# Operation Section Section 1998

**HIVER 1947** 



### **OPERATION "SEELÖWE"**

Bienvenue dans Opération Seelöwe. L'invasion de la Grande Bretagne par l'Axe a commencé. Maintenant, des combats sanglants font rage le long des cotes du pays. La ville de Douvres est un champ de ruines, où les marcheurs de l'Axe, parachutés depuis la France occupée, affronte la Home Guard. Les plages de Brighton sont couvertes de barges arborant le symbole de l'Axe. Porthmouth a été rayé de la carte, et Southampton est sur le point de tomber.

Pour les Alliés, la situation est terrible sur tout le globe. Avec ce nouveau front en Europe Occidentale, cela devient catastrophique!

Mais une offensive beaucoup plus discrète vient de débuter à l'autre bout du Royaume-Uni. La flotte de Sa Majesté a appareillé pour la Manche pour faire face à la Kriegsmarine, laissant Scapa Flow sans défenses. C'est un moment crucial pour les Alliés qui mettent au point un porte-avions révolutionnaire dans cette base navale, Malheureusement pour eux, les services de renseignements de l'Axe sont déjà au courant...

Pour l'armée de l'Axe, et plus particulièrement le Blutkreuz Korps, c'est le moment de frapper! D'énormes transporteurs ont été spécialement modifiés pour acheminer ces guerriers uniques, chargés d'une mission simple : prendre le contrôle de Scapa Flow! Si le nouveau bâtiment ne peut être ramené en Allemagne, il doit être détruit!

Ce que ne sait pas l'Axe, c'est qu'une division spéciale de l'ASOCOM s'entraine actuellement à Scapa Flow, Ces soldats d'élite font partie d'un programme de test de nouveaux équipements pour la Marine. Ils représenteront un défi de taille pour les forces d'invasions Allemandes.

Avant de revivre cet épisode historique, l'équipe du Studio Dust vous invite à découvrir l'une des pierres angulaires du monde de Dust : les infames Blutkreuz Korps! Les premières unités sortant de leurs sinistres laboratoires sont maintenant prêtes pour le combat, il est donc temps d'en apprendre plus sur ceux qui ont créé ces abominations.

Après cette découverte des Blutkreuz Korps, vous trouverez quelques nouvelles règles, simples, couvrant essentiellement le combat rapproché. Ce qui a été abordé brièvement dans la première boite de base de Dust Tactics, est expliqué plus en détail dans ce livret.

# CONTENU

CETTE BOITE CONTIENT :

- 6 DALLES DE TERRAINS · 2 CARTES HEROS & 2

CARTES D'UNITE

- 2 CAISSES DE MUNITIONS

- 2 OBSTACLES ANTICHARS

CE LIVRET DE REGLES

Enfin, vous trouverez huit nouveaux scénarios reprenant l'attaque de Scapa Flow et sa défense. Ces scénarios utilisent les nouvelles dalles de terrain fournies dans cette extension. Ces nouvelles tuiles représentent des structures, ce qui ajoute un nouveau niveau de stratégie à Dust Tactics!

Et n'oubliez pas, vous pouvez trouver les dernières informations en ligne sur nos sites

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com



### LE BLUTKREUZ KORPS

Dans le monde entier, il n'existe aucune organisation aussi secrète que le Blutkreuz Korps. Peu de gens connaissent son existence, même dans les rangs de l'Axe. Mais les découvertes et les expériences faites par le Korps affectent la vie de millions de personnes. On pourrait dire que le Korps influe sur le monde entier. Et il compte pas en rester là...

### L'HISTOIRE DU BLUTKREUZ KORPS

### Opération "Neu Schabenland"

Au début de 1938, quelques mois avant le commencement de la guerre, le lieutenant Manfred Kreuzer était à la tête d'une expédition de la Wehrmacht. Sa destination : l'Antarctique. Son objectif : localiser de nouvelles réserves de pétrole en vue des longues opérations militaires de la guerre se profilant.

Après plusieurs semaines sans succès notables, l'expédition fit la rencontre d'un vieux capitaine de la marine norvégienne, devenu chasseur de baleine à moitié fou. Il raconta aux soldats des histoires à propos d'une "caverne brillante" visible certains soirs seulement. Il prétendait l'avoir découvert le long de la côte du Queen Maud Land.

Refusant de retourner en Allemagne les mains vides, Kreuzer lança son expédition à la recherche de cette mystérieuse grotte. Sa découverte allait alors changer le cours de l'Histoire.

Les soldats sous son commandement eurent toutes les peines du monde à localiser le site décrit par le vieux marin, malgré des indications précises. En effet la caverne était bien réelle mais cachée par une sorte de camouflage optique, un mur d'images projetées. Cet artifice trompa les soldats jusqu'à ce que l'un d'eux, glissant sur la glace, passa au travers de la "roche" et disparu.

Une fois remis de leurs émotions, le reste de la troupe suivi le chemin ainsi découvert. Dans la caverne ils trouvèrent un fabuleux "vaisseau", en partie détruit et encastré dans la roche. Kreuzer et ses hommes comprirent tout de suite quelle étonnante découverte ils avaient fait. La technologie et les matériaux ainsi découverts ne ressemblaient à rien de ce qu'ils n'avaient jamais vu ou imaginé. Ils venaient de mettre la main sur un navire d'exploration Vrill, même s'ils ne connaissaient pas encore ce nom.

Au cours des jours suivants, les soldats récupérèrent tout ce qu'ils pouvaient de l'épave. En explorant plus profondément dans les entrailles du vaisseau alien, ils trouvèrent un sarcophage blindé qui résista à toutes leurs tentatives pour l'ouvrir. Ils décidèrent de l'embarquer à bord de leur sous-marin, persuadés qu'il devait contenir quelque chose d'inestimable pour être ainsi protégé.

Le peu de nouvelles qu'ils reçurent de l'Europe annonçaient l'imminence de la guerre. Pour le sous-marin, il était temps de quitter l'Antarctique. L'opération "Neu Schwaben|and" était un franc succès. Dès leur retour en Allemagne, les soldats et membres d'équipage du sous-marin furent placés en isolement. Kreuzer avait fait précéder son arrivée par un télégramme codé annonçant sa découverte au Haut Commandement. La fidélité de ses hommes fut méticuleusement vérifiée, car ils deviendraient les premiers soldats du Blutkreuz Korps.

L'annonce de la découverte poussa le Reichsführer Himmler lui-même à venir visiter l'expédition. Au bout de quelques jours il envoya son premier rapport au Führer. Himmler était fasciné par les objets récupérés en Antarctique, et il était persuadé qu'ils pouvaient se révéler être un avantage incroyable pour le Reich dans la guerre à venir.



Il convoqua l'un des cerveaux les plus brillants d'Allemagne pour étudier ces découvertes : le baron Leopold Von Thaler. Doté d'une imagination géniale, ce scientifique était en charge du programme "Wunderwaffen" - "l'arme miraculeuse", qui devait gagner toutes les batailles. En outre, sa femme Frida était l'une des plus grandes voyantes de tout le pays. Elle était célèbre, et nombre d'éminents citoyens la consultait régulièrement pour avis. Hitler lui-même avait fait appel à elle pour essayer d'entrevoir son avenir. Ils formalent le couple parfait pour étudier les mystères ramenés d'Antarctique.

### La Création du Blutkreuz Korps

En avril 1938, Leopold Von Thaler rassembla une équipe de chercheurs et d'ingénieurs, et établi ses laboratoires dans le château de Adler (le "Nid de l'Aigle"). Ce lieu devint bientôt l'un des endroits les plus protégés de toute l'Allemagne. Il décida, à l'instigation de sa femme, de nommer cette nouvelle organisation le Blutkreuz Korps.

Les travaux sur les divers objets ramenés d'Antarctique débutèrent aussitôt, en commençant par le sarcophage. Mais toutes les tentatives pour le forcer furent vaines. Ils comprirent vite que la clé pour l'ouvrir devait se situer dans les symboles inscrits sur sa surface. Les efforts de décodage prirent deux ans.

Dans le même temps, alors que les scientifiques s'installaient à Adler, des soldats furent envoyés en mission. Leur destination était une zone des moins avenantes de la planète : la cote du continent gelé, l'Antarctique. Hitler leur avait ordonné d'établir un avant-poste permanent dans le territoire de Queen Maud Land. Le vaisseau alien devait à tout prix être protégé; et, en cas de nécessité absolue, ils avaient l'ordre de l'enterrer sous des tonnes de roche et de glace, afin d'empêcher leurs ennemis de le trouver. Manfred Kreuzer, promu Oberlieutnant, commandait désormais une puissante armée. Il disposait de ressources illimitées pour atteindre ses objectifs.

Lorsque la guerre éclata en Europe, les équipes de Von Thaler n'avaient fait que très peu de progrès. Les succès de l'Allemagne n'étaient que militaires. La technologie Vrill était au delà de leur compréhension, et les matériaux utilisés n'étaient pas présents sur Terre.

La découverte majeure suivante eut lieu à nouveau en Antarctique. Les éclaireurs de Kreuzer découvrir un étrange matériau qui semblait chargé d'une énergie incroyable. Les scientifiques de l'expédition furent terrifiés par ce qu'ils observèrent. Ils envoyèrent rapidement des échantillons en Allemagne, n'ayant pas sur place l'équipement nécessaire pour une étude convenable du minerai.

### Le Réveil de Kvasir

Alors que les armées allemandes conquéraient l'Europe, les savants d'Adler parvinrent enfin à réveiller l'alien logé dans le sarcophage. En mars 1940, Leopold Von Thaler fut le premier être humain à communiquer avec le mystérieux alien. Au grand étonnement de Von Thaler, cela ne prit que quelques minutes à l'alien pour apprendre l'allemand et le parler couramment.

Von Thaler lui expliqua qu'ils étaient dans un laboratoire scientifique et qu'il avait besoin qu'il lui raconte son histoire, pour mieux aider la race humaine. L'alien sembla rassuré par les paroles du savant, et commença son récit.

Le monde dont il venait se mourrait, et sa civilisation était sur le point de s'éteindre. Le seul espoir de son peuple résidait en un minerai incroyable dont les propriétés énergétiques pouvaient sauver leur monde. Lui-même était un expert scientifique, envoyé pour explorer d'autres planètes de la galaxie à la recherche de ce minerai. De toute évidence, son vaisseau s'était écrasé lors de sa prospection sur Terre. Malgré tout il avait découvert de nombreux gisements sur la planète bleue, en particulier dans l'Antarctique. Lorsque Von Thaler lui demanda ce à quoi ce minerai pouvait servir, l'alien lui répondit : à de fantastiques machines volantes, des vaisseaux spatiaux, et de terribles machines de guerre.

