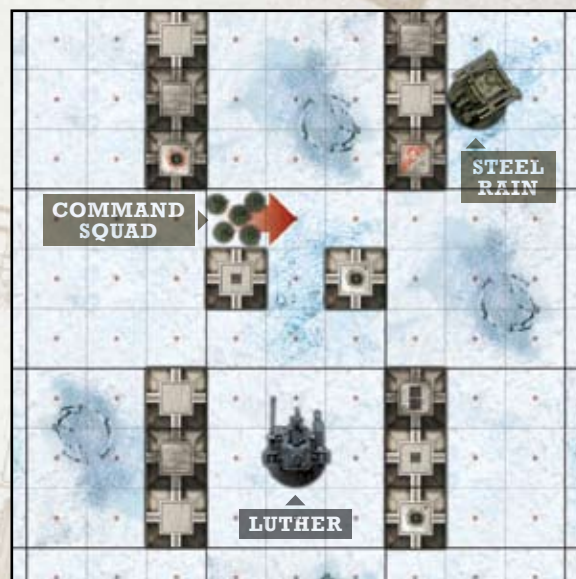
Si l'unité d'artillerie qui doit faire le tir indirect n'a pas été activée, alors cette attaque est possible.

#### Lorsque cela se produit, voici la procédure à suivre :

- l'unité qui déclenche *Artillery Strike* est activée normalement, comme n'importe quelle autre unité. Elle peut se déplacer, attaquer, etc. Le joueur qui en a le contrôle peut ordonner un tir d'artillerie, qui compte comme une action (1 **ACTION**).
- si le joueur décide de faire un tir d'artillerie, l'unité est immédiatement désactivée et l'unité équipée de l'arme d'artillerie immédiatement activée. Vous pouvez alors effectuer le **tir indirect** avec cette dernière. Une fois que cette attaque a eu lieu, l'unité d'artillerie est désactivée. Le **tir indirect** consomme donc deux actions automatiquement.
- le joueur aura alors activé deux unités de suite. L'unité qui a commandé le tir, puis celle qui l'a effectué.

**EXEMPLE :** le *Luther* s'approche dangereusement des lignes alliées. S'il n'est pas arrêté à temps, le tour suivant, il pourra charger le *Command Squad* des *Rangers* ! Ces derniers décident d'intervenir grâce au *Steel Rain* dissimulé un peu plus loin. Le joueur allié active le *Command Squad* et le déplace sur la case de l'intersection. L'unité a désormais une ligne de vue sur le *Luther*. Ce mouvement lui a coûté une action, il en reste donc une pour déclencher l'*Artillery Strike*. Comme le *Command Squad* n'a pas subi de pertes, il a encore sa *Radio*, nécessaire pour transmettre les coordonnées.

Le joueur allié déclenche le *Strike*. Le *Command Squad* est désactivé (il a effectué ses deux actions du tour) et le *Steel Rain* immédiatement activé. Ce dernier effectue le **tir indirect**, il touche sur les ☒ sans possibilité de relance (le **tir indirect** consomme deux actions). Le *Steel Rain* est alors désactivé et c'est au tour du joueur de l'Axé.



**IMPORTANT**

Pour déclencher un **tir indirect**, une unité doit posséder la compétence *Artillery Strike* ! Vérifiez également qu'il n'y ait pas d'autres conditions nécessaires au déclenchement du tir (un *Command Squad* doit avoir un *Radio* pour déclencher ce tir, par exemple).

### RECHARGER UNE ARME

Contrairement aux autres armes de *Dust Tactics*, les projectiles des armes d'artillerie sont trop volumineux pour être intégrés dans des chargeurs automatiques. Après avoir utilisé une de ces armes, l'équipage doit arrêter la machine et recharger l'arme avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Cette action s'appelle **RELOAD** (ou rechargement) et consomme une action (1 **ACTION**). Pour vous aider à vous souvenir de quelles armes ont été tirées, vous trouverez dans les boîtes d'unités un pion noté « **LOADED** », qui veut dire « chargé ». Placez ces pions à côté des unités équipées d'armes d'artillerie alors que vous les déplacez sur le champ de bataille. Une fois qu'elles auront tiré, retirez le pion. Vous pourrez le replacer une fois que vous aurez dépensé une action pour **RELOAD**.

Une unité peut tout à fait tirer (**SHOOT**) et recharger (**RELOAD**) son arme d'artillerie en un même tour. Mais dans ce cas précis elle ne pourra évidemment pas réaliser d'attaque soutenue ou se déplacer (ce qui demanderait une troisième action).

En début de partie placez un pion « **LOADED** » à côté du *Lothar* (ses *Nebelwerfer* sont chargés) et à côté du *Steel Rain* (son *Petard* est chargé). Ce dernier n'a pas besoin de pion « **LOADED** » pour ses 4 roquettes, elles sont notées en quantité limitées sur sa fiche d'unité (quatre cases à cocher).



Dans les compétences des unités, sur leurs fiches, toutes les armes notées **Reload** ont besoin d'être rechargées après avoir été utilisées.

Pour le moment deux unités obéissent à cette règle : le *Lothar* de l'Axé et le *Steel Rain* allié. Le *Lothar* a donc besoin de recharger ses *Nebelwerfer*, de gros lance-roquettes et le *Steel Rain* a besoin de recharger son *Petard*, qui lance une énorme boule d'acier pleine d'explosifs.

Vous pouvez noter que le *Petard* n'est pas une arme d'artillerie. Elle suit quelques règles particulières que nous étudierons un peu plus loin, mais sa portée n'est pas A.

D'autres armes pourront donc être soumises à cette règle de rechargement, sans forcément être des armes d'artillerie.



Toujours concernant le *Steel Rain*, vous pouvez noter que ses 4 roquettes sont des armes d'artillerie mais qu'elles sont en quantité limitée. En effet, il y a quatre petites cases à cocher sur la fiche d'unité du robot, juste à côté du nom de l'arme. Les roquettes sont en effet bien trop volumineuses pour être rechargées sur le champ de bataille. Le *Steel Rain* n'en a que quatre pour toute la durée de la bataille.

← ARME SE RECHARGEANT  
← ARME À TIR MULTIPLE

Ainsi, d'autres armes d'artillerie pourront être soumises à cette règle : même si elles ont une portée A, cela ne signifie pas forcément qu'elles peuvent être rechargées en cours de partie.

#### RÉCAPITULATIF :

- pour être considérée comme une arme d'artillerie, une arme doit avoir une portée A
- après avoir été utilisée, une arme d'artillerie doit être rechargée avant de pouvoir être utilisée à nouveau (si cela est possible)
- le tir direct consomme une action. Si vous faites un tir direct, vous pouvez faire une attaque soutenue
- le tir indirect consomme deux actions, pas d'attaque soutenue possible donc
- pour ordonner un tir indirect, une unité doit posséder la compétence *Artillery Strike*
- ordonner un tir indirect consomme une action
- à partir du moment où l'unité a choisi au moins une action **SHOOT** (pour un tir direct ou indirect) elle peut également utiliser ses autres armes si elle le souhaite.

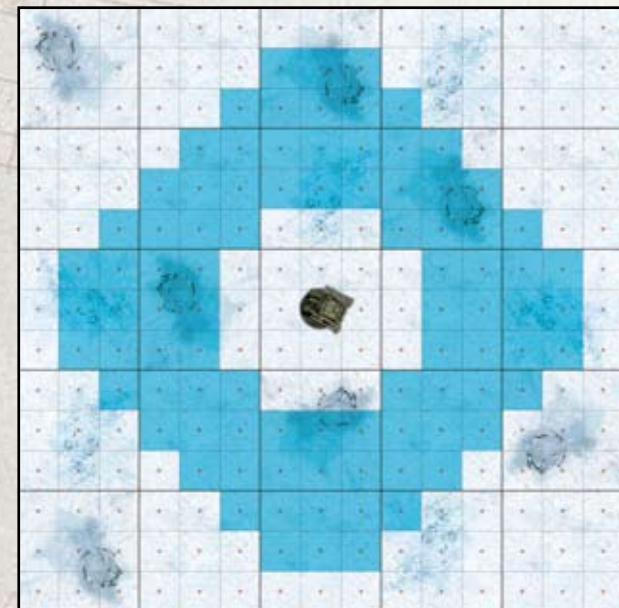


## NOUVELLES RÈGLES DE JEU

En dehors de l'artillerie, *Opération Cyclone* est également l'occasion de vous présenter quelques nouvelles règles de jeu.

### LES ARMES À PORTÉE SPÉCIALE

Certains canons ou mortiers font faire aux projectiles qu'ils tirent une trajectoire en cloche, un peu à la manière d'une arme d'artillerie mais sans avoir une très grande portée maximum.



Ces armes ont donc deux chiffres pour leur portée (notés sur la fiche d'unité) séparés par un tiret. Le premier chiffre indique la portée **minimum** de l'arme et le second sa portée **maximum**.

C'est notamment le cas pour le *Steel Rain*. La portée de son *Petard* est 3-6 : cette arme ne peut pas viser une cible à moins de trois cases et sa portée maximum est de 6 cases.

### LES ARMES À TIR MULTIPLE

Certaines armes sont plus ou moins efficaces suivant que l'on décide de vider le chargeur ou pas... Les armes multiples font plus de dommages si l'on envoie plusieurs munitions à la fois.

Dans la description de leurs dommages, vous pouvez retrouver plusieurs valeurs. Chacune correspond à l'utilisation **d'une munition** et pas à l'utilisation **individuelle** de l'arme. Vous pouvez choisir librement d'utiliser les munitions : toutes d'un coup, deux à la fois, etc. Mais pensez bien à noter ce que vous avez tiré ! Une fois que toutes les cases sont cochées, vous ne pourrez pas recharger ces armes durant la partie.

*Opération Cyclone* introduit ce nouveau type d'arme pour les roquettes du *Steel Rain*. Lorsque vous regardez la ligne d'armement des 4.2» Rocket vous pouvez voir quatre valeurs différentes de dommages : 3/1 correspond à l'utilisation d'une seule roquette ; 6/1 à l'utilisation de deux ; 9/1 de trois et enfin 12/1 à l'utilisation des quatre roquettes en même temps.

Vous pouvez donc décider d'utiliser sa puissance en une seule attaque dévastatrice, ou en plusieurs fois. Dans les compétences du *Steel Rain* vous pouvez retrouver quatre petites cases à cocher. Chacune correspond à une roquette. Une fois qu'elles seront toutes tirées, le robot ne pourra plus se reposer que sur ses autres armes jusqu'à la fin de la partie...

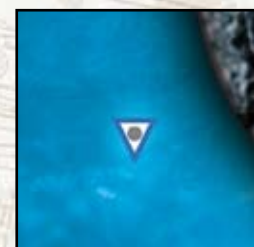
## LES NOUVEAUX TYPES DE TERRAIN

Dans les règles de base de *Dust Tactics*, vous avez pu découvrir deux types de terrain : les cases marquées d'un point au centre et les cases sans point.

Les cases marquées d'un point au centre peuvent être traversées par n'importe quelle unité et ne bloquent pas les lignes de vue. Les cases sans point bloquent les lignes de vue et le mouvement (sauf si une unité peut passer au dessus avec *Jump* par exemple).

