

Operation Cerberus



HIVER 1947



TACTICS



OPERATION "CERBERUS"

Bienvenue dans l'Opération "Cerberus", nom désignant les intenses batailles urbaines faisant suite au débarquement des forces de l'Axe sur les côtes Sud de la Grande Bretagne. A Southampton, Portsmouth, et Brighton, les soldats Alliés affrontent les marcheurs de l'Axe en combat rapproché. Avec l'aide de la Home Guard, ces braves soldats combattent pour sauver leur terre natale - un événement inimaginable quelques années plus tôt.

De par sa position géographique en Europe, le Royaume Uni concentre sur son sol une grande partie des forces Alliées. Au Nord de Londres, en un lieu isolé, est basé le Commandement Allié des Opérations Spéciales (ASOCOM "E"). Ce site héberge un grand nombre des plus formidables guerriers du monde libre. Avec leur armement unique et leurs compétences, ces commandos des opérations spéciales sont prêts à se joindre au combat. Ils sont sûr de porter la terreur dans les coeurs des forces d'invasion!

Si d'aventure l'Europe de l'Ouest veut être à nouveau libre, les Iles Britanniques ne doivent pas tomber! Mais d'abord, vous trouverez ci-après une chronologie des événements ayant eu lieu jusqu'à présent.

CONTENU

CETTE BOITE CONTIENT :

- UN SET DE PIÈCES D'IMMEUBLE A ASSEMBLER, CONTENANT :

- 15 ANGLES EXTERIEURS

- 3 ANGLES INTERIEURS

- 6 PILIERS

- 6 FENETRES ETROITES

- 6 FENETRES LARGES

- 15 MURS PLEINS

- 2 PORTES

- 2 FENETRES AVEC PILIERS

- 3 PLANCHERS 3x1

- 3 PLANCHERS 2x1

- 2 CARTES HEROS & 2 CARTES D'UNITE

- 1 JETON FUMEE

- CE LIVRET DE REGLES

UN MONDE DE POUSSIERE : 1936 - 1947

Le conflit qui a englouti le monde en est à sa onzième année. Les événements les plus marquants de cette décennie de guerre sont énumérés ci-dessous.

LES DEBUTS DE LA GUERRE : 1936 - 1941

1936, Juillet : un vaisseau Alien s'écrase en Antarctique. Il n'y a qu'un seul survivant, enfermé dans un sarcophage de survie. (*Opération "Seelöwe"*)

1937, Juillet : les forces Japonaises amorcent l'invasion de la Chine continentale, la Seconde Guerre Mondiale débute en Asie.

1938, Mars : les forces militaires Allemandes découvrent l'épave du vaisseau dans le Queen Maud's Land. Le sarcophage Alien est acheminé en Allemagne par un sous-marin.

1938, Avril : le Blutkreuz Korps est créé à Berlin par le Baron Leopold Von Thaler. Sa mission est d'étudier la technologie Alien (*Opération "Seelöwe"*)

1939, Septembre : l'Allemagne envahit la Pologne. La Grande Bretagne, la France, l'Australie et la Nouvelle Zélande déclare la guerre à l'Allemagne. La Seconde Guerre Mondiale commence en Europe.

1940, Mars : les scientifiques du Blutkreuz Korps parviennent à libérer l'Alien de son sarcophage et à le réveiller. Il prend le nom de Kvasir, en l'honneur de ses hôtes. (*Opération "Seelöwe"*)

1940, Juin : Paris tombe, et la première bataille d'Angleterre commence le moi suivant. Saigon devient la nouvelle capitale de la République Française.

1940, Septembre : l'Allemagne, l'Italie et le Japon signe le Pacte Tripartite. Les fondations de l'Axe sont posées.

1940, Décembre : la guerre commence en Afrique du Nord. Le mois suivant, les Anglais et les Australiens prennent Tobrouk.

1941, Juin : début de l'opération "Barbarossa". L'invasion de l'URSS est lancée.

1941, Décembre : la Marine Japonaise attaque Pearl Harbor. Les Etats Unis entrent en guerre.

1941, Décembre : la bataille de Moscou commence. Les premières troupes soviétiques à ski repoussent l'armée Allemande.

LA GUERRE CONTINUE : 1942 - 1943

1942, Février : les forces Japonaises attaquent Darwin, en Australie. Quelques jours plus atrd, un sous-marin japonais tire sur Santa Barbara, en Californie. Les Etats Unis découvrent leur vulnérabilité.