### Une Demi Vérité

Dans les faits, l'alien a menti à ses hôtes. Sa civilisation ne se mourait pas du tout, mais elle avait réellement besoin du précieux minerai. Le Vrill a visité la Terre plusieurs fois par le passé, et notre planète est l'un de leurs "stocks stratégiques" dans le cas d'un conflit galactique majeur. Et un tel conflit est aujourd'hui en train de se dérouler. Le Vrill ne pensait pas que la race humaine évoluerait aussi vite, même si sa technologie est encore loin derrière celle des

Le scientifique voulut en savoir plus, mais l'alien refusa de divulguer les secrets de son peuple. A force d'insister, Von Thaler parvint à le convaincre, et finalement l'alien se senti obligé d'aider ceux qui lui avaient sauvé la vie. En contrepartie ses hôtes lui offraient leur aide pour réparer son vaisseau, afin de retourner auprès de son peuple.

Après de longues discussions, Von Thaler décida de nommer l'alien "Vrill", et le nouveau matériau "VK", pour "Vrill Kultur". Le voyageur de l'espace se dénomma lui-même "Kvasir", en l'honneur des convictions religieuses de son hôte.

Ces informations n'étaient pas suffisantes pour Hitler. En 1942, les Etats-Unis d'Amérique entraient à leur tour dans le conflit, et la balance penchait en faveur des Alliés. Le vent tournait et le Reich avait besoin d'un nouvel atout pour reprendre le dessus. Himmler rendit de nouveau visite à Von Thaler et Kvasir. Il réussit a obtenir de l'alien quelques applications pratiques du VK; et pendant l'été 1942, le Reich mit en place une expédition militaire afin d'exploiter la véritable puissance du minerai.

Pendant ce temps, les savants du Nid de l'Aigle s'échinaient à convertir en applications pratiques les informations données par Kvasir. Ils devaient non seulement comprendre les révélations de l'alien, mais ils devaient aussi concevoir des machines que l'industrie humaine pouvait être en mesure de construire. Ils atteignirent finalement cet objectif, et à la fin de l'été 1942 le baron Von Thaler présenta fièrement un nouveau type de machine de guerre : le marcheur de combat ou Panzer Kampläufer (alias "Luther"). Le premier pilote fut la propre fille du baron, Sigrid Von Thaler. La démonstration fu un succès, et le haut commandement ordonna immédiatement la production en série

### Stalingrad

Le baptême du feu du "Luther" eut lieu en octobre 1942. Les marcheurs furent déplyés là où l'Axe avait le plus besoin d'eux : Stalingrad. Dans la ville, la situation des deux camps était désastreuse, mais le pire encore pour l'envahisseur allemand. Hitler avait envoyé toutes ses forces à la conquête de cette ville symbolique et la résistance soviétique était extraordinaire.



Les marcheurs de combat apparurent sur le champ de ruines pour la première, où ils excellèrent. Leur mobilité, de loin supérieure à n'importe quel tank, était un formidable avantage. Leur haute taille donnait à l'équipage une meilleure vue du champ de bataille spécialement dans une ville parsemée d'obstacle comme celle de Stalingrad. Dès le premier jour du déplojement, ce fut un massacre. Les soldats russes étaient terrifiés par ces nouvelles machines et n'avaient pas d'armes efficaces pour les combattre. Les forces russes devaient concentrer toute leur puissance de feu lourd sur une seule machine pour parvenir à l'immobiliser.

Au cours des mois suivants, l'Armée Rouge débuta l'opération "Uranus" dans le but de reprendre Stalingrad et d'encercler les forces de l'Axe. Les pertees furent lourdes dans les deux camps, mais une fois encore, grâce au "Luther", les allemands parvinrent à tenir leurs positions. Pendant l'hiver, la bataille s'intensifia, et en janvier 1943, l'Axe introduit un nouveau type de marcheur : le "Ludwig". Cette nouvelle machine était équipée de deux canons antichars, qui repoussèrent toutes les contre-attaques russes. Stalingrad tomba finalement en février, les allemands et leurs alliés occupant le coté ouest de la ville.

Après ce succès monumental, la plus grande préoccupation de l'Axe fut la fourniture de VK nécessaire pour faire fonctionner ces nouvelles machines de guerre. Comme l'Antarctique était la seule source connue de VK, ils envoyèrent de nombreux soldats et plus de ressources pour sécuriser et exploiter leur source de minerai.

main weapons:

Secondary weapons,

Kanpfzange ausf/B

- 5 cm flak 43 (90 shell)

- 1 x 7,92-mm mG 44 (300 cartridges)

### Le Sérum Wiederbeleben

En dépit de leur succès à Stalingrad, les armées de l'Axe souffraient de la résistance soviétique. Au cours de quelques mois, des milliers de soldats périrent, ou étaient incapables de se battre. L'Allemagne avait besoin de trouver de nouvelles troupes, rapidement. Sinon son armée serait écrasée sous le nombre des troupes soviétiques. La solution vint du Blutkreuz Korps...encore une fois.

Depuis le retour de l'expédition polaire en 1938, les scientifiques allemands avaient menés des expériences sur les organes Vrill découverts à bord du vaisseau. Selon Kvasir, la durée de vie moyenne d'un Vrill était de plusieurs centaines d'années. La perspective d'une "vie éternelle" fascina les chefs de l'Axe, et ils fournirent aux scientifiques des ressources illimitées afin de reproduire et d'adapter aux humains cette longévité.

Malgré tous leurs efforts, la réplication ne réussit pas. Cependant, leurs recherches les menèrent à une découverte inattendue lorsque par inadvertance le professeur Stefan Priapinski testa la dernière version de son élixir sur un soldat tombé à Stalingrad. Après quelques minutes, le corps mort ressuscita! Il détruisit tout autour de lui, tel un dément, s'attaquant même aux scientifiques présents. Deux escouades complètes de Sturmgrenadieren furent nécessaires pour le "tuer" une seconde fois. Le Sérum Widerbeleben était né.



Il fallut de longs mois pour valider la formule et cultiver assez de cellules depuis les organes Vrill. En mars 1943, les scientifiques était prêts à effectuer un test à grande échelle. Dans un premier temps, les résultats furent très prometteurs. Les soldats revenus d'entre les morts présentaient une incroyable résilience. Mais pour des raisons inconnues, certains d'entre eux se retournaient contre l'infanterie amie. Ce fut un désagrément jugé acceptable, ceci n'arrivant qu'occasionnellement, et l'Allemagne ayant désespérément besoin de nouveaux soldats.

Ces zombies ne sachant se servir convenablement d'armes à distance, ils furent équipés pour le combat rapproché uniquement. Ces armes de corps-à-corps et la force surhumaine des zombies causèrent des dommages importants aux Soviétiques.

Cette nouvelle arme mort-vivante créée par le Blutkreuz Korps eut un effet psychologique dévastateur sur les troupes de l'Armée Rouge - les soldats étaient absolument terrifiés, et maintenir leur cohésion devint plus difficile de jour en jour. Les généraux soviétiques eurent du mal à planifier de nouvelles attaques avec des chances raisonnables de succès.



Après avoir pu observer l'efficacité de cette arme morbide, de nombreux officiers supérieurs allemands réclamèrent une utilisation généralisée du sérum Wiederbeleben, amis ceci se révélait impossible. La production du sérum était un processus long et coûteux. De plus, aucun soldat de l'Axe ne voulait combattre aux cotés de ces "choses", aussi effrayantes pour l'ennemi que pour les troupes amies. Seuls les Sturmgrenadieren du Blutkreuz Korps supportaient la présence des zombies.

### Opération "Valkyrie"

Il est un fait à propos du Blutkreuz Korps, dont le secret dépasse même celui de l'existence de Kvasir : l'Opération "Valkyrie" - l'assassinat du Führer par Angela Wolf et Sigrid Von Thaler.

La décision fut prise au cours de l'été 1942, juste après la bataille de Stalingrad. Les visions de la mère de Sigrid révélaient qu'Hitler conduirait l'Allemagne et l'Axe vers une défaite totale. Il devait être arrêté à n'importe quel prix.

Frida Von Thaler avait entrevu une Europe en ruine, envahie par des ombres et des guerriers de pure énergie. Elle ne savait pas d'où provenaient ces créatures, mais elles se comportaient comme une force occupante! Au centre de toutes ses visions se tenait le Führer. Si cet homme continué a diriger l'Allemagne, le pays serait détruit.

Usant de leur influence, les Von Thaler proposèrent d'organiser un défilé triomphal. Ce serait une occasion unique d'assassiner Hitler avant qu'il ne mène le pays à sa perte, mais ce serait aussi l'occasion de jeter les bases d'un nouveau régime. La planification de l'arrestation des nazis prit de nombreux mois.

A Berlin, le 20 avril 1943, une foule immense était rassemblée dans les rues de la capitale, au mépris d'un possible bombardement britannique. Le Reich n'avait pas organisé une telle fête depuis le début de la guerre - et ce serait le dernier avant longtemps.

Lorsque la voiture du dictateur passa devant le Reichstag, une puissante détonation déchira l'air. Le Führer s'effondra, du sang coulant de sa poitrine. La nouvelle se répandit immédiatement à travers le pays, jusqu'aux fronts. Tout s'était déroulé comme prévu.

La nouvelle mit les forces de l'Axe à genou. Sur tous les fronts, le moral des troupes s'effondra. Les soldats se sentirent perdus, et leurs chefs réalisèrent rapidement qu'une lutte de pouvoir avait lieu à Berlin. Pour les Alliés et le SSU, cette nouvelle semblait prédire une victoire imminente : la tête de l'Allemagne nazie était tombée! Plus personne ne pouvait empêcher la libération du monde.

Mais le Blutkreuz Korps avait tout planifié. Quelques semaines après l'assassinat, le Grand Amiral Karl Dönitz fut nommé "Protecteur de l'Axe". Le Feldmarschall Erwin Rommel prit le commandement de toutes les troupes allemandes, qui l'accueillir en héros. Les nazis furent arrêtés et, hormis quelques troupes armées intégrées dans l'armée régulière, la SS fut dissoute. Nombre de ses membres furent jugés, emprisonnés et exécutés.



En juin 1943, l'Axe fut officiellement formé avec l'Allemagne à sa tête. Le nouveau bloc supplanta tous ses pays membres (le Japon rejoindra l'alliance en août 1945), et n'avait qu'un seul et même but. Le Blutkreuz avait atteint son objectif. Il avait sauvé le pays, mais il allait bientôt condamner la planète.