*Opération Cyclone* est l'occasion de vous présenter de nouveaux signes que vous pourrez retrouver sur les carrés de terrain ou les dalles. Pour simplifier nous parlerons de carrés, mais sachez que ces signes peuvent être sur des carrés de terrain ou directement sur les dalles.

Enfin, quel que soit le symbole au centre d'un carré, vous y trouverez toujours le petit point qui vous permet de tracer vos lignes de vue.



### LES CASES « TRIANGLE »


Les cases marquées d'un triangle au centre empêchent tout mouvement à travers mais ne bloquent pas les lignes de vue. Cela peut représenter une case remplie d'eau profonde, par exemple. Les unités ne peuvent pas la traverser mais elles peuvent quand même tirer par-dessus.

Ces cases particulières n'empêchent pas le mouvement des unités volantes ou de celles qui possèdent la compétence *Jump*.



### LES CASES « CROIX »

Les cases marquées d'une croix au milieu peuvent être franchies par l'infanterie mais pas par les véhicules. Elles ne bloquent pas les tirs des unités. De plus elles offrent toujours un SOFT COVER aux escouades qui les occupent.

Ce sont, par exemple, des décombres épais qui bloquent les véhicules (toute unité ayant une valeur d'armure ). L'infanterie peut s'y faufiler ou y rester protégée.

Ces cases particulières n'empêchent pas le mouvement des unités volantes ou de celles qui possèdent la compétence *Jump*. Toute unité d'infanterie qui s'arrête dans une de ces cases est considérée en SOFT COVER (si elle a une valeur de couvert sur sa fiche d'unité).



### LES CASES « LOSANGE »

Les cases marquées d'un losange au milieu peuvent être traversées par toutes les unités. Elles bloquent toute ligne de vue qui passe par elles et les unités qui sont dans le carré ne peuvent pas être prises pour cibles ou attaquer.

Ce symbole est utilisé pour représenter une case remplie de fumigènes par exemple. La case peut être traversée normalement par une unité, mais on ne peut pas tirer à travers. Si une unité s'arrête dans les fumigènes, elle ne peut pas tirer ou être prise pour cible.

## COMPÉTENCES & ARMES SPÉCIALES

### AGILE

L'unité est composée de membres très rapides et très agiles. Lorsqu'elle se déplace, toutes les diagonales ne comptent qu'un **MOVE** (au lieu d'un point pour la première diagonale et de deux pour les suivantes). Une unité *Agile* considère donc les diagonales comme des cases normales pour ses déplacements.

Un héros qui dispose de cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

### ASSAULT

Une fois par partie, l'unité double sa valeur **MOVE** pour le tour. Un héros qui dispose de la compétence *Assault* transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

### ARTILLERY STRIKE

L'unité qui dispose de cette compétence peut déclencher un tir d'artillerie. Elle est équipée de cartes et de radios qui lui permettent de communiquer les coordonnées d'une cible efficacement.

Déclencher un tir d'artillerie coûte une action (1 **ACTION**), il faut donc que vous en ayez une disponible si vous voulez faire réaliser cette attaque. Si vous décidez de le faire, l'unité qui déclenche le Strike est désactivée et l'unité d'artillerie est activée immédiatement et réalise un *tir indirect* (voir règles d'artillerie). Une fois que l'unité d'artillerie a réalisé le tir indirect elle est immédiatement désactivée. Vous allez donc jouer deux unités de suite. Pour déclencher ce tir, l'unité qui l'ordonne doit avoir une ligne de vue claire sur l'unité ennemie. La portée n'est alors pas importante car c'est l'unité qui possède les armes d'artillerie qui ouvre le feu. Vérifiez bien néanmoins que cette dernière respecte les règles des armes d'artillerie (portée minimum de 4 cases notamment).

### PORTÉE A

Les armes disposant d'une portée notée A sont des armes d'artillerie. Pour en connaître le fonctionnement exact, veuillez vous reporter aux règles d'artillerie.

Ces armes ont une portée minimum de 4 cases et une portée maximum illimitée, comme pour la portée U.



IMPORTANT

Les armes d'artillerie (portée A) ne peuvent jamais être utilisées à l'intérieur des bâtiments ! Elles feraient s'écrouler le plafond avant d'avoir pu toucher quoi que ce soit ! Ainsi, pour tous les scénarios se déroulant à l'intérieur des bases (dalles grises), vous ne pouvez pas utiliser d'arme à portée A. Aucun artilleur digne de ce nom ne prendrait ce risque.

### RELOAD

Les armes notées *Reload* sur leurs fiches d'unité nécessitent un temps de rechargement. Voir les règles de rechargement dans la partie règles d'artillerie de ce livret.

### SNIPER





Les tirs dévastateurs du *Sniper* lui permettent de choisir sa cible. C'est donc lui qui décide quelle figurine subit un  au sein d'une escouade. S'il décide de viser le porteur d'une arme particulière, son tir atteint autant le soldat que son arme. Les deux sont mis hors de combat (donc votre escouade ne pourra pas récupérer son *Bazooka*, par exemple). Le *Sniper* peut également décider de viser un héros. Dans ce cas, c'est obligatoirement le héros qui perd du  et pas l'escouade.



Lorsque le *Sniper* est au sein d'une escouade, il n'y a que lui qui choisit sa victime, pas les attaques du reste de l'escouade.

### SNIPER TEAM

Escouade particulière composée d'une figurine portant une arme de tir à longue portée et d'un chef de tir disposant de jumelles. Le tireur possède la capacité *Sniper* et le chef *Spotter*. Si l'un des deux membres de l'escouade est mis hors de combat, vous perdez la compétence associée. Si l'unité possède d'autres compétences, la figurine survivante conserve ces dernières.



### SPOTTER

Une unité qui dispose de cette compétence inverse ses jets d'attaque. Elle considère les  comme des  et les  comme des . Un *Spotter* ne se promène jamais seul, il accompagne toujours un *Sniper* ou une escouade d'armes lourdes.

Comme elle inverse ses jets d'attaque, une unité avec un *Spotter* relancera les  si elle décide de faire une attaque soutenue, pas les .

### TANK HEAD

Le héros qui possède cette compétence est un spécialiste des véhicules... Il sait autant les réparer que les faire sauter !



Une fois par partie, le héros qui possède cette compétence peut rendre à un véhicule ami tous les points de  perdus depuis le début de la bataille. Cette « réparation » intervient au moment de l'activation du héros (ou de l'escouade à laquelle il est rattaché). Le véhicule réparé doit être dans une case adjacente et le héros doit dépenser une action pour réparer. Si le héros est dans une escouade, c'est toute l'escouade qui dépense une action. Évidemment la réparation ne fonctionne pas si le véhicule a perdu tout son  (il est d'ailleurs retiré de la table).



## LES ESCOUADES DE COMMANDEMENT

Une escouade de commandement est une escouade particulière composée d'un *Officier*, d'un *Radio*, d'un *Mécanicien*, d'un *Infirmier* et d'un porteur d'arme spéciale. Tous les membres de l'escouade de commandement disposent de compétences différentes.

Pour être certain que vous disposez bien de cette escouade particulière, la compétence *Command Squad* doit être inscrite sur sa fiche d'unité. Si jamais une figurine de cette escouade vient à être mise hors de combat, l'escouade de commandement perd la ou les compétences associées à la figurine (voir plus bas).

Certaines des compétences de l'escouade de commandement sont très puissantes. Lorsque vous activez cette escouade, vous devez annoncer **quelle compétence vous allez utiliser**. Pour pouvoir l'utiliser, vous devez faire un jet de dé. Si vous obtenez un , la compétence fonctionne. Un  signifie un échec, la compétence ne fonctionne pas et **vous ne pouvez pas essayer d'utiliser à nouveau** une compétence ou un ordre **avant le tour suivant**.



Certaines compétences n'ont pas besoin de jet de dé (cela est précisé à chaque fois). Quoi qu'il arrive, **vous ne pouvez pas utiliser plus d'une compétence de l'escouade de commandement par tour**, et vous ne pouvez essayer qu'une seule fois de donner un ordre par tour (que le jet soit réussi ou non).

Même si la compétence spéciale du *Command Squad* ne coûte qu'une action, il ne peut en utiliser qu'une par tour. Et il ne peut essayer d'en utiliser qu'une par tour. En dehors de ces limitations, vous pouvez utiliser une compétence spéciale avec n'importe quelle action classique.

**EXEMPLE :** dans un tour, vous pouvez vous déplacer et essayer de faire *Bougez-vous tas de singes !* Ou encore tirer et faire *Réparation de Fortune*. Mais jamais faire *Bougez-vous tas de singes !* et *Réparation de Fortune* dans un même tour.

#### OFFICIER

Élément clef de votre compagnie, l'Officier dispose d'une compétence qui est en fait un ordre : *Bougez-vous tas de singes !* (1 ACTION). Si l'Officier réussit son jet, l'unité qui reçoit l'ordre est **réactivée** pour ce tour de jeu. Elle peut se déplacer à nouveau et réutiliser toutes ses armes (sauf celles en quantité limitée si les munitions sont épuisées bien sûr). Cette nouvelle activation prend effet juste après celle de l'escouade de commandement. Vous allez donc jouer deux fois de suite.

Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité située dans une case adjacente à celle de l'escouade de commandement (à moins d'avoir un *Radio*).

Pour utiliser *Bougez-vous tas de singes*, le *Command Squad* doit dépenser une action.

#### RADIO

Le *Radio* a la capacité de relayer sur toute la table de jeu les ordres des membres de l'escouade de commandement. Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour activer cette compétence, elle réussit automatiquement.

Attention aux tirs des Snipers ! Si jamais le *Radio* est mis hors de combat, l'Officier ne peut plus donner d'ordres qu'aux unités autour de lui, le *Mécanicien* et l'*Infirmier* ne peuvent pas appeler de renforts. Contrairement aux autres compétences de l'escouade de commandement, celle du *Radio* est « passive ». C'est-à-dire qu'elle est toujours en fonction... tant que le *Radio* est en jeu bien sûr ! Ainsi, lorsque l'Officier veut transmettre un ordre à une unité éloignée, vous ne devez lancer le dé qu'une fois (pour l'Officier). C'est le seul cas où l'on peut avoir à la fois l'Officier et le *Radio* qui utilisent leur compétence dans le même tour (la compétence du *Radio* ne coûte pas d'action).

La deuxième compétence du *Radio* est *Artillery Strike* (1 ACTION) (qui est notée en plus sur la fiche d'unité). Si jamais le *Radio* est mis hors de combat, le *Command Squad* perd également cette compétence. L'utilisation d'*Artillery Strike* coûte une action au *Command Squad*.

#### MÉCANICIEN

Spécialiste des réparations de fortune et des problèmes de moteur, le *Mécanicien* peut utiliser deux compétences distinctes.

La première est *Réparation de Fortune* (1 ACTION). Le *Mécanicien* redonne un 🎲 à un véhicule qui en a perdu. Ce véhicule doit se trouver **obligatoirement** dans une case adjacente (la compétence du *Radio* ne fonctionne pas pour réparer à distance). Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour activer cette compétence. Attention, cette dernière ne fonctionne pas si le véhicule est détruit !

*Réparation de Fortune* coûte une action au *Command Squad*.