1942, Avril : premier raid américain sur Tokyo.

1942, Août : bataille pour Guadalcanal. L'offensive Américaine dans le Pacifique commence.

1942, Octobre : premier test du missile V2 Allemand.

1942, Octobre : seconde bataille de El-Alamein. Les troupes Alliées confirme leur première victoire sur l'Afrika Korps.

1942, Octobre : le nouveau Panzer Kampfläufer est testé au combat dans les ruines de Stalingrad. La production de masse de ce modèle est ralentie par les difficultés rencontrées par l'Allemagne à se procurer le VK d'Antarctique. (*Opération "Seelöwe"*)

1942, Novembre : l'opération "Torch" commence. Les forces Alliées débarquent en Afrique du Nord.

1942, Novembre : l'opération "Uranus", une contre-attaque massive des Soviétiques autour de Stalingrad, commence. L'armée Allemande tient bon, au prix de nombreuses pertes. La partie de la ville conquise par les Allemands est tenue grâce aux nouveaux marcheurs de combat. (*Opération "Seelöwe"*)

1943, Février : l'armée Allemande s'empare finalement de Stalingrad. Le front de l'Est est stabilisé dans la région pour quelque temps. Mais tout n'est pas négatif pour l'armée Soviétique : elle a capturé un exemplaire du nouveau Panzer Kampfläufer en parfait état.

1943, Février : bataille pour la passe de Kasserine. L'armée des Etats Unis subit sa première défaite terrestre contre l'armée Allemande.

1943, Février : l'armée Soviétique reprend Kharkov, puis la perd de nouveau, de même que 52 division de soldats - détruites ou capturées. Les nouveaux marcheurs Allemands sont mortels, et les Russes n'ont rien à leur opposer.

1943, Mars : pour faire face au nombre croissant de ses pertes, le Blutkreuz Korps démarre les test du Wiederbelebungs serum sur les soldats Allemands tombés au combat. L'expérience s'avère prometteuse. (*Opération "Seelöwe"*)

1943, Avril : Adolf Hitler organise une grande parade victorieuse pour célébrer son anniversaire et la chute de Stalingrad. Pendant le défilé, un sniper abat le Fuhrer. Quelques personnes font rapidement le lien avec le Blutkreuz Korps, mais l'enquête est close prématurément. (*Opération "Seelöwe"*)

1943, Mai : les troupes Allemandes sur tous les fronts sont désorganisées pendant plusieurs semaines, personne ne sachant vraiment qui commande le pays.

1943, Mai : ce qu'il reste de l'Afrika Korps et de l'Armée Italienne en Afrique du Nord se rendent aux Alliés. La guerre sur ce continent est finie... pour l'instant.

1943, Mai : Après une brève et sanglante lutte de pouvoir à Berlin, le Grand Amiral Karl Dönitz est nommé "Protecteur de l'Axe". Le Feldmarschall Erwin Rommel prend les commandes de l'Armée Allemande. A travers tout le Reich, les Nazis sont arrêtés, et les troupes SS sont dissoutes ou intégrées dans l'armée régulière. Beaucoup sont jugés. (*Opération "Seelöwe"*)

1943, Juin : le bloc de l'Axe se forme autour de l'Allemagne. Le drapeau officiel est une croix des chevaliers noire sur fond rouge.

1943, Juillet : la bataille de Kursk commence.

1943, Juillet : les Alliés débarquent en Sicile.

1943, Août : la bataille de Kursk se termine. C'est une défaite stratégique pour l'Allemagne, ses marcheurs de combat n'étant pas efficaces en terrain découvert. Par conséquent, le front se stabilise.

1943, Septembre : les forces Alliées débarquent en Italie.

1943, Octobre : ouverture de pourparlers secrets entre l'Axe et les Alliés pour négocier une paix séparée sur le front Ouest.

1943, Novembre : les troupes Allemandes sont sur la défensive sur tout le front Est. Les attaques Soviétiques sont mortelles mais repoussées.

1943, Décembre : les pourparlers de paix du front Ouest échouent. Lorsque Staline est mis au courant de ces négociations secrètes, il rompt toute relation avec les Alliés.

LE MILIEU DE LA GUERRE : 1944 - 1945

1944, Janvier : début de la bataille de Monte Cassino.