### Le Point de Non-Retour

Kvasir, qui continuait de recevoir l'aide de ses "amis", avait travaillé à la réparation de son vaisseau dans l'Antarctique depuis 1942. Les scientifiques de la Blutkreuz Korps faisait tout ce qu'ils pouvaient pour retarder son départ, car chaque conversation avec l'alien enrichissait leurs connaissances.

Mais bien auparavant Himmler avait décrété que jamais Kvasir ne rentrerait chez lui. La mort d'Hitler n'avait en rien changé cette décision. En dépit de tous les efforts de Von Thaler, à la fin de l'année 1945 l'alien avait achevé la réparation de son vaisseau et se préparait au départ. Sigrid Von Thaler, désormais en charge de Kvasir, essayait toujours de le convaincre de rester sur Terre pour aider l'humanité dans son ascension vers les étoiles. L'alien était impatient de repartir. Il échappa à la surveillance de Sigrid, mais celle-ci le rattrapa à bord du vaisseau Vrill, sur le point de décoller. Sigrid tua Kvasir d'un tir de laser. Il s'effondra sur la console de commande, et, dans un dernier souffle, l'alien envoya un signal de détresse à destination de son monde.

Sigrid Von Thaler fut obligé de faire son rapport à Dönitz et échappa de peu à l'exécution. L'appel à l'aide de Kvasir et sa mort mettait toute la race humaine en péril. Il était clair que ni l'Axe, ni le SSU, ni les Alliés ne pouvaient espérer repousser une invasion Vrill. Le seul espoir résidait dans l'unification de tous contre l'ennemi allen. Dönitz et Rommel décidèrent une fois encore que l'Axe se devait de conquérir le monde, la seule façon de pouvoir résister étant pour la Terre de ne demeurer que sous une seule bannière.

### La Fin du Baron

A partir de 1946, l'ASOCOM n'avait qu'un seul objectif : stopper le Blutkreuz Korps. Chaque jour qu'il consacrait à cette tache pouvait faire toute la différence pour la suite du conflit. Les Alliés et le SSU avait de grosses difficultés face aux technologies du nouvel Axe. Un bloc commençait à prendre le dessus sur les deux autres. Il était temps d'agir!

Les Alliés jouèrent leur dernière carte en organisant un assaut massif sur le château d'Adler. Leopold Von Thaler allait fêter l'anniversaire de l'Axe avec sa famille au siège du Blutkreuz Korps. De nombreux agents perdirent la vie pour cette précieuse information. Joe Brown fut choisi pour diriger un commando d'élite lors de l'attaque. Leur mission était d'occasionner un maximum de dégâts, et il y avait peu de chance qu'ils en reviennent vivants. Les Alliés avaient la date et le lieu. C'était le moment d'attaquer.

Dans la soirée du 17 juin 1946, 300 parachutistes alliés sautèrent sur Adler. Le sanctuaire était fortement défendu, mais la force d'attaque était des plus déterminées.

Lorsque Leopold Von Thaler tenta de se réfugier dans son bunker de commandement, il fut séparé de ses gardes du corps. Pris de panique, il tomba sur Joe Brown et ses Rangers, qui le firent immédiatement prisonnier. Leur objectif initial était de l'éliminer - mais le ramener vivant pouvait s'avérer plus utile encore!

Quelques minutes après, dans la grande salle du château, Sigrid et Joe se rencontrèrent pour la première fois. Joe détenait son père, mais Sigrid parvint à aligner la tête de Joe avec son Mauser. A cet instant, le générateur d'Adler explosa, éteignant la totalité des lumières du château. Des coups de feu retentirent dans l'obscurité. Lorsque les soldats apportèrent des torches, Sigrid trouva le corps de son père sur le sol, une balle dans la tête.

Personne ne pu jamais savoir avec certitude qui avait tiré sur le Baron, amis Joe et ses hommes parvinrent à s'échapper. Sigrid jura alors de venger son père! Malheureusement pour le Blutkreuz Korps, la mort de Leopold Von Thaler les priva d'un génie, seul scientifique de l'organisation a avoir une vision à long terme du champ d'application du VK. Même s'il travaillait étroitement avec d'autres savants, c'était Von Thaler qui donnait une orientation à leurs expériences. Après sa mort, les recherches devinrent plus désordonnées. La plupart des inventions de l'Axe qui suivirent furent simplement la continuité des projets déjà commencés. Les scientifiques du Blutkreuz Korps ne parvenaient pas à dépasser leurs connaissances actuelles.

Leopold Von Thaler avait réussi à donner à l'Axe un fort avantage dans la guerre. Les technologies des autres blocs étaient encore loin derrière celle des allemands, mais le fossé se comblait.

### LES FONDATEURS DU BLUTKREUZ KORPS

Bien qu'il soit affilié à d'autres groupes occultes qui l'ont précédé - tel le Thule-Gesellschaft - le Blutkreuz est né de la volonté de quelques hommes et femmes seulement. Ils sont les seuls a l'avoir créé, et à le diriger d'une manière ou d'une autre.

### Baron Leopold Von Thaler (1880 - 1946)

Leopold Von Thaler appartenait à la noblesse bavaroise. Dès son plus jeune age, il manifesta une forte prédisposition pour les sciences. Il poursuivit des études fascinantes à travers le monde, travaillant avec passion et talent. Il fut le disciple des plus grands penseurs du début du siècle.

Mais le Baron ss'intéressait également à tous les aspects de l'histoire ancienne, les mythes et légendes. Il pensait que la science pouvait tout expliquer de façon rationnelle mais qu'il lui manquait les bonnes données. Beaucoup de ses théorie fit rire la communauté scientifique. Certains le considérait même comme un imposteur. Mais dans la société européenne qui avait fait l'expérience de la plus sanglante guerre de tous les temps, il trouva une oreille attentive. En 1915, il rejoignit le Thule-Gesellschafft, une société secrète. Von Thaler, fasciné par ses théories, rejoignit le mouvement. C'est là qu'il allait rencontrer Frida, celle qui allait devenir sa femme.

Leopold Von Thaler n'était pas intéressé par la politique et était indifférent à la montée du nazisme dans son pays. Toutefois, certains membres du parti - tel Himmler - étaient prêts à financer ses travaux. Pendant cette période, la science apporta de nouveaux atouts à l'Allemagne pour le conflit à venir. Le Baron menait des recherches dans des domaines variés : la botanique, afin d'augmenter la production de denrées alimentaires, la chimie, pour créer de nouveaux carburants, et, bien sûr, l'armement.

Von Thaler fut le candidat tout désigné pour superviser le développement d'armes qui rendrait l'armée allemande invincible. Dans ce domaine, il fit de nombreuses découvertes. Il devint le chef du Blutkreuz Korps. Il établit une relation de confiance avec l'alien, Kvasir, qu'il considéra comme une "invité important", et non comme un spécimen.

Leopold Von Thaler avec de nombreux regrets - le plus grand d'entre eux était d'avoir laissé se dégrader sa relation avec sa fille, Sigrid. Avec le temps, ils s'étaient éloignés l'un de l'autre, la laissant seule avec ses démons...

### La Baronne Frida Von Thaler (1885 - )

Frida est née dans une famille appartenant à l'ancienne noblesse prussienne. Depuis son enfance, elle s'est passionné pour les contes et les légendes du folklore germanique. Finalement son intérêt s'élargi à l'occultisme et la divination, un art pour lequel elle sembla naturellement douée. En 1915, elle rejoignit le Thule-Gesellschaft, qu'elle quittera quelques années plus tard. Elle estimait que ce n'était qu'un ramassis d'escrocs, avec une exception notable : son futur mari.

Une fois à Berlin, Frida se consacra à la divination, l'astrologie, et la botanique. Elle se fit un nom parmi les femmes de la haute société allemande. Ces dames eurent tôt fait de parler d'elle aux dignitaire du Reich émergent, qui vinrent à leur tour la consulter. Elle ne répondit qu'à une seule personne : Adolf Hitler. Il fit appel à elle régulièrement, mais il consultait également d'autres "experts". En 1936, pendant une séance, Frida Von Thaler eut une vision dans laquelle elle vit clairement l'Allemagne en ruines, vaincue par ses ennemis. Et le seul responsable de cette tragédie n'était personne d'autre qu'Hitler lui-même.

Après cette révélation, Frida se promit de tout faire pour mettre fin au régime du dictateur. Dans sa vision, elle avait également vu une grande croix, ressemblant à une épée ensanglantée. Ceci devint le symbole du Blutkreuz Korps. Et c'est Frida qui tint les rênes de l'organisation en coulisse - spécialement concernant l'opération "Valkyrie". Son succès plaça le Blutkreuz au centre du pouvoir, grâce aux talents de fille Sigrid et de sa fille adoptive Angela.

En dépit de tous ses talents, Frida Von Thaler ne pu prédire le funeste destin de son mari. La perte de son "vieux sage fou" failli lui faire perdre la raison. Elle fut également aveugle concernant Kvasir, ce qui plaça le Blutkreuz au coeur d'une tragédie mettant en danger la planète entière.



Frida vit maintenant en recluse, toujours sous haute protection. Elle est encore une des femmes les plus influentes de l'Axe. La vieille femme ne reçoit que rarement des visiteurs, la plupart du temps ceux-ci étant sa fille et Angela. Mais le Haut Commandement la consulte avant toute décision importante. Son avis est trop précieux pour être ignoré.

### Professeur Stefan Priapinski (1900 - 1946 ?)

Stefan Priapinski est né en Autriche, au début du siècle. Il fut l'un des plus grands scientifiques du Blutkreuz Korps. Il l'est encore... en quelque sorte.



Après avoir étudié brillamment à Vienne, il s'installa en Allemagne dans les années 20. Il se senti très à l'aise dans la société berlinoise d'après-guerre, et peu importe le fait qu'il soit pauvre et démuni. Jeune, Priapinski rencontra de curieuses personnes et fit d'étranges expériences. Ceci influença considérablement son esprit, mais les conséquences ne se manifestèrent pas avant un certain temps.

Au début des années 30, il trouva un emploi stable dans un laboratoire de chimie important. Cela lui permit de faire la connaissance d'un homme d'affaire influent, qui le présenta au cercle très fermé du nazisme émergent. Fasciné par le mouvement, Priapinski en devint un fervent adepte. Avec le temps, sa santé

mentale se dégrada et ses idées devinrent de plus en plus extrêmes. Néanmoins, Heinrich Himmler lui-même s'intéressa à ses théories. Le dirigeant nazi était à la recherche de scientifiques pour l'institut Ahnenerbe qu'il venait de fonder. Il persuada Priapiinski de le rejoindre, et lui donna le titre de Professeur.