La deuxième compétence est *Réparation de Terrain* (1 ACTION). Le *Mécanicien* fait revenir en jeu un véhicule qui a été détruit. Pour activer cette compétence, vous devez obtenir un 🎲

sur votre dé. Si le jet est réussi, le véhicule revient en jeu comme en début de partie. Le véhicule est activé immédiatement, juste après l'escouade de commandement. Attention, vous ne pouvez faire revenir qu'**un seul véhicule** en jeu au cours de la partie ! Choisissez-le avec soin (mais vous pouvez faire autant de tentatives ratées que nécessaire). Si le *Radio* a été mis hors de combat, la compétence ne peut pas fonctionner.

*Réparation de Terrain* coûte une action au *Command Squad*.

#### INFIRMIER

Spécialiste des petits bobos et des gros traumatismes, l'*Infirmier* peut utiliser deux compétences distinctes.

La première est *Mais non, t'as pas mal* (1 ACTION). L'*Infirmier* remet en jeu une figurine perdue par une escouade ou rend un 🎲 à un héros. Cette escouade ou héros doit se trouver dans une case adjacente au moment où l'*Infirmier* réanime la figurine hors de combat (la compétence du *Radio* ne fonctionne pas pour soigner à distance). La figurine n'est plus hors de combat, elle rejoint son escouade avec tout son équipement (et ses armes spéciales ou en quantité limitée éventuelles). Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour activer cette compétence. Evidemment, cette compétence ne fonctionne que s'il reste encore du monde dans l'escouade ! Si toute l'escouade vient d'être mise hors de combat, la compétence ne fonctionne pas.

*Mais non, t'as pas mal* coûte une action au *Command Squad*.

Le deuxième ordre est *Allez les gars, on y retourne* (1 ACTION). L'*Infirmier* fait revenir en jeu une escouade qui a été totalement mise hors de combat. Pour activer cette compétence, vous devez obtenir un 🎲 sur votre dé. Si le jet est réussi, l'escouade revient en jeu comme en début de partie, avec tout son équipement. Elle est activée immédiatement, juste après l'escouade de commandement. Attention, vous ne pouvez faire revenir qu'**une seule escouade** par partie avec cette compétence. Choisissez avec soin ceux qui vont revenir au combat (mais vous pouvez faire autant de tentatives ratées que nécessaire). Un héros qui a été mis hors de combat ne peut pas revenir en jeu grâce à un *Infirmier*. Si le *Radio* a été mis hors de combat, la compétence ne peut pas fonctionner.

*Allez les gars, on y retourne* coûte une action au *Command Squad*.

Le porteur d'arme spéciale ne bénéficie d'aucune compétence spéciale. Il assure la protection de l'escouade avec son arme, c'est tout.

Les ordres de l'escouade de commandement ne **fonctionnent jamais sur elle-même**. L'Officier ne peut pas la réactiver, l'*Infirmier* ne peut pas la soigner, etc. Une escouade de commandement a la même valeur en points d'armée qu'une autre escouade possédant son **ARMOR** (comme expliqué précédemment).

Lorsque vous faites « revenir » des unités grâce au *Mécanicien* ou à l'*Infirmier*, si elles sont mises à nouveau hors de combat, elles comptent comme perte en plus dans le calcul des points de victoire ! Si vous perdez un *Pounder* (4 PA), que vous le faites revenir et qu'il est détruit à nouveau, à la fin de la partie vous comptez 8 PA. Il faut bien faire attention à ses renforts, leur perte peut vous coûter la partie !

Les unités qui reviennent en jeu grâce à ces compétences sont activées normalement pendant le tour. Elles doivent entrer sur le champ de bataille en suivant la zone de déploiement initial du reste de vos troupes.

Les escouades de commandement sont aussi rares que les officiers compétents sur le terrain... Vous ne pouvez pas avoir deux escouades de ce type en même temps dans votre armée. Cette limitation ne s'applique pas si les escouades de commandement sont d'**ARMOR** différentes. Ainsi, vous pouvez avoir dans votre armée un *Command Squad* 🎲2 et un *Command Squad* 🎲3, mais pas deux 🎲2.

Enfin, un héros qui veut rejoindre une escouade de commandement doit posséder la compétence *Commander*.



## LA CAMPAGNE OPÉRATION CYCLONE

### Des hommes, des moyens, une mission

Les scénarios suivants forment le cœur d'*Opération Cyclone*. Deux camps s'y affrontent farouchement. L'un d'eux doit défendre sa base, qui contient une formidable mine de VK. L'autre camp doit empêcher un bloc de conserver ce fabuleux trésor.

Choisissez avec votre adversaire qui va remplir le rôle du défenseur et qui va jouer l'attaquant. Jouez les scénarios dans l'ordre en faisant bien attention aux briefings de chaque camp. Celui qui attaque doit lire les instructions « **Attaquant** », celui qui protège la base les instructions « **Défenseur** ».

Faites le compte des victoires pour chaque scénario puis le total en fin de campagne. Celui qui remporte le plus de victoires aura gagné la campagne ! Lorsque vous l'aurez terminée, il sera temps d'inverser les rôles !

N'hésitez pas à changer d'armée. C'est en jouant avec les figurines de vos adversaires que vous parviendrez à devenir un général exceptionnel. Vous comprendrez plus facilement les forces et les faiblesses des autres camps si vous en prenez la direction de temps en temps.

Enfin, n'oubliez pas le plus important, *Dust Tactics* et *Opération Cyclone* forment un même jeu : le vôtre ! Si une règle ne vous convient pas, changez-la. Si une règle vous manque, inventez-la. N'hésitez jamais à enrichir le jeu si vous en avez envie.

Vous retrouverez quantité de règles optionnelles sur notre site internet, ainsi que des conseils tactiques pour bien jouer votre armée. Vous pourrez y poser des questions à propos des règles ou faire partager vos expériences à d'autres joueurs. Vous découvrirez en avance les prochaines unités disponibles pour votre bloc favori et quantité d'articles pour améliorer votre expérience de jeu.

N'hésitez pas à nous rendre visite aussi souvent que possible.

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

[www.Dust-Tactics.com](http://www.Dust-Tactics.com)



## « OPÉRATION CYCLONE »

### DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

Opération Cyclone se déroule comme Opération Blue Thunder : 8 scénarios, 4 se déroulant en extérieur, 4 en intérieur.

Au cours des quatre premiers scénarios, l'attaquant doit d'abord sécuriser la plage puis neutraliser la garnison qui la défend. Une fois que ce sera fait, ses scouts auront repéré l'entrée maritime cachée de la base adverse. Il pourra alors y pénétrer avec son sous-marin pour tenter d'en prendre le contrôle.

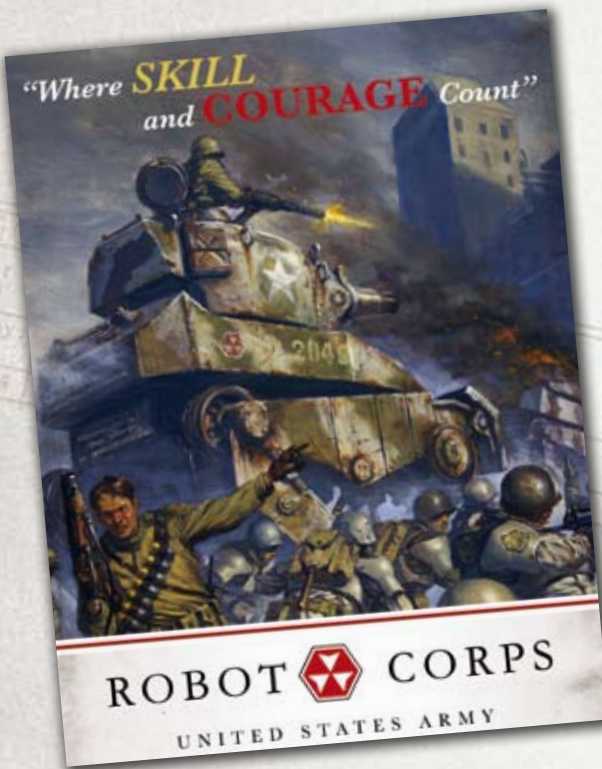
Comme pour Opération Blue Thunder, jouez les scénarios à la suite, notez les victoires de chaque camp puis faites le compte. Vous saurez alors qui de l'attaquant ou du défenseur aura remporté la campagne.

N'hésitez pas ensuite à changer les rôles, échanger votre armée avec celle de votre adversaire pour découvrir une façon différente de jouer à Dust Tactics.

Dans les scénarios suivants, nous vous racontons l'histoire du point de vue des Alliés, comme dans Dust Tactics. Que les joueurs de l'Axe se rassurent, dans la prochaine extension nous verrons les choses sous un autre angle.

Pour tous les scénarios se déroulant à l'intérieur de la base, l'utilisation d'armes d'artillerie est interdite ! Toutes les armes à portée A ne peuvent y ouvrir le feu. Faites attention à composer vos armées de manière à ne pas être pénalisé d'avoir choisi une unité qui ne sera pas efficace au maximum de ses capacités.

IMPORTANT



Dans la soirée, quelque part au large de l'Antarctique, à bord du porte-avions USS Lexington.

Dans le centre blindé de contrôle tactique du navire, cœur des opérations du Allies Special Operations Command (ASOCOM).

- Joe mon petit, il faut y retourner.
- Je m'en doutais général. On nous a servi des pizzas au mess ce midi. Ce n'est jamais bon signe. C'est quoi cette fois ?
- Nos scouts viennent de repérer quelque chose de fantastique. Une mine de VK immense, avec un accès direct à la mer.
- VK et sports nautiques, général ? C'est vrai que ça à tout l'air d'une belle prise.
- Les petits gars de la Division scientifique sont impatients de pouvoir mettre la main dessus. C'est à vous de faire le boulot une fois de plus Joe.
- Bien. Et on a une idée de ce qu'il y a en face ?
- Du très lourd. Les Krauts ne vont pas laisser filer un tel trésor facilement. Mais pour une fois vous avez crédit illimité. Tout ce dont vous aurez besoin.
- Voilà enfin une bonne nouvelle ! Autre chose ?
- Ah oui, votre vieille copine Sigrid dirige l'ensemble. Méfiez-vous.
- Évidemment, sinon ça aurait été trop simple.



## 1- SUR LA PLAGE

### SITUATION :

Le lendemain matin à l'aube, quelque part sur la côte nord de l'Antarctique.

- Je n'aime pas tellement les sous-marins, capitaine.
- Je sais Johnson, pour une fois je suis bien d'accord avec vous. Tenez bon nous sommes presque arrivés.
- Je parie qu'ils ne vont pas s'attendre à nous voir débarquer.
- On va très vite être fixés, sergent. Débrouillez-vous pour faire sortir les robots au plus vite malgré tout. Sinon on va être un peu tous seuls sur cette plage.
- Facile capitaine, on s'est entraînés pendant une bonne heure avant de partir...
- Euh, c'est tout ? Vous plaisantez Johnson, pas vrai ?
- C'est tout le temps qu'on a eu, capitaine.
- Ça va être coton. J'y enverrais pas un chien vérolé sur cette fichue plage.

4 caisses de munitions et 4 obstacles antichars sont disponibles pour cette mission. Ils peuvent être placés sur toute la partie hachurée de la carte.

### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous entrez en jeu par les trois barges de débarquement, marquées d'un « A ».