1944, Janvier : offensive hivernale des Soviétiques autour de Lénongrad et Novgorod. Après quelques succès, l'offensive bute sur les lignes de défenses Allemandes. L'armée Soviétique est enlisée.

1944, Janvier : à San Juan, en Argentine, des scientifiques Allemands fabriquent une nouvelle bombe renforcée au VK dans un laboratoire secret. Lors d'un accident, la bombe explose, provoquant un tremblement de terre tuant 10000 personnes. Ce type de recherche est alors banni par l'Axe.

1944, Janvier : les Alliés débarquent à Anzio, en Italie. La tête de pont est attaquée jour et nuit pendant des mois, les soldats Alliés combattant les marcheurs Allemands au corps à corps.

1944, Juin : les forces Alliées entre dans Rome, première capitale de l'Axe à tomber.

1944, Juin : l'opération "Overlord" comence. Les troupes Alliées débarquent en Normandie.

1944, Juin : Le premier missile V1 est lancé sur Londres.

1944, Juin : pour contrer les troupes Américaines dans le Pacifique, le Japon demande une aide militaire à l'Allemagne. Plusieurs régiments de marcheurs avec leurs pilotes sont envoyés par sous marins sur le théâtre Pacifique.

1944, Juillet : lors d'une audacieuse opération amphibie, les troupes Soviétiques submergent la garnison franco-britannique de Madagascar. L'armée Soviétique est maintenant en guerre avec les Alliés.

1944, Août : le Japon lance le programme "Steel Samurai" afin de développer ses propres marcheurs de combat.

1944, Août : la Turquie stoppe toute relation diplomatique et économique avec l'Allemagne et déclare sa neutralité. Istanbul devient rapidement le plus dangereux nid d'espion dans le monde.

1944, Août : les Alliés libèrent Paris.

1944, Décembre : offensive Allemande dans les Ardennes. Les forces Alliées sont lentement repoussées.

1945, Janvier : la seconde bataille de France a lieu. Lors d'une opération secrète, Joe Brown vole à l'Axe la technologie VK.

1945, Janvier : les troupes japonaises envahissent Ceylan avec l'assistance des marcheurs Allemands. Les îles tombent rapidement.

1945, Mars : la première base Alliée est construite en Antarctique. Les scientifiques Américains et Britanniques trouvent rapidement ce qu'ils cherchent.

1945, Juillet : depuis Ceylan, les Japonais menacent les lignes d'approvisionnement Alliées en Asie du Sud. Les Etats Unis se décident à lancer sur l'île une bombe nucléaire renforcée au VK, avant de l'attaquer.

le résultat va au delà de l'imagination: l'île toute entière est anéantie par l'explosion. La terre s'ouvre et l'océan englouti 90% de l'île. (voir page 4 "l'histoire de l'ASOCOM" pour plus de d'informations sur cet évènement)

1945, Juillet : les Alliés bannissent l'usage de l'arme nucléaire.

1945, Août : l'Empire Japonais, terrifié par cette nouvelle arme, rejoint officiellement l'Axe. L'Empereur Hirohito est relégué dans un rôle purement symbolique.

1945, Septembre : les combats en France sont féroces au point que les Alliés sont lentement repoussés à leur point de départ en Normandie.

1945, Octobre : les forces Japonaises débarquent simultanément sur la côte Ouest de l'Australie et en Nouvelle Zélande. De nombreux régiments du Commonwealth sont rappelés depuis l'Europe pour défendre leurs patries.

1945, Novembre : L'URSS et la Chine Communiste décident de joindre leurs forces, formant l'Union Sino-Sovietique.

1945, Décembre : les forces de l'Axe envahissent le Népal et le Tibet. Personne ne comprend dans quel but, la région n'étant de plus que faiblement défendu par les Alliés et le SSU.