Avec la création du Blutkreuz Korps, Himmler estima qu'il lui fallait un homme à lui dans l'organisation. Ainsi, il fit intégrer Priapinski au département chimie. Il était l'un des rares membres qui n'avait pas été choisi par les Von Thaler. Dans un premier temps le Baron le considéra comme fou, mais il l'accepta comme un mal nécessaire. Puis ses recherches eurent une certaine réussite. Certe, ce fut par accident, mais il est à l'origine de la découverte du sérum Wiederbeleben.

Quelques années plus tard, il aurait testé les effets de son invention sur lui-même lorsque les Alliés et le SSU attaquèrent le château Kosice, en Slovaquie, lors de l'opération Red Lightning". Priapinski s'injecta le sérum après s'être convaincu que le château tomberait et que les assaillants l'exécuterait. En fin de compte, il fut tué par Sigrid Von Thaler, qui avait prévu son élimination depuis longtemps.

Stefan Priapinski disparu lors du bombardement du château par la RAF. Ceux qui le connaissaient (et qui vivent encore), sont persuadés qu'il se cache, planifiant sa vengeance.

### LES OPERATIONS DU BLUTKREUZ KORPS

Le Blutkreuz Korps travaille sur une grande variété de projets, dans des domaines variés. C'est un organisme pluridisciplinaire qui s'intéresse à tout ce qui peut apporter un bénéfice pour l'Axe. Il emploie des centaines de scientifiques et l'équivalent d'une division complète de Panzer Grenadiers.

### **Nouvelles Technologies**

L'activité la plus important du Blutkreuz Korps est, bien sûr, l'élaboration de nouvelles applications pour le VK. Armement, motorisation, énergie, et blindage sont quelques uns des champs d'exploration des recherches allemandes. Le département "nouvelles technologies" supervise la plupart des chercheurs et reçoit la plus grande partie du budget. Sa plus grande invention à ce jour est la création d'armes laser utilisant le VK comme source d'énergie, suite aux révélations de Kvasir.

Aujourd'hui, le Blutkreuz Korps se concentre d'avantage sur l'amélioration des technologies existantes, plutôt qu'en découvrir de nouvelles. C'est là que la perte de Leopold Von Thaler a les plus lourdes conséquences. Il n'est plus là pour repousser les limites de la science. Ses successeurs se contentent de suivre la direction donnée par le Baron. Jusqu'à présent, ce fut suffisant. Mais si l'Axe venait à perdre sa capacité d'innovation, le résultat pourrait être catastrophique sur le long terme.

Le seul département réalisant quelques progrès ouvrant de nouveaux horizons est celui de la "recherche spatiale". Ses chercheurs travaille sur un projet de "canon solaire", un satellite artificiel affublé d'un miroir qui amplifierait les rayons du soleil. Le faisceau d'énergie ainsi créé pourrait brûler des villes entières. Pour l'instant, l'Axe a encore beaucoup de chemin a faire avant de parvenir à fabriquer une telle arme, mais le fait que le VK est capable de propulser un missile dans l'espace rend ce projet possible.

### Archéologie Effrénée

La deuxième activité la plus importante du Blutkreuz Korps est la recherche d'anciennes reliques. Beaucoup de ceux qui ont parlé avec Kvasir sont persuadés que ce n'était pas sa première venue sur Terre. Le Blutkreuz Korps a envoyé des équipes dans le monde entier à la recherche de traces de ses précédentes visites. Qui sait ce que le Vrill a pu laisser derrière lui ? Une autre vaisseau ou une base cachée ?

Depuis le début de la guerre, les voyages sont devenus difficiles pour les scientifiques allemands. Mais leurs activités dans les régions conquises ou neutres sont considérables. Cette division du Blutkreuz Korps essaie d'influencer le Commandement militaire afin de prendre le contrôle de territoires cruciaux. Selon ces chercheurs, certaines de ces zones cachent les clés de la victoire.

Comme l'organisation de missions de cette ampleur est difficile, de surcroît pour des résultats incertains, le Blutkreuz Korps a prit l'habitude d'organiser directement des opérations spéciales, sur sa propre initiative. Il est à même de mobiliser les ressources nécessaires pour prendre le contrôle d'une zone de combat, et de la tenir le temps que les "cerveaux" fassent leur travail.

Le Korps a aussi décidé de poursuivre la plupart des anciennes activités de l'Ahnenerbe, comme la recherche de puissants artefacts religieux ou magiques. Beaucoup des membres influents du Blutkreuz Korps, en particulier Frida Von Thaler, sont convaincus que de tels objets existent. Que ces objets soit d'origine mystiques ou des inventions Vrill n'a aucune importance; l'eesentiel étant de les trouver, les étudier, et les utiliser pour la victoire de l'Axel Certes, de nombreux scientifiques du Blutkreuz Korps y voient une perte de temps et de ressources, mais les décisions de leurs dirigeants sont ce qu'elles sont.

### **Applications Pratiques**

Avant qu'une production en série de nouveaux matériels ne puisse commencer, il est nécessaire de les tester! Au fil des ans, le Blutkreuz Korps a créé une petite armée d'élite. Les premiers soldats qui en firent partie furent ceux là même qui participèrent à l'opération "Neu Schwabenland". Par la suite, les Von Thaler y intégrèrent les soldats les plus talentueux, choisis pour leur intelligence supérieure et leur entraînement exceptionnel. Ils sont recrutés dans toutes les nations de l'Axe, et partagent le même fanatisme quasi-religieux.

La force militaire du Blutkreuz Korps se monte à quelques 1500 hommes, répartis en trois brigades. Les Sturmgrenadieren du Blutkreuk Korps sont une unité d'infanterie d'élite, chargés de la défense des installations névralgiques. Le Blutkreuz Panzer Korps gère les marcheurs de combat, il combat régulièrement sur front de l'Est. Enfin, les Blutkreuz Panzer Grenadiers constituent une unité mixte en charge des opérations spéciales. Cette dernière regroupe des troupes motorisées et aéroportées, composées de Sturmgrenadieren et d'un bon nombre de marcheurs. La première brigade teste le nouveau matériel en mission. S'il est approuvé, ce matériel est pleinement distribué aux deux autres brigades, puis finalement à l'armée régulière. Bien entendu, des problèmes viennent souvent limiter l'accès à cet équipement.

### LES ENNEMIS DU BLUTKREUZ KORPS

Une organisation aussi puissante que le Blutkreuz Korps doit régulièrement faire face à des ennemis tout aussi puissants. Les autres grandes puissances mettent tout en oeuvre pour le détruire. Après lui avoir volé ses secrets, bien sûr...

En dépit de sa nature cruelle et maléfique, le Blutkreuz Korps est une puissante arme qui pourrait bientôt devenir indispensable à la survie de la race humaine. Il est au coeur des recherches sur la technologie Vrill. Et même si les Alliés ont accès à des ressources plus importantes, l'Axe garde une avance technologique importante.

### **ASOCOM**

Le Allied Special Operations COMmand fut créé en 1944, au cours du processus d'unification du bloc des pays alliés. Cette organisation est née principalement de la fusion du SOE britannique et de l'OSS américain. Les agents de nombreuses autres nationalités les ont rapidement rejoints, unis par le même objectif : la libération de l'Europe. La tâche de l'ASOCOM est titanesque. Il se destine à intervenir n'importe où afin de contrer les activités des ennemis du bloc Allié. Elle agit aussi tel un scalpel lorsque les Alliés ont besoin d'une démonstration de force.

Par sa nature, l'ASOCOM est l'ennemi naturel du Blutkreuz Korps. Ces deux entités utilisent les équipements les plus avancés pour atteindre leurs objectifs. Ils participent aux opérations les plus dangereuses, où l'échec n'est pas une option, et où la victoire apporte les plus grandes récompenses. Ces deux organisations ont accès à des ressources presque illimitées, les utilisant dans le seul but de détruire l'ennemi.

L'ASOCOM est divisé en plusieurs départements et service, tous réunis à l'Octagone, le siège des services armés Alliés, en plein coeur du Kansas. Une de ses branches est le service "contre-attaque", qui se bat directement contre le Blutkreuz Korps. Joe Brown fait partie de ce service.



Les opérations spéciales se muiltipliant, la haine et la rancoeur entre agents des deux organisations va croissant. De partout, la lutte entre les deux blocs devient souvent un conflit personnel. L'antagonisme entre Sigrid Von Thaler et Joe Brown, par exemple est devenu légendaire. Le destin oppose régulièrement ces deux ennemis mortels.

Dans tous les pays neutres, le Blutkreuz Koprs a mis à prix la tête de tous les agents des autres blocs. Les membres de l'ASOCOM sont ceux rapportant la plus haute récompense.

### Majestic 12

Le Majestic 12 (M12) est une autre organisation du bloc Allié. Mais ses objectifs diffèrent de ceux de l'ASOCOM. Le Majestic 12 fut fondé par un groupe d'hommes d'affaires américains et des chefs militaires. Elle est à la recherche de toute information concernant les nouvelles technologies extra-terrestres. Son seul et unique but : faire d'énormes profits. Le M12 s'intéresse de très prêt au Blutkreuz Korps puisqu'elle représente la principale source d'innovation scientifique.

Les objectifs du M12 s'opposent parfois à ceux des Alliés. Lorsque le cas se présente, les agents du M12 n'hésitent pas à considérer tout le monde comme un ennemi. Les dirigeants du M12 sont bien conscients que si les Alliés découvrent une nouvelle technologie, elle sera rapidement disponible à tous, ce qu'ils ne peuvent accepter. Le M12 désire devenir l'unique propriétaire de ces connaissances, de façon à engranger les bénéfices à l'issu de la guerre.

C'est là que la situation se complique. Une partie du M12 se rend bien compte que plus le conflit dure, plus leurs contrats en cours avec l'armée deviennent rentables. Tôt ou tard, cette faction n'hésitera pas à entraver l'effort de guerre des Alliés, car s'ils gagnaient trop rapidement, les pertes financières seraient énormes.