**Défenseur :** vous entrez en jeu par toutes les cases de votre bord de table, marquées d'un « D ».

### MISSION :

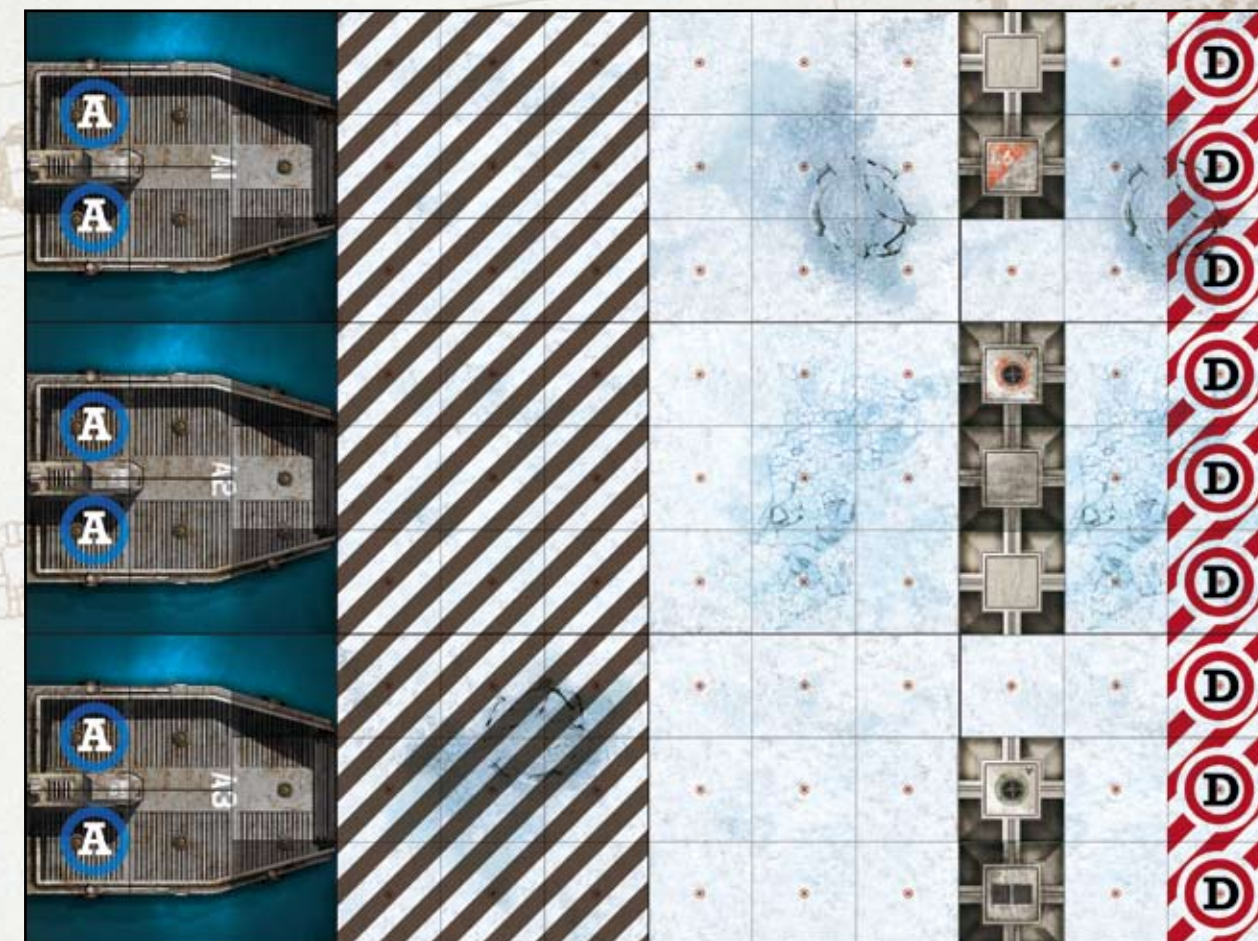
**Attaquant :** vous devez atteindre la zone de déploiement ennemie avec au moins une unité et que cette dernière soit encore en état de combattre à la fin du tour. Si vous y parvenez, vous gagnez la partie.

**Défenseur :** vous devez empêcher l'ennemi de parvenir jusqu'à votre zone de déploiement. Cela voudra dire qu'il a pris le contrôle de la plage. Même si une de ses unités parvient jusqu'à votre bord de table, vous avez encore jusqu'à la fin du tour pour l'éliminer.

### DOTATION :

**Attaquant :** vous disposez de 18 PA de troupes (escouades et héros) au début de la partie. A partir du deuxième tour, vos véhicules peuvent commencer à débarquer. Vous pouvez avoir jusqu'à 12 PA de véhicules dans votre armée.

**Défenseur :** vous disposez de 4 PA au début du premier tour. A chaque tour suivant, vous recevez 4 PA de renfort automatiquement. Ces renforts entrent en jeu lorsque c'est à votre tour d'activer une unité, ils peuvent agir normalement tout de suite. Une fois qu'une unité a été éliminée elle ne peut plus revenir en jeu comme renfort (mais peut être rappelée pas le Command Squad en suivant les règles normales).



### INSTRUCTIONS :

**Attaquant :** prenez pied sur cette plage et avancez jusqu'à la zone de déploiement des renforts ennemis.

**Défenseur :** empêchez ces sauvages de prendre pied sur la plage. Repoussez-les à la mer avec vigueur.

### TIMING :

Cette partie se joue en 8 tours. Elle peut être terminée avant si l'attaquant remplit son objectif ou si le défenseur détruit toutes les unités adverses.





## 2- CONTRE-ATTAQUE



### SITUATION :

Dans la matinée, autour de la mine secrète, sur la côte nord de l'Antarctique.

- C'est bon Rosie, les véhicules sont regroupés ?
- Oui Joe, nous sommes prêts à avancer.
- Très bien. Johnson, répartissez les escouades, on est partis.
- Nous sommes déjà arrivés capitaine. On a de la compagnie.
- Déjà ? Ah et ils ont l'air nombreux en plus ! Baissez la tête, trouvez-vous un couvert, c'est reparti !

4 caisses de munitions et 4 obstacles antichars sont disponibles pour cette mission. Ils peuvent être placés normalement sur toute la partie centrale de la carte.

### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous entrez en jeu par toutes les cases de votre bord de table, marquées d'un « A ».

**Défenseur :** vous entrez en jeu par toutes les cases de votre bord de table, marquées d'un « D ».

### MISSION :

**Attaquant :** vous devez engager et détruire les unités ennemies.

**Défenseur :** vous devez engager et détruire les unités ennemies.

### DOTATION :

**Attaquant :** 30 PA sont disponibles pour cette mission.

**Défenseur :** 30 PA sont disponibles pour cette mission.

### INSTRUCTIONS :

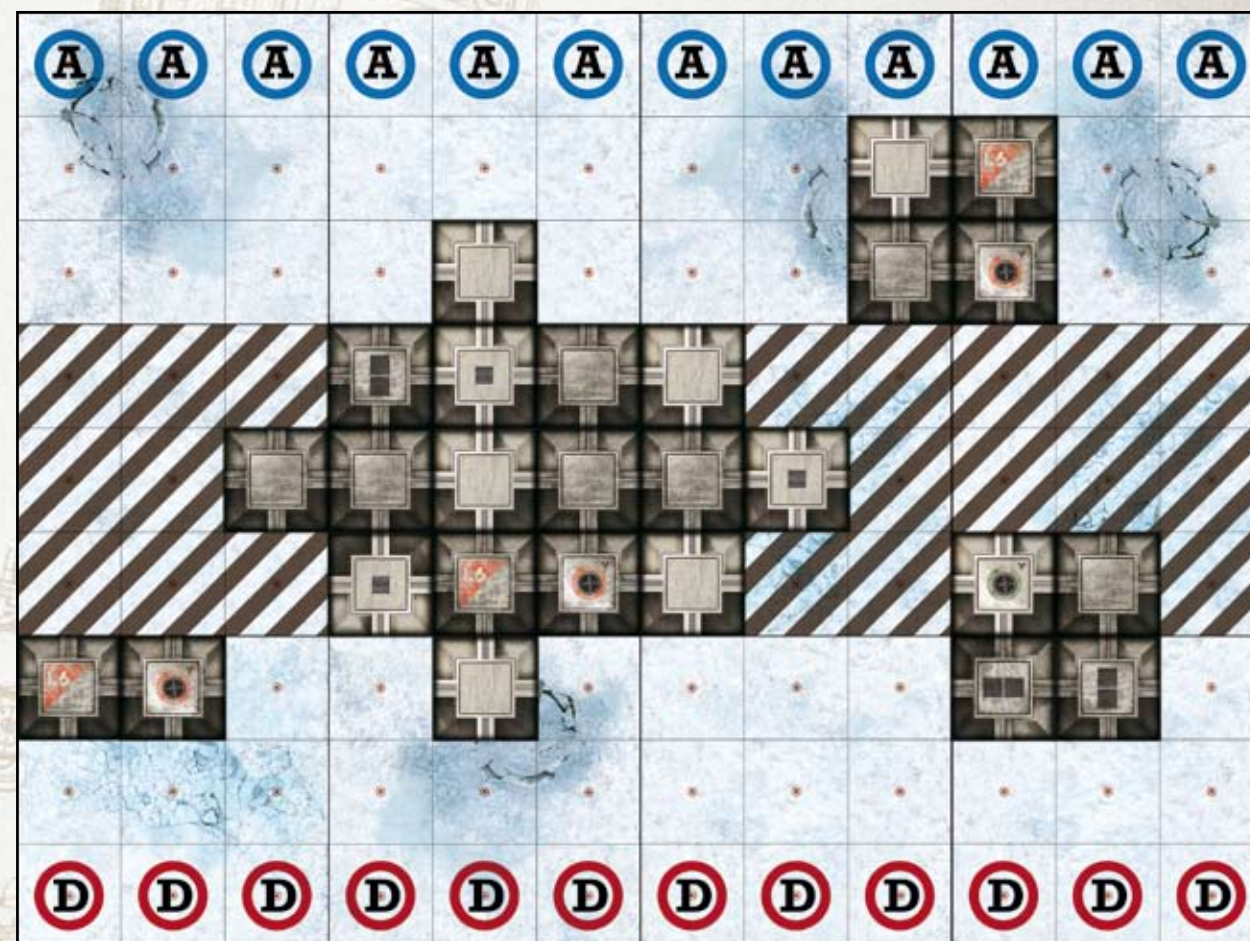
**Attaquant :** vous devez éliminer toute opposition.

**Défenseur :** vous devez annihiler l'adversaire.

Le premier joueur qui parvient à détruire toutes les unités de son adversaire gagne la partie. Si aucun des deux camps ne parvient à détruire l'armée ennemie, calculez les points de victoire normalement (voir Livret de règles de Dust Tactics).

### TIMING :

Cette partie se déroule en 8 tours.



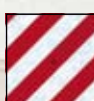
**DÉPLOIEMENT DÉFENSEURS**



**DÉPLOIEMENT ATTAQUANTS**



**ZONE DE COUVERTS**



**OBJECTIF**

## 3- FERMEZ LA FENÊTRE

### SITUATION :

Vers midi, à l'entrée de la mine secrète.

- C'était chaud capitaine.
- Mais c'est toujours chaud Johnson ! Vous savez, c'est le métier qui veut ça hein ?
- Oui je me doute bien capitaine, mais quand même...
- Bon vous avez fini tous les deux ? Vous ne pensez pas qu'il serait temps de foncer vers la base ?
- Tu as raison Rosie. Je pense même qu'il serait pas mal de réussir à fermer ces grandes portes là bas, sinon on va se prendre toute la garnison de l'Axe sur le coin de la figure.

Aucun couvert n'est disponible pour cette mission.

### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous entrez par toutes les cases de votre bord de table, marquées d'un « A ».

**Défenseur :** vous pouvez entrer par toutes les cases marquées d'un « D », d'un côté ou de l'autre de la table.

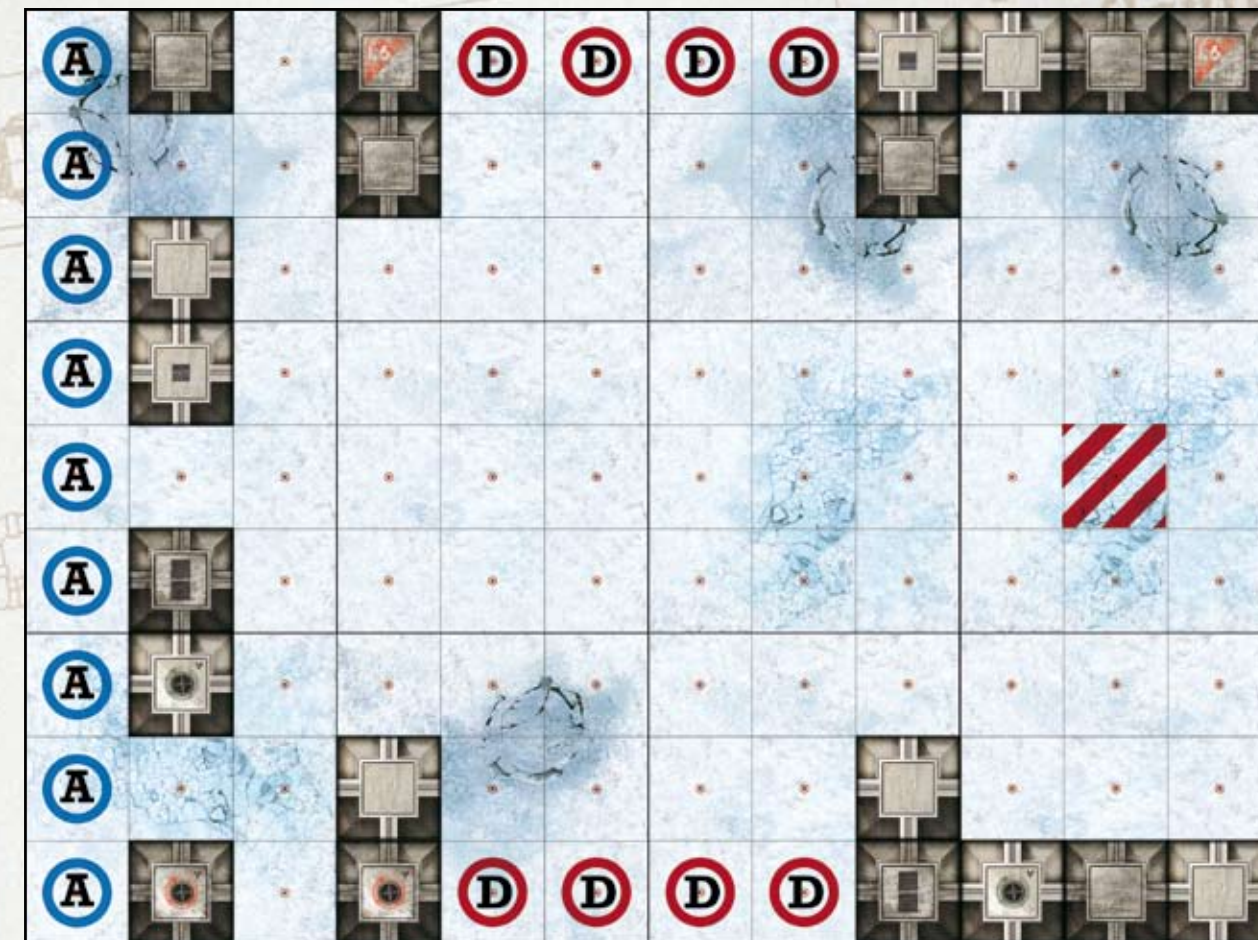
### MISSION :

**Attaquant :** vous devez parvenir sur la case en rouge avec une de vos unités. Dès qu'elle arrive dessus, elle peut fermer les portes latérales par lesquelles les unités ennemies arrivent. Vous avez alors gagné la partie.

**Défenseur :** vous devez empêcher à tout prix votre adversaire de bloquer l'arrivée de vos renforts. Il ne doit pas parvenir sur la case rouge.

### DOTATION :

**Attaquant :** vous disposez de 16 PA au premier tour, puis de 14 PA au deuxième tour.



**DÉPLOIEMENT ATTAQUANTS**



**DÉPLOIEMENT DÉFENSEURS**



**OBJECTIF**



**ZONE DE COUVERTS**

**Défenseur :** vous disposez de 4 PA par tour de jeu de renforts. Vous commencez donc la partie avec 4 PA, puis à chaque tour vous pouvez faire rentrer 4 PA sur la table. Ces renforts entrent en jeu lorsque c'est à vous d'activer une unité. Comme lorsqu'ils entrent en jeu normalement, ils peuvent agir tout de suite.

Attention, une de vos unités qui aurait été détruite ne peut pas être rappelée en renfort une deuxième fois. Elle peut néanmoins être rappelée par un Command Squad si cela est possible, en suivant les règles habituelles.

### INSTRUCTIONS :

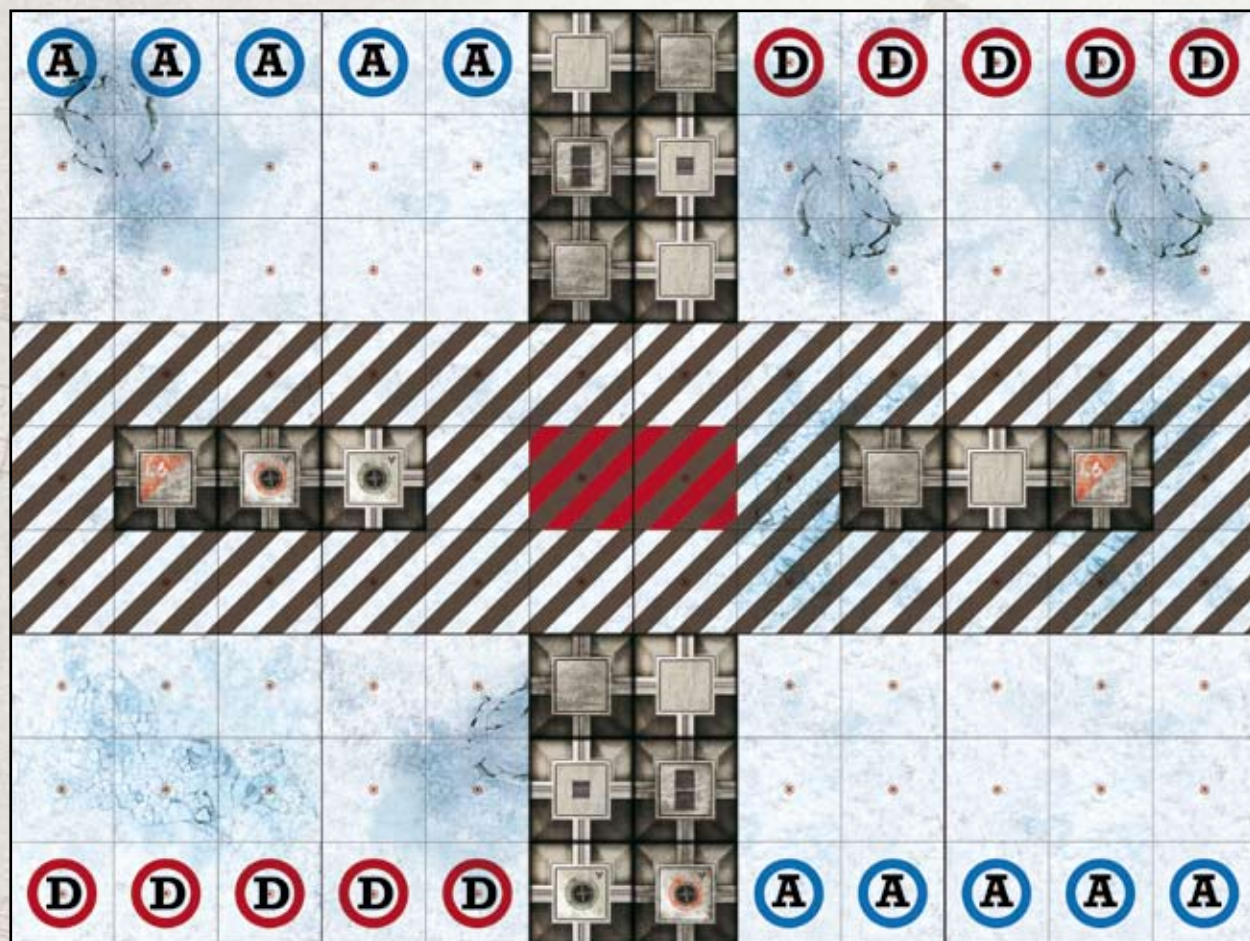
**Attaquant :** dépêchez-vous d'avancer et fermez les portes latérales de la base !

**Défenseur :** empêchez ces chiens de bloquer nos renforts sinon ils vont pouvoir s'introduire dans la base.

### TIMING :

Cette mission se joue en 8 tours. Si l'attaquant parvient à amener une de ses unités sur la case rouge, la partie s'arrête immédiatement et il a gagné. Dans tout autre cas de figure c'est le défenseur qui gagne, même s'il n'a plus d'unité en jeu à la fin du tour 8.





#### 4- LE CARREFOUR

##### SITUATION :

Début d'après midi, dans l'enceinte de la mine.

- Mais Johnson, qu'est ce que vous faites là tout seul ?
- Je me suis perdu après la dernière bataille, je n'ai pas retrouvé les autres. Et vous capitaine, vous n'êtes pas un peu seul aussi ?
- Bon ok ça va, vous avez raison. On s'est tous perdus je crois. Il faut qu'on retrouve le reste des troupes parce que là, à deux, on ne va pas faire grand-chose.
- Regardez là bas, le sergent Donovan et le reste des troupes !
- Oui mais elle n'arrive pas toute seule. Y'a du monde sur ses talons !

4 caisses de munitions et 4 obstacles antichars sont disponibles pour cette mission. Ils peuvent être placés normalement sur toute la partie centrale de la carte.

##### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous pouvez entrer par les deux zones de déploiement marquées d'un « A ».  
**Défenseur :** vous pouvez entrer par les deux zones de déploiement marquées d'un « D ».



##### MISSION :

**Attaquant :** vous devez prendre le contrôle du carrefour. Pour ce faire, au moins une de vos unités doit tenir jusqu'à la fin du tour sur une des deux cases objectifs, à partir du tour 2. Si une de vos unités est sur une case objectif à la fin du tour (à part au tour 1), vous gagnez immédiatement la partie.

**Défenseur :** vous devez prendre le contrôle du carrefour. Pour ce faire, au moins une de vos unités doit tenir jusqu'à la fin du tour sur une des deux cases objectifs, à partir du tour 2. Si une de vos unités est sur une case objectif à la fin du tour (à part au tour 1), vous gagnez immédiatement la partie.