Jusqu'à présent, le M12 n'a pas réussit à mettre la main sur une technologie vraiment cruciale. Non par le manque d'efforts de ses agents, mais plutôt parce que les secrets du Blutkreuz Korps sont trop bien protégés. Mais les agents du M12 qui travaillent dans l'industrie pétrolière ont fait de remarquables découvertes. Si ils ne peuvent pas obtenir des plans ou des prototypes, alors pourquoi ne pas contrôler les ressources ? A cette fin, le M12 a déjà fait main basse sur trois mines VK, en des lieux tenus secrets. Alors que les Alliés combattent l'Axe pour découvrir leurs gisements dans l'Antarctique, les membres du M12 en ont déjà une grande quantité à leur disposition... et ils le vendent au plus offrant.

### Ahnenerbe

Heinrich Himmler fonda l'Ahnenerbe en 1935. C'est une société pseudo-intellectuelle dont le but est de découvrir une preuve scientifique de la nature divine de la race aryenne. La société a attiré de brillants esprits, tel le Baron Von Thaler, mais elle est surtout composée d'imposteurs et de charlatans.

Ahnenerbe a mis sur pieds et financé l'opération "Neu Schwabenland", qui permit la première découverte connue du VK. Mais il perdit presque immédiatement le contrôle sur les découvertes qui avait été faites.

La société fut rapidement infiltré apr les SS, qui lui assurèrent une grande partie de son financement. Par conséquent, l'Ahnenerbe n'a pas survécu à la purge suite à la prise de pouvoir par le Blutkreuz Korps. Officiellement la société fut dissoute, et ses membres emprisonnés. Mais quelques uns des membres les plus influents réussirent à s'échapper. Ils se déplacent dans l'ombre, les agents du Blutkreuz Korps et de l'Abwehr à leurs trousses. Ces survivants n'ont qu'un seul but : trouver le corps du Führer et le ressusciter à l'aide du sérum Wiederbeleben. Ils fondent de grands espoirs sur ce plan car Hitler ne fut pas touché à la tête lors de son assassinat, son cerveau devrait donc pouvoir être réanimé. Pour ces hommes et femmes, seul le retour du Führer peut les réhabiliter dans leur ancien rôle. Assurément, il mettrait un terme à la corruption, reconstruirait le Reich et exterminerait les usurpateurs!

Même s'ils sont considérés comme fous, les membres de l'Ahnenerbe sont toujours très dangereux. Ce sont des fanatiques qui peuvent compter sur le soutien des quelques SS qui ont fuis au nouveau régime de l'Axe. Ils sont très bien renseignés sur l'appareil du pouvoir, et même sur la structure du Blutkreuz Korps. Leur capacité opérationnelle ne doit pas être sous-estimée, mais jusqu'à présent l'Axe a ignoré leur existence.



### LES UNITES SPECIALES DU BLUTKREUZ KORPS De toute évidence, les populations de l'Axe ne sont pas

Alors que le combat n'était pas destiné à être leur fonction première, le Blutkreuz a rapidement porté ses efforts dans une solution aux pertes dramatiques subies sur le front de l'Est. Ce travail n'est pas encore terminé, mais l'Axe a réalisé des progrès spectaculaires.

Il existe deux types de troupes spéciales créées pour défendre l'Axe - utilisées plutôt dans l'anéantissement de l'ennemi que dans la protection des territoires!

### Le Programme "Untertoten"

Comme il a été dit précédemment, le Blutkreuz Korps travaille depuis 1943 sur un programme de "résurrection" pour les soldats tombés au combat. Les créatures créées à l'aide du sérum Wiederbeleben sont appelées "Untertoten". Ce sont des cadavres de soldats ramenés du front, auxquels on injecte une dose directement dans le cerveau.



Quelques instants plus tard, ils reviennent à la vie. Le cerveau fonctionne, plus ou moins (généralement moins); et ils peuvent être équipés d'armes basiques. Le taux de réussite lors de la réanimation est d'environ 49%. Les 51% restants sont trop violents et incontrôlables, dangereux aussi bien pour l'ennemi que pour les troupes amies. Alors, par bonté d'âme, ils sont tués une seconde fois par leurs gardiens, puis recyclés comme engrais.

De toute évidence, les populations de l'Axe ne sont pas au courant de tout cela. Les gens seraient horrifiés d'apprendre que leurs héros de guerre soient traités de cette manière. Les quelques unités qui ont combattu aux cotés des zombies ont été portées disparues sur le front de l'Est. Une fois que le Commandement a vu la réaction des hommes à ces abominations, les "monstres" n'ont été utilisés que dans des unités séparées. Celles-ci sont toujours dirigées par les troupes du Blutkreuz Korps.

L'Axe garde le programme dans le secret puisque ses citoyens n'accepteraient pas de telles choses. De leur coté, les Alliés parlent ouvertement de ces créatures. La seule existence de ces créatures permet de justifier tous les sacrifices demandés aux peuples du bloc Allié. Le SSU, lui, garde lui aussi le secret, de peur d'effrayer sa propre population.

Un petit nombre de Untertoten présente un cerveau réagissant mieux que les autres au sérum (environ 5%). Ces spécimens peuvent parler, et utiliser des armes plus sophistiquées. Ils deviennent des sergents zombies, menant des groupes d'une quinzaine de créatures.

L'Axe se prépare actuellement à lancer le nouveau programme "Ubertoten" : des soldats morts-vivants améliorés. Dans ce programme, le sérum est injecté dans le sujet avant sa mort! Jusqu'à présent le taux de réussite est très faible, et il y a peu de volontaires. Le succès le plus impressionnant à ce jour est la création du "TotenMeister". Personne ne connaît son véritable nom. Les scientifiques ont seulement pu déterminer qu'il s'agissait autrefois d'une femme. Elle est désormais un mort-vivant doté d'une force incroyable. Ni mort, ni vivant, le TotenMeister est le premier soldat de la prochaine génération en cours de création. Si l'Axe parvient à reproduire l'expérience avec succès, une armées invincible de morts-vivants verra le jour.

### Le Programme "KampfAffen"

Avant même sa rencontre avec Kvasir, l'Axe avait déjà de fortes ambitions spatiales. De toute, depuis la mort de l'alien, ce désir est devenu encore plus grand.

Les scientifiques allemands ont compris depuis longtemps qu'il leur fallait un sujet physiquement assez fort pour survivre à l'accélération d'une fusée au décollage. Il y a douze ans, ils s'attelèrent à l'amélioration génétique des grands singes. Leur ressemblance avec l'être humain et leur force herculéenne faisait d'eux des candidats parfaits.

Depuis sa création, le Blutkreuz Korps a commencé l'expérimentation de certains médicaments sur les gorilles. Le premier échantillon fut un chef d'oeuvre : Markus KampfAffe 001. Le processus a non seulement réactivé son cerveau, mais a poussé ses capacités mentales à des niveaux inconnus. Il s'agit là d'un secret que Markus évite soigneusement de partager avec ses créateurs.

Les "Gorilles de Guerre" forment des unités de combat très efficaces. Ils sont équipés d'armes de corps à corps en acier, et utilisent leur force surhumaine contre les ennemis de l'Axe. Il leur arrive parfois d'attaquer "accidentellement" la mauvaise cible. Les KampfAffen sont très sensibles au sujet du mauvais traitement infligé par leurs gardiens. Ces hommes les considèrent comme de stupides singes; et quand les gorilles sont en mesure de se venger sans encourir de représailles, ils le font avec plaisir.

Jusqu'à présent, le Blutkreuz Korps ignore tout de la révolte qui se trame, et Markus y veille prudemment. Il espère libérer ses semblables du joug de l'Axe, mais il sait que cela prendra du temps. Il appellerait bien les autres blocs à l'aide, mais il lui semble que tous les humains partagent la même haine pour ses frères simiesques. Mais Markus s'est fait une promesse : un jour, ils seront libres.



### **NOUVELLES REGLES**

Dans ce livret, vous trouverez les règles suivantes :

### "C" RANGE

Cette nouvelle catégorie de portée concerne les armes utilisées exclusivement en corps-à-corps. Jusqu'à maintenant, la portée minimale était de 1 case. Le "C" Range fonctionne de la même manière, mais s'applique aux armes telles le "Knife" et "Knife & Grenade".

### REACTIVE FIRE

Le tir de réaction (Reactive Fire) est une nouvelle option tactique disponible à toutes les unités. C'est une action exceptionnelle, mais difficile à réaliser. De plus, que vous réussissiez ou non cette action, votre unité comptera comme ayant été activée pour le reste du tour, elle ne pourra donc plus agir de nouveau ce tour-ci.

### **STRUCTURES**

Cette boite comprend des dalles de terrain spéciales - ce sont les premiers batiments pour Dust Tactics! Vous aurez besoin de nouvelles règles pour représenter leur effet sur le jeu, comment les unités agissent à l'intérieur, et comment elles y entrent et sortent.

### "PHASER" WEAPONS

Enfin, la technologie terrestre progressant, un nouveau type d'arme est disponible pour les Alliés. Elle cause divers type de dommages. Cette arme est appelée "Phaser", et son tir est une boule d'énergie condensée. Cette boule explose à l'impact et endommage toutes les unités dans la zone. La vague d'énergie ne fait pas de distinction entre ennemis et amis, et brûle tout ce qu'elle touche!

### "C" RANGE

L'Opération "Cyclone" avait introduit la portée A, qui concernait l'artillerie. C'était la première arme a avoir une portée variable. Maintenant il est temps de connaître les armes de portée C.

Pour faire simple: toutes les armes de portée C sont traitées exactement de la même façon que les armes de portée 1.

Pour développer un peu: lorsque vous déclarez une attaque avec une unité et annoncez qu'une de vos armes est "Knife" ou "Knife & Grenade", résolvez d'abord toutes les autres armes. Votre adversaire retire les pertes causées par ces autres armes avant de résoudre les armes de corps à corps (C).

Si un héros porte une arme de catégorie C, elle peut aussi être utilisée pour l'attaque. Donc, toutes les armes de portée C peuvent être utilisées en combat au corps-à-corps et réagir contre une unité au corps-à-corps.

A partir de maintenant, toutes les armes de corps-à-corps sont considérées comme étant de portée C. Pour les unités parues à ce jour, cela concerne les armes suivantes :

- Knife

- Knife & Grenade

Les armes de portée C peuvent être utilisées pour une attaque soutenue.

De plus, toutes les armes de portée C ignorent les couverts. Si une horde de gorilles enragés sautent sur votre escouade, un obstacle antichar ne vous donnera aucune protection! Le combat au corps-à-corps est très efficace contre les unités à couvert ou les unités protégées à l'intérieur des bâtiments.

### **REACTIVE FIRE**

Le tir de réaction est une action spéciale disponible pour toutes les unités qui n'ont pas encore été activé pendant le tour en cours. Le tir de réaction permet à votre unité de tenter de tirer sur une unité ennemie pendant qu'elle se déplace dans votre ligne de mire et à portée de tir de vos armes.

Le tir de réaction interrompt temporairement l'action d'une unité ennemie pour permettre à une de vos unités d'ouvrir le feu. Pour pouvoir réaliser cette action, vous devez d'abord sélectionner une de vos unités inactivée et lancer un dé. Si vous obtenez un , votre unité ne peut pas tirer sur l'ennemi. Si vous échouez votre jet, votre unité est considérée activée pour ce tour, même si elle n'a rien fait !

Si vous obtenez un 🕀 , votre unité est immédiatement activée et exécute une attaque simple avec toutes ses lignes d'armes qui ont une portée de tir suffisante pour cibler l'unité ennemie. Une fois que vous avez terminé, l'ennemi continue ses actions.

Que vous réussissiez ou non, tenter un tir de réaction active votre unité pour le tour. Tourner la carte de l'unité à 90° pour indiquer qu'elle a été activé. Elle ne peut plus réaliser d'autres actions pour le reste du tour.

Pour pouvoir tenter un tir de réaction, l'unité doit avoir une arme avec une portée de tir suffisante pour attaquer l'unité visée. De plus, le tir de réaction peut uniquement cibler l'unité que votre adversaire a activé, et aucune autre unité.

**EXEMPLE 1**: Un Luther entre dans la ligne de vue des Gunners situés à 10 cases. Le Bazooka des Gunners a une portée de 3. Le Luther est bien dans la ligne de vue des Gunners mais il est hors de portée. Les Gunners ne peuvent donc pas tenter de tir de réaction sur le Luther.

**EXEMPLE 2**: Le même Luther entre aussi dans la ligne de vue d'un Pounder, éloigné de 12 cases. Le canon du Pounder a une portée illimitée. Le Luther est à la fois dans la ligne de vue du Pounder et à portée de tir, aussi ce dernier peut tenter un tir de réaction.

**EXEMPLE 3**: Continuons avec le précédent exemple. Le Luther est à 12 cases du Pounder. Le joueur de l'Axe décide de faire un double déplacement pour essayer de se cacher derrière un bâtiment. Le joueur Allié sait que si son adversaire parvient à cacher son Luther derrière le bâtiment, il restera à l'abri pour le reste de la partie - il doit l'en empêcher! Le joueur Allié déclare donc qu'il tente un tir de réaction. Il lance un dé contre le Luther.

Le joueur Allié est chanceux et obtient un 🔁 ! Le Pounder ouvre le feu sur le Luther, suivant les règles normales de combat. A trois cases du Pounder, il y a aussi une unité de Recon Grenadiers. Le Pounder ne peut pas utiliser sa mitrailleuse contre eux acr ils ne sont pas concernés par le tir de réaction.

Si le joueur de l'Axe avait activé ses Recon Grenadiers, le Pounder aurait pu utilisé son tir de réaction contre eux avec toutes ses armes.



### SITUATIONS POSSIBLES POUR UN TIR DE REACTION

- Si une unité exécute une séquence d'actions  $\begin{tabular}{l} MOVE + SHOOT \end{tabular}$  , le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après l'action  $\begin{tabular}{l} MOVE \end{tabular}$  .

**EXEMPLE**: l'unité ennemie se déplace pour ouvrir le feu sur votre unité. Juste après son déplacement, vous pouvez tenter un tir de réaction pour interrompre son tour et lui tirer dessus. Si votre jet est réussi, vous pouvez effectuer une action **SHOOT** contre l'unité ennemie. Si celle-ci survit au tir, elle continue son tour avec sa deuxième action (**SHOOT**).

- Si une unité exécute une séquence d'actions SHOOT+MOVE, le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après l'action SHOOT.

**EXEMPLE**: l'unité ennemie a tiré sur la votre et se déplace maintenant pour se mettre à l'abri. Juste après son attaque et après avoir retiré vos pertes, vous pouvez tenter un tir de réaction.

- Si une unité exécute une séquence d'actions MOVE + MOVE, le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après la première action MOVE.

**EXEMPLE**: une unité ennemie décide de réaliser un double mouvement pour s'approcher dangereusement de votre escouade de commandement. Si elle y parvient, vous ne serez alors plus en mesure de l'intercepter avant le tour suivant. Vous devez faire quelque chose! Si vous réussissez votre jet de tir de réaction, vous pourrez tirer sur l'unité ennemie après son premier **MOVE**. Dans ce cas vous aurez peut-être une chance de la détruire avant que ce ne soit trop tard.

- Si une unité utilise sa compétence Charge (séquence d'actions MOVE + MOVE + CLOSE-COMBAT ATTACK), le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après la seconde action MOVE, mais avant son attaque avec la compétence CLOSE-COMBAT ATTACK

**EXEMPLE**: Une unité ennemie charge votre unité. C'est le moment de tirer avec tout ce que vous avez avant de vous faire charcuter! Si votre jet réussi, vous serez en mesure d'ouvrir le feu, et peut-être de survivre à la charge des membres survivants de l'unité ennemie.

Note : si l'unité ennemie a la compétence Fast, vous pouvez tenter le tir de réaction après son Mouvement complet.

- Si une unité ennemie effectue les actions SH00T + SH00T, aucune de vos unités ne peut tenter de tir de réaction contre celle-ci.

### En résumé :

### **STRUCTURES**

Les premières structures pour Dust Tactics apparaissent dans cette boite! Les règles suivantes vous permettront de les utiliser sur le champ de bataille. Il y a trois types de structures : les hangars, les bâtiments, et les bunkers. Seuls les hangars et les bâtiments sont présents dans cette boite.

### REGLES GENERALES POUR LES STRUCTURES

Sauf si un scénario ne précise le contraire, les règles suivantes s'appliquent à tous les types de structures :

- les hangars couvrent la même surface qu'une dalle complète de terrain (9 cases, 3x3).

- les bâtiments sont des tuiles dont la taille est plus petite qu'une dalle de terrain complète. Les bâtiments se présentent sous diverses formes et tailles.

- toutes les structures bloquent les lignes de vue.

- les murs des structures ne peuvent pas être détruits.

- les soldats et les héros (ARMOR ( )) avec la compétence Jump peuvent sauter par dessus tout type de structure.

- les tanks (  $\mathbf{ARMOR}$   $\mathbf{\textcircled{a}}$  ) avec la compétence  $\mathbf{Jump}$  ne peuvent  $\mathbf{pas}$  sauter par dessus une structure.

- les unités (ARMOR 🗞 🔊 ) ne peuvent pas atterrir sur le dessus d'une structure.

- les soldats et les héros ( ARMOR 🚳 ) peuvent entrer dans tout type de structure.

- les tanks (ARMOR ) ne peuvent pas entrer dans les bâtiments, mais peuvent entrer dans les hangars.

- les avions (ARMOR ) ne peuvent pas entrer dans une structure.

- les soldats (ARMOR (\*)) sont considérés comme étant en couvert léger (SOFT COVER) quand ils sont dans un bâtiment et qu'ils sont visés par une unité ennemie dans le même bâtiment.

- les soldats ( ARMOR ) sont considérés comme étant en couvert lourd ( HARD COVER ) quand ils sont dans un bâtiment et qu'ils sont visés par une unité ennemie à l'extérieur du bâtiment.

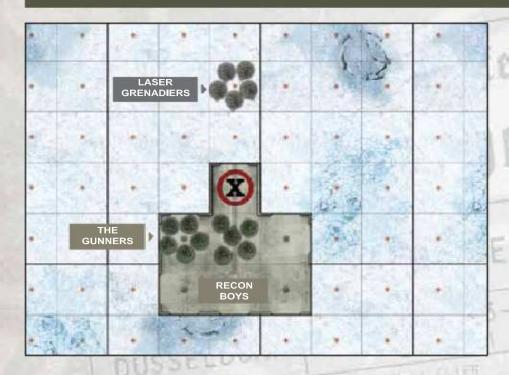
- si une unité à l'intérieur d'une structure veut attaquer une unité ennemie en dehors de la structure, l'unité attaquante doit être sur une case présentant une ouverture dans la direction de l'attaque.

- si une unité à l'extérieur d'une structure veut attaquer une unité ennemie à l'intérieur de la structure, l'unité attaquante doit être sur une case avec une ouverture.

- quand une unité est à l'intérieur d'une structure, elle suit les règles standards de déplacement et d'attaque (les marcheurs ne peuvent pas couper un coin, les cibles reçoivent un couvert d'angle, etc...)

- dans une structure, les couverts se combinent comme d'habitude (une unité dans un hanger et derrière une caisse de munitions et considérée comme étant en couvert lourd ( **HARD COVER** ) contre une attaque venant de l'intérieur du hangar.

- les obstacles anti-chars ne peuvent pas être placés dans les structures.



**EXEMPLE**: les Gunners sont à l'intérieur d'un bâtiment, ils sont donc en couvert lourd (**HARI) COVER**) contre les tirs venant des Laser Grenadiers. De plus, les Laser Grenadiers ne peuvent pas cibler les Recon Boys car ils sont sur une case n'ayant pas d'ouverture vers les Laser Grenadiers. Ceci s'applique aussi dans l'autre sens, les Recon Boys ne peuvent pas cibler les Laser Grenadiers.

Si les Recon Boys se déplacent sur la case marquée d'un X, ils seront à même de cibler les Laser Grenadiers. Et les Recon Boys seront en couvert lourd contre les tirs des Laser Grenadiers ( $\mathbf{HARD}$   $\mathbf{COVER}$ ).

Enfin, si les Laser Grenadiers viennent dans la case marquée d'un X, ils pourront cibler les deux unités Alliées. Les Recon Boys seront en couvert léger car à l'intérieur du bâtiment ; et les Gunners seront en couvert lourd, car à l'intérieur du bâtiment et derrière un angle.

Quelque soit la situation, une unité peut toujours cibler une unité qui l'a elle-même ciblé. En d'autres termes, si une unité ennemie a une ligne de vue dégagée sur une des votres, alors celle-ci a elle aussi une ligne de vue valide sur l'ennemi.

### "PHASER" WEAPONS

Depuis les derniers mois écoulés, les Alliés ont testé un nouveau type d'arme issue de la technologie VK : le "Phaser". Celui-ci tire une boule d'énergie concentrée qui explose à l'impact. Grâce à la puissance du VK, les scientifiques Alliés ont pu réduire suffisamment la taille des générateurs nécessaires pour pouvoir équiper de nouvelles avec cette arme de dernière génération.