##### DOTATION :

**Attaquant :** 30 PA sont disponibles pour cette mission.  
**Défenseur :** 30 PA sont disponibles pour cette mission.

##### INSTRUCTIONS :

**Attaquant :** même si la situation est un peu confuse sur le terrain, éliminez l'adversaire !  
**Défenseur :** nous les avons encerclés, finissez le travail !

##### TIMING :

Cette mission se joue en 8 tours. A l'issue du 8<sup>ème</sup> tour, s'il reste des unités dans les deux camps et que personne ne contrôle d'objectif, faites le compte des points de victoire en utilisant les règles habituelles.

#### 5- ILS SONT À L'INTÉRIEUR !

##### SITUATION :

Mercredi 14 avril 1947, en début de soirée, dans le port pour sous-marins de la mine.

- Heureusement que nos scouts ont trouvé cette entrée secrète capitaine.
- Tout à fait Johnson. Comme ça on va pouvoir les attaquer directement.
- Bon je regrette d'avoir dû faire remonter les robots dans le sous-marin...
- Mais vous avez compris là comment les en sortir ? On ne recommence pas le sketch de tout à l'heure, je vous préviens tout de suite !
- Ne vous inquiétez pas capitaine, ça va se passer tout seul.
- Espérons.

Aucun couvert n'est disponible pour cette mission.

##### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous entrez en jeu par les 4 trappes d'accès du sous-marin, marquées d'un « A ».  
**Défenseur :** vous entrez en jeu par toutes les cases marquées d'un « D ».

##### MISSION :

**Attaquant :** prenez le contrôle du port afin que nous puissions renforcer vos troupes par la suite. Nous devons prendre le contrôle de cette base !  
**Défenseur :** nous devons les empêcher à tout prix de prendre le contrôle du port. Soyez sans pitié.

##### DOTATION :

**Attaquant :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.  
**Défenseur :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

##### INSTRUCTIONS :

**Attaquant :** détruisez l'adversaire. Si une de vos unités occupe le carré objectif à la fin d'un tour, vous gagnez deux points de victoire supplémentaires. A chaque tour supplémentaire durant lequel vous occupez le carré objectif, vous gagnez deux points de victoire en plus.  
**Défenseur :** détruisez l'adversaire. Si une de vos unités occupe le carré objectif à la fin d'un tour, vous gagnez deux points de victoire supplémentaires. A chaque tour supplémentaire durant lequel vous occupez le carré objectif, vous gagnez deux points de victoire en plus.

##### TIMING :

Cette mission se déroule en 8 tours. Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue du tour 8 gagne la partie.

 **OBJECTIF**

 **DÉPLOIEMENT ATTAQUANTS**

 **DÉPLOIEMENT DÉFENSEURS**







## 6- MAUVAISE SURPRISE

### SITUATION :

Dans la soirée, à l'intérieur de la mine.

- Dites moi Johnson, vous pensez la même chose que moi ?
- Je crois bien capitaine. Cette mine m'a tout l'air vide. S'il y avait du minerai ici, ça fait longtemps qu'il est parti.
- On s'est encore fait avoir comme des bleus par les types des renseignements. C'est la mission la plus foireuse qu'on se soit jamais fait refiler.
- Bon les garçons, on ne va pas passer la soirée là-dessus. Il est temps de décamper.
- Tu as raison, Rosie. Il faut fiche le camp d'ici.
- Ça va être tendu capitaine, il semblerait que nos « amis » nous aient encerclés.
- Ah très bien ça ! On va encore pouvoir attaquer dans toutes les directions.

Aucun couvert n'est disponible pour cette mission.

### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous pouvez vous déployer sur toutes les cases « A ».

**Défenseur :** vous pouvez vous déployer sur toutes les cases « D ».



### MISSION :

**Attaquant :** vous devez vous enfuir le plus vite possible de ce guet-apens. Ne vous arrêtez pas.

**Défenseur :** nous les avons là on nous le voulions. Il est temps de signer leur arrêt de mort.

### DOTATION :

**Attaquant :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

**Défenseur :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

### INSTRUCTIONS :

**Attaquant :** vous devez faire « sortir » vos unités de la table de jeu, par les cases rouges. Chacune de vos unités qui entre sur une de ces cases parvient à s'échapper. Sa valeur en PA est alors ajoutée à vos points de victoire.

**Défenseur :** annihilez l'adversaire et empêchez-le de s'enfuir.

### TIMING :

Cette mission se déroule en 8 tours. Faites le calcul des points de victoire en fin de partie, sans oublier les unités qui seraient parvenu à s'échapper.

## 7- SAUVEZ LE GÉNÉRAL

### SITUATION :

Dans la soirée, à l'intérieur de la mine.

- Johnson, tout le monde est là ?
- Il semble bien capitaine. Ah non tiens, on a perdu un peu de monde en route.
- Qui ça ?
- Oh juste les officiers qui nous accompagnaient. Personne d'important.
- Vous plaisantez, pas vrai ? On a encore perdu les types de l'état-major ? Dépêchez-vous de me les retrouver, on ne peut pas partir sans eux !

4 caisses de munitions sont disponibles pour cette partie. Elles peuvent être placées sur toute la partie centrale du plateau de jeu, comme pour les règles habituelles (zone hachurée).

### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous pouvez vous déployer sur toutes les cases marquées d'un « A ». Votre Command Squad **doit** être déployé sur la case « A » rouge.

**Défenseur :** vous pouvez vous déployer sur toutes les cases marquées d'un « D ». Votre Command Squad **doit** être déployé sur la case « D » rouge.

### MISSION :

**Attaquant :** c'est vraiment la pagaie dans cette mine ! Nous avons perdu nos brillants officiers, qui sont en plein cœur des troupes ennemies... Il faut aller les sauver !

**Défenseur :** notre état-major a été pris au piège ! Il faut vite nous porter à son secours. Chaque minute compte !

### DOTATION :

**Attaquant :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

**Défenseur :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

### INSTRUCTIONS :

**Attaquant :** pour gagner, deux solutions. Vous devez avoir encore au moins un membre de votre Command Squad en jeu à la fin du 8<sup>ème</sup> tour ; ou faire parvenir votre Command Squad sur la case où celui de votre adversaire s'est déployé (case rouge à l'opposé de votre Command).

**Défenseur :** pour gagner, deux solutions. Vous devez avoir encore au moins un membre de votre Command Squad en jeu à la fin du 8<sup>ème</sup> tour ; ou faire parvenir votre Command Squad sur la case où celui de votre adversaire s'est déployé (case rouge à l'opposée de votre Command).

### TIMING :

Cette mission se joue en 8 tours. Si au moins un membre de chaque Command Squad de chaque camp est encore en jeu à l'issue du 8<sup>ème</sup> tour ou si les deux Command sont éliminés, la partie est nulle, il n'y a pas de vainqueur.



  
DÉPLOIEMENT  
DÉFENSEURS

  
DÉPLOIEMENT  
ATTAQUANTS

  
OBJECTIF

  
ZONE DE COUVERTS





## 8- DAS BOOT

### SITUATION :

Jeudi 15 avril à l'aube, de retour dans la base sous-marine de la mine.

- Bon fini de rire Johnson, il est temps de décamper.
- Tout à fait d'accord capitaine !
- Rosie, il faut que l'on fonce vers ce sous-marin et qu'on en prenne le contrôle rapidement, sinon on va être coincés ici un bon moment.
- Très bien Joe. Mais il faut qu'on se dépêche, ceux d'en face n'ont pas l'air franchement d'accord.

4 caisses de munitions sont disponibles pour cette partie. Elles peuvent être placées sur tout le plateau de jeu.

### DÉPLOIEMENT :

**Attaquant :** vous pouvez vous déployer sur toutes les cases marquées d'un « A ».

**Défenseur :** vous pouvez vous déployer sur toutes les cases marquées d'un « D ».

### MISSION :

**Attaquant :** vous devez prendre le contrôle du sous-marin pour vous échapper.

**Défenseur :** empêchez-les de s'enfuir ! Mais ne détruisez pas le sous-marin, il recèle des informations vitales sur les forces ennemies !



### DOTATION :

**Attaquant :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

**Défenseur :** vous disposez de 24 PA pour cette mission.

### INSTRUCTIONS :

**Attaquant :** vous devez prendre le contrôle du sous-marin. Pour ce faire, vous devez placer le maximum de vos unités dessus. A la fin du 8<sup>ème</sup> tour, faites le compte du nombre de PA de votre armée encore en jeu et présent sur le sous-marin. Si vous en avez plus que votre adversaire, vous gagnez la partie.


**Défenseur :** vous devez empêcher les envahisseurs de s'enfuir. Pour ce faire, placez autant de vos unités que possible sur le sous-marin. A la fin du 8<sup>ème</sup> tour, faites le compte du nombre de PA de votre armée


encore en jeu et présent sur le sous-marin. Si vous en avez plus que votre adversaire, vous gagnez la partie.

### RÈGLE SPÉCIALE :

#### DESTRUCTION DU SOUS-MARIN

La coque du sous-marin est 6 avec 3. Chaque fois que vous utilisez une de vos armes capable de la percer (bazookas, canons, etc.) alors que **vous visez une unité située sur une des cases** du sous-marin, faites un jet d'attaque contre la coque avec tous les dés qui ont raté leur cible. Si vous percez la coque, le sous-marin coule et vous avez perdu la partie.

Si vous faites une attaque soutenue, relancez les ratés normalement. Si après le deuxième jet il y a encore des , alors faites le jet contre la coque du sous-marin avec autant de dés que nécessaire.

**EXEMPLE :** les Combat Rangers visent un Luther qui est monté sur le sous-marin avec leur Bazooka. Le tir rate le Luther, il a donc une chance de toucher la coque. Les Rangers lancent un dé, c'est un , la coque du sous-marin est donc percée et le joueur allié perd la partie.

### TIMING :

Cette mission se joue en 8 tours.

## NOUVELLES UNITÉS

Les figurines présentées ci-dessous sont vendues à part. Elles seront toutes disponibles prochainement.

Voici la suite des rapports d'espionnage que vous avez pu découvrir dans *Dust Tactics*. Nous espérons qu'ils vous seront utiles : un bon général se doit d'être bien informé.



### « STEEL RAIN »

#### Medium Combat Walker M2-F

Ce modèle est le Medium Combat Walker M2-F « Steel Rain ». Plusieurs particularités le différencient des autres robots de la même famille. A cause des roquettes imposantes sur son toit, il ne dispose pas de .50 cal. En effet, il paraît difficile au courageux pilote d'ouvrir sa trappe alors que les roquettes décollent ! De plus, le poids de la structure et des munitions d'artillerie interdisent au « Steel Rain » de sauter par-dessus les obstacles.

Mais ces petits désavantages sont compensés par son armement impressionnant. Tout d'abord un ensemble de roquettes de 4.2". Ces dernières sont capables d'enflammer des zones entières, réduisant l'ennemi en poussière. Le deuxième système d'arme embarqué est un Pétard, énorme mortier monté sur la tourelle, qui lance des charges explosives de 20 kilos. Elles sont capables de détruire bunkers, tanks et robots, quels que soient leurs tonnages !

Le « Steel Rain » est à la fois une pièce d'artillerie mobile et un robot d'attaque à courte portée. Lorsque vous jouez ce robot, n'oubliez pas que vous n'avez que 4 roquettes à portée illimitée à votre disposition. Utilisez-les à bon escient, lorsque vous pouvez en tirer directement, ou qu'un observateur d'artillerie dirige le tir. Vous pouvez évidemment attendre de les utiliser, pour combiner leur puissance destructrice avec celle du Pétard. Cette arme à la portée plus courte est d'une efficacité redoutable, mais attention à son champ de tir particulier.

Lorsque vous utilisez un « Steel Rain », n'oubliez jamais le tour de rechargement du Pétard. C'est le moment où le robot est le plus vulnérable. Faites en sorte de ne pas le laisser seul durant ce tour. Même face à une simple unité d'infanterie, il n'aura alors que sa .30 cal pour se défendre. Vous avez largement assez de puissance de feu pour qu'il ne reste pas grand-chose pour attaquer votre robot après qu'il a tiré...

### “THE BOSS”

#### Rangers Command Squad



Les Rangers Command Squad forment l'ossature sur laquelle s'appuie toute opération spéciale. Ils dirigent l'ensemble des forces et servent également de soutien aux hommes ou aux matériels en cas de coup dur. Lorsqu'il part au combat, chaque Ranger sait qu'il a derrière lui la puissante machine de guerre alliée. Il sait que chaque citoyen de chaque pays du bloc Alliés est derrière lui. Le Command Squad est l'incarnation de cette volonté sur le terrain.

Les Command Squad utilisent l'armement de base des Rangers : fusils d'assaut M1 AR et Victory MG. Ils sont tout aussi efficaces en combat que n'importe quelle autre escouade de Rangers. Après tout, ils sortent de la même école militaire et ont bénéficié du même entraînement.

Les Rangers Command Squad sont évidemment une unité cruciale de votre armée. Une réactivation au bon moment ou l'arrivée d'un renfort, peut faire basculer la partie. Comme toutes les escouades de cette importance, à vous de décider si vous voulez l'exposer ou pas. Ils peuvent tout à fait participer à la bataille sans tirer un coup de feu. Mais est-ce vraiment dans l'esprit « Ranger » ?

Évidemment, vous allez vouloir jouer d'abord la tentative de réactivation. C'est le choix évident, jusqu'à ce que vous commenciez à avoir des pertes. Là, il va falloir faire le choix crucial entre tenter de faire rentrer une nouvelle unité ou tenter de faire tirer à nouveau une grosse arme de véhicule. A vous de choisir !



**“CRACK SHOTS”  
Rangers Sniper Squad**



Lorsqu'ils ont besoin d'éliminer une cible précise, les Rangers font appel aux spécialistes : la Sniper Team. Ces soldats sont à part dans la structure des forces spéciales alliées. Ces dernières préfèrent les coups d'éclat et les manœuvres audacieuses. Une Sniper Team de Rangers est tout le contraire. Elle sait se dissimuler, attendre son moment et délivrer le coup fatal.

Le Sniper Rifle utilisé par les Rangers est un fusil de haute précision, à la portée nettement supérieure à une arme d'infanterie normale. Il utilise une cartouche .50 cal identique à celle des mitrailleuses de char ! C'est vraiment une arme dévastatrice, surtout aux mains d'experts surentraînés.

*Une Sniper Team est un outil puissant mais fragile. A vous de décider de son utilisation, de son sacrifice ou non. Jouée de manière très agressive, la Team peut supprimer une ou deux armes spéciales et un Officier ou un Radio avant de succomber. Mais elle devra alors s'exposer dangereusement. Votre objectif principal reste les moyens antichars de l'ennemi, tels un Panzerschreck. Ou le Command Squad de l'adversaire.*

**“13 FOXTROT”  
Rangers Observer Squad**

Complément indispensable des unités d'artillerie, les observateurs savent diriger avec précision le feu de ces dernières. Ces escouades particulières composées de deux Rangers savent parfaitement se dissimuler. Les deux soldats sont équipés de radios, ainsi si l'un venait à disparaître, l'autre pourrait continuer la mission. *Comme la Sniper Team, l'Observer Team est puissante mais fragile. Faites attention à ne pas la sacrifier inutilement, car elle peut tout à fait déclencher une attaque dévastatrice à un moment critique de la partie. Une fois les quatre roquettes du Steel Rain utilisées, l'Observer Team ne devient pas inutile. Elle peut tout à fait être dirigée pour contrôler un objectif ou soutenir l'assaut avec ses armes. N'oubliez pas que cette petite unité profite largement des couverts. Une simple caisse de munition lui permet de sauvegarder toute attaque sur un ■.*



**“BOT HUNTERS”  
Rangers Heavy Weapon Squad**



Pour contrer la menace toujours grandissante des robots sur le champ de bataille, l'état major allié n'hésite plus à déployer des unités de Rangers lourdement équipés. Les Bot Hunters disposent ainsi de deux Bazookas qu'ils utilisent efficacement contre tout blindé. Les formations de ce type risquent de prendre de plus en plus d'importance dans l'organigramme des unités alliées. Malgré leur manque de polyvalence, les Bot Hunters sont nécessaires pour le nouveau type de guerre qui est en train de se mettre en place dans le monde.

*La possession de deux Bazookas permet à une escouade chanceuse de Bot Hunters de venir à bout d'un robot en un seul tour... C'est évidemment un gros avantage mais qui a un coût. Sans UGL ou autre arme anti-infanterie, les Bot Hunters restent très vulnérables aux attaques de l'infanterie. Ils risquent de plus de devenir rapidement une cible de choix pour vos adversaires. Faites donc attention à bien les protéger.*

**“LOTHAR”  
Panzer Kampfäufer II-D**

Le modèle de Pz. Kpfl. présenté ici est le D, surnommé « Lothar » par les troupes de l'Axe. De tous les robots de ce bloc, c'est certainement celui qui a reçu le plus de surnoms des troupes alliées ou SSU, tant il terrifie les soldats. Et ces surnoms sont rarement synonymes de bonne santé...

La silhouette très reconnaissable du « Lothar » instille la peur chez tous ceux qui l'ont déjà rencontrée, et qui sont encore là pour en parler. Cela réside principalement dans son armement redoutable : le lance-missiles Nebelwerfer qu'il porte sur chaque bras. Capables d'envoyer un déluge de feu, il sature une zone de puissantes roquettes qui détruisent tout à l'impact. Les paniers de roquettes sont suffisamment grands pour embarquer un nombre impressionnant de projectiles, suffisants pour toute une bataille.



*Comme toute pièce d'artillerie, le « Lothar » possède une puissance de feu exceptionnelle. Il peut frapper depuis un point éloigné de la table de jeu. Votre adversaire apprendra rapidement à ne plus concentrer ses forces si un « Lothar » est dans le coin !*

*Malgré tout faites attention à cette unité, ses armes ont une portée limitée. Dès qu'un ennemi passera « en dessous », vous n'aurez plus que votre MG pour vous défendre ! N'hésitez donc pas à faire accompagner un Lothar d'unités d'infanterie pour assurer sa protection. Enfin, même si ses Nebelwerfer sont puissants, leur temps de rechargement rend le « Lothar » vulnérable. Ne l'oubliez pas si vous ne voulez pas avoir une déplaisante surprise.*

**“KOMMANDOTRUPP”  
Sturmgranadiere Command Squad**



Les Grenadiers Command Squad sont en charge de vérifier que l'objectif fixé par l'état major est atteint. Ils ont une capacité d'adaptation qui en fait de brillants officiers. Contrairement aux gradés des autres blocs, ils ont toute latitude pour décider de la conduite des opérations. Seul compte le résultat, pas la manière d'y parvenir.

Les Command Squad utilisent l'armement de base des Grenadiers : fusils d'assaut StG 47 et MG 44. N'oubliez pas que ce sont avant tout des soldats, ils sont tout autant capables de se battre que leurs camarades.

*Comme pour toute autre armée, le Command Squad est une unité cruciale. Les armées de l'Axe disposant de quelques unités à la puissance exceptionnelle, leur possible réactivation dans un tour de jeu peut bouleverser la partie.*

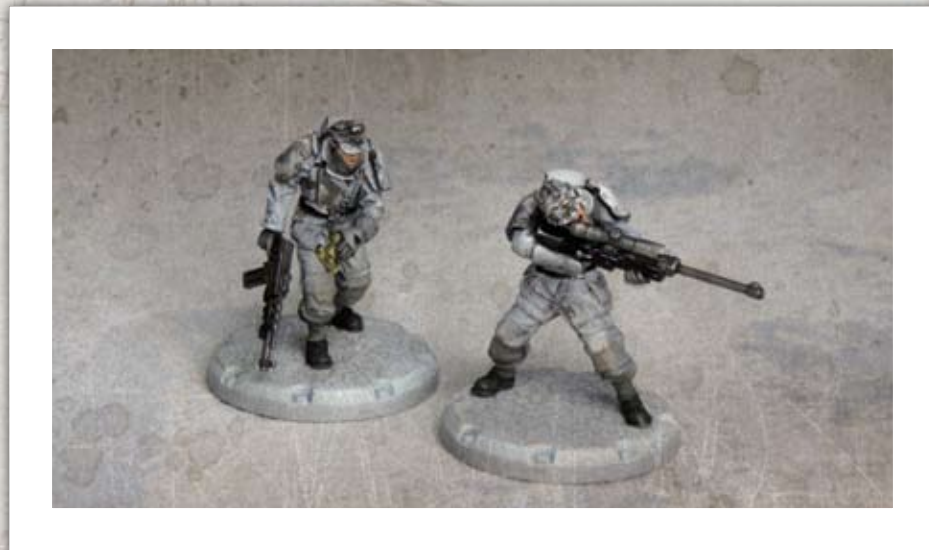
*Vous risquez fort d'être la cible prioritaire des unités adverses. Malgré tout, évitez toujours la tentation de jouer en fond de table, loin des zones de déploiement ennemies. Ces derniers peuvent parfois être très rapides... Votre meilleure option est souvent de rester au milieu de votre armée. Attention alors aux tirs d'artillerie.*



**“SNIPER GRENADIERS”**  
**Sturmgranadiere Sniper Squad**

Depuis les violents combats de Stalingrad il y a 5 ans, les armées de l’Axe incorporent désormais de nombreuses formations de Snipers. Leurs cibles prioritaires sont évidemment les officiers ennemis, mais également les redoutable héros des blocs Alliés et SSU.

Les tireurs d’élite de l’Axe utilisent une arme particulière, le Sniper Gewehr. Capable d’assurer une frappe précise à longue portée, c’est l’arme idéale entre des mains bien entraînées. Leur formation est depuis peu assurée exclusivement par le Blutkreuz Korps, au cœur de la Forêt Noire.



Comme pour son homologue allié, la Sniper Team est puissante mais fragile. En dehors des cibles habituelles (Officier, porteur d’arme spéciale), n’hésitez pas à l’utiliser contre les héros ennemis. Joe et Rosie sont des éléments fondamentaux de la puissance de l’armée alliée. Les mettre hors de combat le plus rapidement possible est tout à votre avantage.

**“BEOBACHTER”**  
**Sturmgranadiere Observer Squad**

L’utilisation de différentes armes combinées, infanterie, blindés, aviation et artillerie, est depuis les premiers jours de la Blitzkrieg une spécialité de l’armée de l’Axe. Les observateurs d’artillerie jouent un rôle crucial dans cette organisation.