A la différence des autres armes, les Phaser weapons n'ont pas de dégâts définis. Les dommages sont représentés par : X / Y. Le "X" indique le nombre de dés que vous lancez pour "viser" l'ennemi. Le "Y" indique la puissance de l'explosion. Lancez autant de dés qu'indiqué par la valeur "X" Pour chaque que vous obtenez, lancez autant de dés que "Y" pour calculer les dégats. Pour chaque que vous obtenez alors, vous infligez une blessure à la cible.

**EXEMPLE**: un Honey est équipé d'un Phaser Gun 1200W. Il décide d'ouvrir le feu sur un unité de Laser Grenadiers. Contre ces soldats, le Phaser Gun indique 2 / 3. Le joueur Allié lance donc 2 dés. Il obtient un et un chaque l'autorise à lancer trois dés de dommages. L'Allié lance maintenant trois dés et obtient deux et . Au final, le Honey réussit deux touches et les Laser Grenadiers perdent deux soldats.

Lorsque vous réalisez une attaque soutenue avec un Phaser, cela vous autorise à mieux viser. Vous ne relancez que les dés utilisés pour "viser" l'ennemi (la valeur "X"). Si vous utilisez la compétence Berserk, ou tout autre compétence modifiant vos chances de toucher, avec une unité équipée avec un Phaser, la même règle s'applique : seul la valeur "X" est concernée par la relance.

**EXEMPLE**: continuons avec le précédent exemple. Le Honey ouvre le feu avec une attaque soutenue sur les Laser Grenadiers. Il lance deux dés et obtient un ⊕ et un ■ . Il conserve le ⊕ et relance le ■ (grâce à l'attaque soutenue): il obtient un second ⊕ ! Comme dit précédemment, chaque ⊕ l'autorise à lancer trois dés de dommages. Le joueur Allié lance donc six dés contre les Laser Grenadiers. Chaque ⊕ inflige une blessure à l'unité. Le joueur lance et obtient trois ⊕ . Les Laser Grenadiers perdent trois soldats.

### **NOUVELLES COMPETENCES**

Opération Seelöwe introduit de nouvelles compétences, essentiellement pour les nouvelles unités (disponibles séparément). Il y en a aussi qui mettent à jour celles déjà existantes. Les textes suivants **remplacent** ceux des précedentes extensions et du livret de règles de la boite de base.

### ADVANCED REACTIVE FIRE

Une unité disposant de cette compétence peut réagir plus rapidement aux aléas du champs de bataille. Ses membres sont entraînés à faire face à une nouvelle situation en quelques instants seulement. Quand cette unité tente un tir de réaction, lancez deux dés au lieu d'un seul. Si vous obtenez au moins un , vous pouvez effectuer l'attaque. Un héros disposant de cette compétence la partage avec l'unité qu'il a rejoint.

### **BLUTKREUZ APE**

Une unité avec cette compétence provient des laboratoires du Blutkreuz Korps. Cette compétence décrit les primates génétiquement modifiés qui combattent au nom de l'Axe contre leur gré. Un héros avec cette compétence ne peut rejoindre qu'une unité l'ayant elle aussi, et inversement. Il ne peut pas rejoindre une unité n'ayant pas cette compétence.

### BLUTKREUZ ZOMBIE

Une unité avec cette compétence provient des laboratoires du Blutkreuz Korps. Cette compétence décrit les soldats morts-vivants s'étant relevés pour combattre à nouveau pour l'Axe. Un héros avec cette compétence ne peut rejoindre qu'une unité l'ayant elle aussi, et inversement. Il ne peut pas rejoindre une unité n'ayant pas cette compétence.





### CHARGE

### Note : cette règle remplace celle du livret de la boite de base!

Quand l'unité utilise cette compétence, elle peut combattre avec toutes ses armes de portée 1 ou C, même après avoir réaliser 2 actions mouvement. L'unité doit effectuer ses actions dans cet ordre. Elle ne peut attaquer avant ou pendant ses déplacements. Utiliser cette compétence dépense toutes les actions de l'unité pour le reste du tour. Un héros disposant de cette compétence la partage avec l'unité qu'il a rejoint.

### DAMAGE RESILIENT

### Note : cette règle remplace celle du livret de la boite de base!

Les unités disposant de cette compétence sont particulièrement résistantes. Elles encaissent les coups sans flancher et continuent le combat. A chaque fois qu'une telle unité subit un point de dégat, lancez un dé : si vous obtenez un 🔁, le dégat est ignoré. La protection due à la compétence Damage Resilient est indépendante du couvert. Une figurine avec cette compétence et qui se trouve derrière un couvert bénéficie des deux. Un héros disposant de cette compétence ne la partage pas avec l'unité qu'il a rejoint.

### HEROIC ATTACK

Un héros avec cette compétence est un vrai leader! Sa seule présence est à même de changer le cours d'une bataille. Il sait comment inspirer les troupes, et leur faire accomplir d'incroyables prouesses. Une fois par partie, le héros peut utiliser sa compétence Heroic Attack. Cela ne compte pas comme une action, mais vous devez activer votre héros pour l'utiliser. Un héros usant de son Heroic Attack devient invulnérable à toutes les attaques contre lui (cela s'applique au tir d'artillerie, au corps à corps, etc...) Cette capacité ne dure que jusqu'à la fin du tour. Aussi longtemps que le héros est invulnérable, il peut se déplacer, attaquer, et agir normalement. Un héros disposant de cette compétence la partage avec l'unité qu'il a rejoint.

### **SCOUT VEHICLE**

Une unité avec cette compétence est toujours déployée avec l'avant-garde. Son autre rôle est de reconnaître le terrain en avant des autres troupes. Lors du premier tour de jeu (et uniquement pendant de ce tour), une unité avec cette compétence peut se déplacer de deux cases supplémentaires. Si un tel véhicule entre en jeu après le premier tour, il ne peut plus utiliser cette compétence.

### SUPERIOR REACTIVE FIRE

Une unité avec cette compétence réagit extrémement rapidement aux changements du champ de bataille. Ses membres sont entraînés à faire face à une nouvelle situation en quelques instants seulement. Quand cette unité tente un tir de réaction, lancez trois dés au lieu d'un seul. Si vous obtenez au moins un 😝 , vous pouvez effectuer l'attaque. Un héros disposant de cette compétence la partage avec l'unité qu'il a rejoint.

### WIEDERBELEBEN SERUM

Une héros avec cette compétence a accès à la plus terrifiante technologie du Blutkreuz Korps. Il transporte un stock du terrible serum, ce qui l'autorise à voler la force vitale de ses ennemis. Quand ce héros inflige une blessure à une unité ou retire un point de vie à un héros ennemi, il récupère un . Il n'y a pas de limite au nombre de qu'un héros peut récupérer, mais il ne peut jamais dépasser son capital de départ.

Note: Cette "régénération" ne peut être utilisée que pour recouvrer des 
perdus plus tôt dans la bataille. Elle n'a pas lieu avant que tous les dégats de corps-à-corps ne soient résolus. Donc, un héros ne peut récupérer des qu'à la fin du corps-à-corps (même si c'est plus tard dans le même tour de jeu)

**EXEMPLE**: La TotenMeister et quelques Zombies attaquent une unité Alliée en corps-à-corps, les battant. Durant le combat, la TotenMeister perd trois (a) . Les trois (a) sont retirés de sa carte d'unité - les corps-à-corps étant simultanés, elle a subit des dégâts elle aussi.

Plus tard dans le tour, Joe et une BBQ Squad décide d'attaquer les créatures de l'Axe, déclarant bravement les engager au corps-à-corps. Si la TotenMeister survit à l'assaut Allié, elle sera à même de récupérer trois 

qu'elle avait perdu précédemment (du moment qu'elle arrive à infliger au moins trois blessures avec ses attaques).



### LE NOUVEAU SYSTEME DE POINTS D'ARMEE

Plus tôt en 2011, Fantasy Flight Games a mis en place les règles de tournoi officielles de Dust Tactics, qui incluent un système de points d'armée révisé. Ce système ayant reçu un accueil extrêmement positif, nous avons décidé de l'incorporer dans le jeu non-compétitif.

Nous avons trouvé le jeu plus équilibré et agréable avec l'utilisation de ces points, de sorte qu'il semblait plus juste d'en faire une règle officielle de Dust Tactics.

Jusqu'à présent, toutes les unités avaient l'ancien système de point imprimé sur leur carte. Pour calculer le cout total de votre armée avec le nouveau système, utilisez les tableaux ci-dessous.

Tous les scénarios utilisaient eux aussi l'ancien système pour déterminer la composition des armées. Afin de rendre les scénarios compatibles avec le nouveau système, utilisez là aussi le tableau ci-dessous.



Scenario					
Nom	Pts Attaquant	Pts Défenseur			
OPERATION "BLUE THUNDER"					
Reconnaissance	voir scenario	voir scenario			
Patrouille	160	160			
Assaut Général	160	160			
Contre-Attaque	160	voir scenario			
Intrusion	160	160			
Descente	160	160			
Destruction	160	160			
Evacuation	160	160			
OPERATION "CYCLONE"					
Sur la Plage	180 (soldats) 120 (marcheurs)	40 (de chaque)			
Contre-Attaque	300	300			
Fermez la Fenêtre	160 (tour 1) 140 (tour 2)	40 (chaque tour)			
Le Carrefour	300	300			
lls sont à l'intérieur !	240	240			
Mauvaise Surprise	240	240			
Sauvez le Général	240	240			
Das Boot	240	240			

Scenario			Axe	
	Pts Attaquant	Pts Défenseur	Nom	Pts
ATIO	N "BLUE TH	UNDER"	HEROS	
ice	voir scenario	voir scenario	Sigrid Von Thaler	20
	160	160	Stefan	18
al	160	160	Manfred	16
е	160	voir scenario	TotenMeister	24
T	160	160	Markus	20
	160	160	Grenadier X	24
Ma	160	160	MARCHEURS	
	160	160	Ludwig	40
ERA	TION "CYCL	ONE"	Luther	35
	180 (soldats)	40 (de chaque)	Lothar	36
	120 (marcheurs)		Loth	30
9	300	300	Heinrich	26
être	160 (tour 1) 140 (tour 2)	40 (chaque tour)	Hermann	26
	300	300	UNITES	n E
ieur!	240	240	Laser Grenadiers	27
			Battle Grenadiers	21
orise	240	240	Recon Grenadiers	16
, ,	040	242	Tank Killers	22
éral	240	240	Kommandotrupp	40
	240	240	Sniper Grenadiers	10
		1 11 12	Beobachter	5
	AL		Axis Gorillas	24
1			Axis Zombies	31

Alliés				
Nom	Pts			
HEROS				
Bazooka Joe	18			
Johnny One-Eye	16			
Rosie	20			
Action Jackson	24			
OZZ 117	24			
The Priest	18			
MARCHEURS				
Pounder	40			
Hot Dog	35			
Steel Rain	36			
Mickey	30			
Wildfire	26			
Honey	26			
UNITES				
BBQ Squad	27			
The Gunners	21			
The Recon Boys	16			
Bot Hunters	22			
The Boss	40			
Crack Shots	10			
13 Fox Trot	5			
Grim Reapers	24			
Tank Busters	31			



### **NOUVELLES UNITES**

Les figurines suivantes sont vendues séparément. Elles seront toutes disponibles prochainement.