La précision des informations qu’ils sont capables de transmettre aux forces arrières permet une utilisation optimale de toute pièce d’artillerie disponible. L’Axe n’a pas pour habitude de gâcher des munitions.

Là encore, comme pour les Alliés, l’Observer Team de l’Axe est un outil fragile. Mais son utilité sur le champ de bataille est encore plus importante. Contrairement à leurs homologues, leur utilité est constante tout au long de la partie. Comme les Nebelwerfer peuvent être capables de tirer un tour sur deux, les observateurs peuvent intervenir à un moment crucial pour modifier l’équilibre des forces. Ne les sacrifiez pas inutilement, vous pouvez le regretter amèrement dans les derniers tours de jeu.



**“TANK KILLERS”**  
**Sturmgranadiere Panzerjäger Squad**

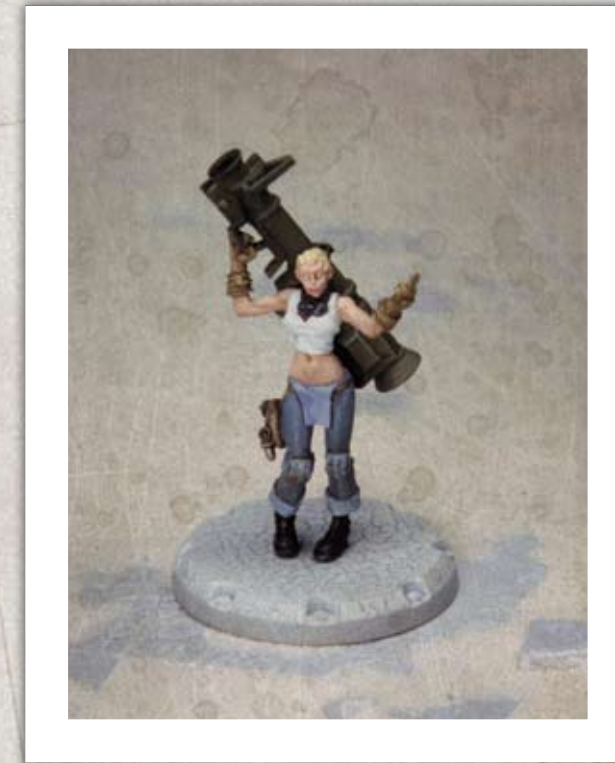
C’est encore sur le front de l’Est que l’armée de l’Axe a compris la nécessité d’équiper ses fantassins d’armes antichar performantes. Après avoir copié les premiers Bazookas américains à partir de 1942, les scientifiques de l’Axe ont développé le redoutable Panzerschreck à chargeur automatique. C’est cette arme terrible qui équipe les Tank Killers.

Même si l’Axe possède de nombreuses armes anti-tank, les Tank Killers ont un rôle important à jouer dans une compagnie de ce bloc. Ils vous permettent de concentrer vos robots ailleurs et peuvent couvrir tout un flanc du champ de bataille. Il faudra alors les faire accompagner par une puissante unité anti-infanterie comme les Laser ou les Recon Grenadiers.

Autre option, les faire accompagner un Luther : il se chargera de l’infanterie alors que les Tank Killers engageront les cibles blindées. La combinaison de ces deux unités parviendra alors à détruire n’importe quoi.



**NOUVEAUX HEROS**



**ROSIE**  
**Master Sergeant Rosie Donovan**

Certainement le sergent le plus célèbre de toute l’armée alliée, Rosie Donovan est presque aussi connue que Joe Brown. C’est elle qui a su adapter les restes d’un char américain endommagé sur la technologie allemande issue du Vk, créant ainsi le premier robot des Alliés.

Sa célébrité ne l’a pourtant pas éloignée des champs de bataille. L’état major lui a offert de nombreuses fois une promotion et un poste loin des lignes. Ses connaissances techniques seraient précieuses dans un laboratoire. Mais Rosie préfère rester près des combats, où elle est certaine qu’elle peut faire une différence.

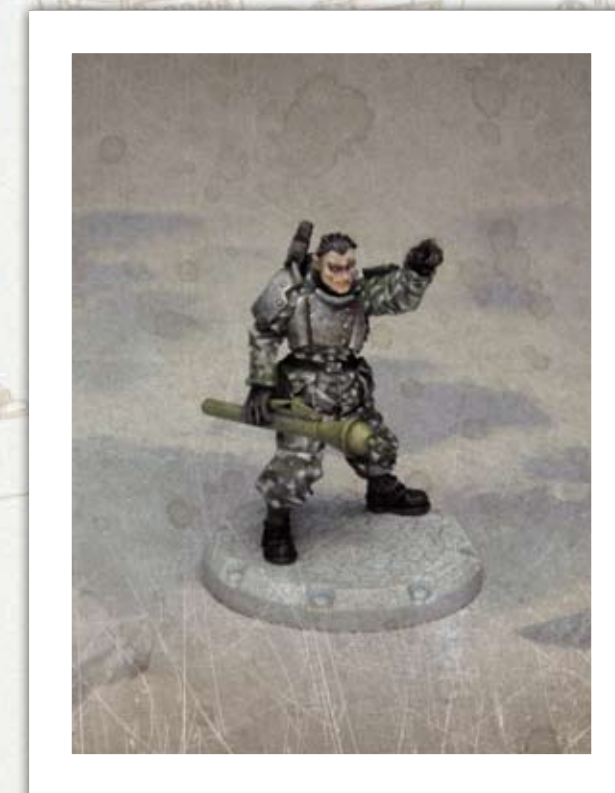
La capacité de réparation de Rosie, grâce à Tank Head, vous permet de sauver la vie d’un robot directement sur le champ de bataille. Attention à ne pas trop attendre, il faut encore que ce dernier ait encore au moins 1 ! Son Bazooka est également bien plus puissant qu’un modèle classique : il permet de détruire en un seul coup un blindé avec 4 . Pensez donc à lancer le dé du Bazooka de Rosie à part, si vous décidez de la placer dans une escouade avec d’autres Bazookas.

**MANFRED**  
**Oberleutnant Manfred Kreuzer**

Manfred est un officier très célèbre et très respecté au sein de l’armée de l’Axe. Il dirige une importante partie des forces du Blutkreuz Korps, même s’il fait toujours officiellement partie de la Wehrmacht.

C’est Manfred qui commandait l’expédition en Antarctique qui a découvert un vaisseau étrange, dans une grotte isolée... Depuis il sait qu’il se bat pour bien plus que son seul pays.

Manfred est un vrai héros d’infanterie. Il ne possède pas de compétence spectaculaire, mais les divers bonus qu’il apporte à une escouade sont considérables : ses cinq lui permettent de préserver la vie de ses hommes plus longtemps que n’importe quel autre héros. Son Panzerfaust est illimité et sa capacité Assault vous permet de placer une escouade à un point stratégique dès le début de la partie. Vous pouvez également réserver son utilisation pour faire une attaque surprise plus tard.



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 :** Laurent Duclos et Guglielmo Yau.
- Officiers d’état-major, en charge des cartes, diagrammes, et autres illustrations :** Davide Fabbri, Matthias Haddad, Karl Kopinski, Laurent Lecocq, Domenico Neziti, Alessia Zambonin, Chiara Vercesi, Giovanni Mazzotta et Paolo Parente.
- Aides de camps :** Livio Emanuelli et Loïc Lecoin.
- Sous-officier en charge des documents graphiques :** Mathieu Harlaut
- Sculpteur des figurines :** Juan Navarro Perez
- Testeurs du jeu :** Jérémy Belbéoc’h, Livio Emanuelli, Fabio Zanichotti, David Preti, Marco Peruccelli, Marco Pelan, Ludovic Andrieux, Yann Cupertini, Guillaume Fontaine et Nicolas Vastel.

**Remerciements :** David Preti, PF Periquet, Minky@Twistory, Masatsugu Shiwaku, Takao Hasegawa, Filippo Zanichotti, Roberto Scazzuso, Stephen & Victor Yau, Clement Boen, Alexandre Giraud, Giovanni Mazzotta, Denka & Anastasiya Tymofeyev, Chan Yuk, Ping Ngai, Sigrid Thaler, Angel Songannan, Catherine & Raphael Guiton, Anna Undraal, Kallamity, Mario Braghieri, Alessandro Bruschi, Maestro Nino Pizzichemi, Mr.Ten, Remy Tremblay, Rafal Zelazo, Jeanne@Album, Nicolas Couderc, Vincenzo Lanna, Luigi “Ninja” Brigante, Zac Belado, Grant Hill et José Brito.

**FANTASY FLIGHT GAMES**

- Producteur :** Steven Kimball
- Responsable de Production :** Eric Knight
- FFG Game Designer Principal :** Corey Konieczka
- FFG Producteur de Jeux Principal :** Michael Hurley
- Editeur :** Christian T. Petersen

Dust Tactics © DUST STUDIO Ltd. 2009  
 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  
 www.FantasyFlightGames.com  
 www.Dust-Tactics.com





Je ne vois rien. J'ai du sang dans les yeux. C'est celui de Klaus. Les méchants ont tiré sur lui avec un gros canon. Ils appellent ça un bazooka. Ça fait mal un bazooka. Mais moi, se dit Ralf, je n'ai pas peur du bazooka. Je vais prendre le bazooka et le casser en deux. Je vais le tordre autour du coup de cet humain là-bas, qui nous tire dessus avec ses amis. Je me demande s'ils sont amis comme nous. Nous on s'entend bien entre nous, quand on est dans les cages. Des fois les humains sont gentils, des fois ils sont méchants. Mais nous on s'entend bien.

On doit obéir. Toujours on doit obéir. Surtout à la dame, Sigrid. Je me souviens même que si elle dit un ordre c'est toujours elle qui a raison. Même si un autre chef donne un autre ordre. Une fois elle m'a dit de tuer un chef devant elle. Alors je l'ai pris dans mes poings d'acier et je l'ai déchiré en deux. Après je l'ai mangé.

Il faut que je coure plus vite. Il faut que je me cache là-bas derrière l'arbre. Comme ça les méchants ne pourront pas me tirer dessus. Comme ça je pourrais me jeter au milieu d'eux et les taper avec mes poings d'acier. Après on pourra peut-être les manger. Mais pas Klaus. Il est mort. Les méchants l'ont tué alors je dois les tuer. Sigrid a dit que c'étaient des Rangers. Ils sont méchants et je dois les tuer. J'aimerais bien que Markus soit là. Markus est intelligent. Il nous dit quoi faire alors on ne se fait pas tirer dessus. Markus il est comme nous mais c'est notre chef, parce qu'il est plus intelligent. Même des fois, les chefs nous donnent un ordre et Markus nous donne un autre ordre. Alors on fait ce que dit Markus.

Mais quand Sigrid nous donne un ordre... c'est bizarre. Je suis obligé de faire ce qu'elle dit. La voix de Sigrid est plus forte. Je n'ai pas peur des humains en face. Ils me tirent dessus. Je sens les balles qui rentrent dans ma chair mais je continue à avancer. J'ai un peu mal. Non je n'ai pas mal. J'ai mal aux mains. Je n'ai plus de mains. J'ai des poings en acier. Est-ce que j'ai toujours eu des poings en acier ? Je ne me souviens pas.



**Vous pourrez découvrir la suite de cette histoire dans *Opération Seelöwe*, la prochaine extension de *Dust Tactics* !**