Vous trouverez ici les rapports des services secrets en rapport aux nouvelles unités rencontrées récemment sur le champ de bataille. Etudiez les attentivement : un général compétent doit connaître son ennemi.



### "HEINRICH"

Le Panzer AufklärerLaüfer I-A "Heinrich" est équipé avec l'un des plus mortel système d'arme créé depuis le début de la guerre : le canon de 2cm, FlaKvierling. Ses quatre canons fournissent au "Heinrich" une puissance de feu suffisante pour abattre tout appareil volant. Evidemment, les artilleurs de l'Axe l'ont rapidement utilisé contre l'infanterie ennemie. Quelques rafales du "FlaKvier peut écraser une unité entière, même équipée d'armures lourdes.

Ce véhicule léger est parfait contre l'infanterie et les cibles légèrement blindées. Il peut engager l'ennemi à grande distance, alors prenez l'initiative : comme tous les autres marcheurs de cette catégorie, il est vulnérable à n'importe quelle arme antichar.

### "AXIS GORILLAS"

Si vous avez lu attentivement les rapports de nos services sur le Blutkreuz Korps, il n'est pas nécessaire de vous présenter ces monstres. Juste un conseil : tirez à vue. Et restez à distance.

Les Axis Gorillas sont l'une des unités les plus puissantes de l'Axe, mais ils ne sont pas invincibles. Il sera nécessaire de concentrer vos tirs sur ces cibles prioritaires : tuez les vite et passez aux suivants!



### "AXIS ZOMBIES"

Une fois encore, nous pensons que vous connaissez ces aberration par le biais de nos rapports. Utilisez toutes les ressources disponibles contre ces créatures cauchemardesques. Même cela conduit à quelques dommages collatéraux.

Les Axis Zombies sont aussi une des plus puissantes unités de l'Axe. Ils peuvent annihiler une unité complète de Rangers en quelques instants. Si vous leur donnez assez de temps, ils sont capables de détruire un marcheur. Soyez prudent. Et par dessus tout, ne sous-estimé pas leur vitesse!



### "HERMANN"

Le Panzer AufklärerLaüfer I-B "Hermann" endosse le rôle de marcheur léger antichar dans la structure de l'armée de l'Axe. Avec son canon laser, il peut détruire des cibles bien plus grosses que lui. Comme tous les autres marcheurs de sa catégorie, il est vulnérable aux armes antichar, même celles portées par l'infanterie. Rattachez le à d'autres unités afin de lui offrir une protection.

Vous pourrez profiter du soutien de son tir à partir du moment où vous parviendrez à le placer sur une position sûre, ce marcheur peut détruire toute unité blindée. Mais ne le laissez pas seul, ou vous risquez de le perdre rapidement. Il fait un très bon partenaire pour un "Heinrich" ou une unité de Recon Grenadiers.



### "GRIM REAPERS"

Ces soldats Alliés sont équipés avec les technologies les plus modernes : armures de combats lourdes et réacteurs. Ils peuvent se déplacer à la vitesse de l'éclair, et survoller le champ de bataille pour fondre sur leurs ennemis.

Ces troupes frappent fort et restent rapides! Cette unité est équipée d'armes dangereuses mais leur atout le plus important est leur vitesse. Pour utiliser efficacement cette unité, vous devrez faire bon usage de cette compétence.



### "TANK BUSTERS"

Comme leurs homologues équipés d'armes légères, ces soldats peuvent se déplacer très rapidement. Ils peuvent engager n'importe quel véhicule blindé, peu importe où il se cache. Leurs réacteurs leur permettent de frapper à la vitesse de l'éclair au coeur de l'armée ennemie.

Lors de l'utilisation de ces troupes, usez au mieux de l'avantage procuré par leur vitesse. Grâce à leur compétence Jump, les Tank Busters font fi de tous les obstacles les séparant de leur objectif.



### "WILDFIRE"

Ce marcheur léger est équipé d'un terrible système d'arme anti-aérien : le calibre .50 quadritube. Ses quatre mitrailleuses lourdes tirent simultanément et expédient un nuage de plomb sur l'ennemi. Le Wildfire est aussi très utile contre l'infanterie et les véhicules légers.

Désormais, toutes les compagnies blindées Alliées comportent l'un de ces marcheurs dans leurs rangs.

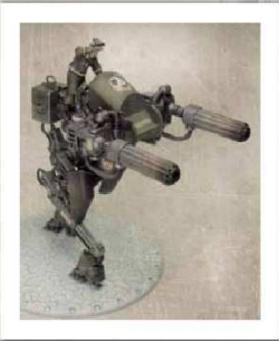




Comme son pendant de l'Axe, ce marcheur est excessivement vulnérable aux armes antichar. Mais sa grande mobilité lui procure une extrème agilité. Il peut aisément prendre par surprise un ennemi imprudent. N'oubliez pas que le Wildfire est un spécialiste du tir de réaction, il lance trois dés lors de ses tentatives.

### "HONEY"

Le Honey est une version antichar établie sur la même base que le Wildfire. Il transporte un Phaser nouvelle génération. Malgré sa faible armure, il peut engager des cibles lourdes. Il est parfait dans le rôle d'avant-garde de toute offensive Alliée.



Quand vous utilisez ce marcheur, il est important de garder près de lui une unité d'infanterie, de type Recon Rangers. Les deux unités pourront coopérer très efficacement : le Honey se chargera des cibles blindées, pendant que les Recon Rangers combattront l'infanterie.

### **NOUVEAUX HEROS**

### "OZZ 117"

Son véritable nom est inconnu. Cet anonymat est probablement sa meilleur protection - exception faite de sa nouvelle armure lourde, bien sûr!

OZZ 117 est l'un des agents les plus actifs de l'ASOCOM. Il est persuadé que l'avenir de l'infanterie repose sur l'usage de ces nouvelles armures, qui offrent à leurs porteurs un avantage indéniable sur le champ de bataille.



OZZ 117 est parfait pour se joindre à une unité de Heavy Rangers. Utilisez sa compétence au moment le plus approprié. Cela s'avérera fort utile pour attaquer comme pour défendre. L'ennemi tentera de se débarrasser de lui en priorité.

### "MARKUS"



Vous avez pu découvrir les origines de Markus un peu plus tôt dans ce livret de règles. Une seule chose n'a pas été mentionnée: Markus est un guerrier incroyable, parfaitement capable d'anéantir des unités entières. Ses attaques sont assez puissantes pour détruire un marcheur.

Néanmoins, utilisez le à bon escient. Malgré ses 6 🖲 ,il n'est pas invulnérable. Si vous n'y prenez garde, vous risquez de le perdre rapidement.

## 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 : Arnaud Cuidet, 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 & Paolo Parente Aides de camps : Livio Emanueli et Loïc Lecoin. Sous-officier en charge des documents graphiques: Mathieu Harlaut Sculpteur des figurines : Juan Navarro Perez, Rafal Zelabo

Testeurs du jeu : Ludovic Andrieux, Jérémy Belbéoc'h, Yann Cupertini, Livio Emanueli, Guillaume Fontaine, Marco Pelan, Marco Peruccelli, David Preti, Nicolas Vastel & Fabio Zanicotti

Traduction: Stéphane Edieux
MIse en page: William Niebling
Special thanks to Fabio Zanicotti
father of the BlutKreutz
Remerciements: Clement Bohen, Mario
Braghieri, Luigi "Ninja" Brigante, José Brito,

Alessandro Bruschi, Chan Yuk, Nicolas Couderc, Alexandre Giraud, Catherine & Raphael Guiton, Takao Hasegawa, Jeanne@Album, Kallamity, Vincenzo Lanna, Giovanni Mazzotta, Minky@Twistory, PF Periquet, David Preti, Ping Ngai, Maestro Nino Pizzichemi, Roberto Scazzuso, Masatsugu Shiwaku, Angel Songannan, Sigrid Thaler, Remy Tremblay, Denka & Anastasiya Tymofyeyev, Anna Undraal, Stephen & Victor Yau, Alessia Zambonin, Filippo Zanicotti

### **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

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

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 oeuvre de fiction



Un important gisement de VK a été découvert sur le continent gelé de l'Antarctique. Son accès direct à l'océan en fait un nouveau point chaud du conflit. Alors que l'Axe renforce ses défenses sur le rivage glacé, les Alliés planifient une attaque amphibie audacieuse dans l'espoir de s'approprier la position ennemie.

"Operation Cyclone" est une nouvelle et excitante campagne pour Dust Tactics! Avec huit scénarios, ainsi que les règles supplémentaires pour l'artillerie, les assauts amphibie, et plus, Operation Cyclone inclut tout ce qu'il vous faut pour élargir votre expérience de Dust Tactics. Sont inclus six nouvelles dalles de terrain amphibies, quatre caisses de munitions, quatre pièges antichars, neuf tuiles carrées de terrains, et deux nouveaux héros.

Dans le camp Allié, le Sergent Chef Rosie Donovan peut réparer les tanks endommagés, tandis que son énorme bazooka éliminera les marcheurs ennemis d'un seul tir. De son côté, les panzerfaust illimités de Manfred Kreuzer donne à l'officier de l'Axe une flexibilité exceptionnelle. Avec ces deux nouveaux héros, ajoutés aux nouvelles options tactiques, *Operation Cyclone* promet des combats acharnés. Qui prendra le contrôle de l'abondante source d'énergie et des voies navigables indispensables à son transport ? Et quoi cela jouera-t-il sur l'issue du conflit ? Préparez vous a y répondre sur la toundra gelée de l'Antarctique!

# OPERATION "CYCLONE" CAMPAIGN EXPANSION

OPERATION "CYCLONE"

CAMPAGE EXPANSION

DT008 • Dust Tactics: Operation Cyclone Campaign Expansion



FANTASY FLIGHT GAMES

www.FantasyFlightGames.com