LA GUERRE RECENTE : 1946 - 1947

- 1946, Mars** : le SSU organise une série de révolutions marxistes en Amérique du Sud. Dès les changements de régime, des troupes Sino-Soviétiques arrivent.
- 1946, Mai** : les Alliés sont rejetés à la mer sur les côtes de Normandie. Les armées Alliées traversent la Manche en direction de la Grande Bretagne pour la seconde fois.
- 1946, Juillet** : l'opération "Red Sun" débute. Les forces SSU débarquent en Alaska et en Floride dans la même nuit. Elles parviennent à prendre le contrôle d'une grande partie des côtes de l'Alaska avant que les armées Alliées rejoignent le combat. En Floride, les Alliés réagissent plus vite, et l'avance des Soviétiques est stoppée par la 2^{de} Division de Marine dans les Everglades. (voir l'opération "Hard Skin" à la page 5 pour plus d'informations sur cet événement).
- 1946, Août** : leur situation se dégradant de toutes parts, toutes les forces Occidentales s'unissent officiellement. Le troisième bloc est né.
- 1946, Août** : l'opération "High Jump" commence. Les forces Alliées lancent un assaut massif en Antarctique.
- 1946, Septembre** : l'Afrika Korps reformé débarque sur les côtes de Lybie et dans le Golfe de Guinée. La guerre en Afrique reprend.
- 1946, Décembre** : le NNO (l'Organisation des Nations Neutres) est créé à Bangkok, Thaïlande.
- 1947, Janvier** : l'Axe lance une offensive générale sur tous les fronts de tous les continents.
- 1947, Janvier** : l'opération "Blue Thunder" démarre en Antarctique.
- 1947, Janvier** : l'opération "Cyclone", suite à l'opération "Blue Thunder", est déclenchée en Antarctique.
- 1947, Janvier** : opération "Seelöwe". Les marcheurs aéroportés de l'Axe sautent sur Douvres. L'invasion de l'Angleterre commence. Elle est rapidement suivie par l'opération "Cerberus", la campagne de conquête du Sud de l'Angleterre.

ASOCOM : LE COMMANDEMENT ALLIE DES OPERATIONS SPECIALES

Le Blutkreuz Korps a réussi à changer le cours de l'Histoire. Mais l'ASOCOM est bien décidé à faire de même. C'est maintenant l'organisation la plus puissante dans le monde. Ses ressources sont énormes, son personnel est dévoué et compétent; son objectif est très clair : la guerre n'a pas seulement besoin d'être terminée, elle doit être gagnée. Et c'est ce que l'ASOCOM planifie.



L'HISTOIRE DE L'ASOCOM

L'ASOCOM est né avant même que les Alliés ne se décident à unir leur destinée une fois pour toute. C'était la première organisation réellement issue d'un effort collectif de la part de plusieurs nations luttant pour leur liberté.

Au départ, les pouvoirs politiques, tant aux Etats Unis qu'au Royaume Uni, décidèrent d'unir leurs forces et de former un organisme unique, combinant l'OSS Américain et le SOE Britannique. Il leur fallut partager leurs ressources, leurs données, et leur main d'oeuvre pour contrer l'effort de guerre de l'Axe. Après des débuts difficiles, chacun devant apprendre de ses nouveaux alliés leurs méthodes de travail et façons de penser, l'option d'unir leurs efforts se révéla être une sage décision.

L'ASOCOM connut rapidement de nombreux succès, ce qui plaça l'organisation au coeur des efforts stratégiques Alliés. L'ASOCOM est consulté avant chaque opération militaire majeure, et les unités de l'organisation assistent souvent les forces Alliées régulières.

Depuis sa création, l'ASOCOM a été rejoint par les principales puissances Alliées : les Etats Unis et le Royaume Uni, bien sûr, qui en sont les fondateurs, mais aussi le Brésil, la France, l'Australie, la Nouvelle Zélande, le Canada, et le Mexique. Ces huit nations forment la base du bloc Allié et sont ses plus puissants membres. L'ASOCOM arbore un octogone comme symbole, chaque coté représentant l'un des huit membres. Ce symbole inspira l'architecture du nouveau quartier général Allié, nouvellement construit au Kansas, connu désormais sous le simple nom de l'Octogone.

Bien qu'il ait remporté de nombreuses victoires (pour la plupart inconnues de tous), l'ASOCOM a également échoué à plusieurs reprises. L'opération "Red Lightning" - l'assaut sur Schloss Adler - fut le premier échec majeur. Considérée par beaucoup comme une victoire indéniable, tous les objectifs de l'ASOCOM furent ratés. Leopold Von Thaler ne pu pas être capturé, et aucune donnée sensible sur le VK ou les armes laser ne furent récupérées. Le département des relations publiques de l'ASOCOM convainquit le monde que cet assaut avait été un franc succès; mais pour ceux mis dans le secret, ce fut un désastre.

L'incident de Ceylan, comme peu le savent, fut le second grand échec de l'ASOCOM. Peu après sa création, l'organisation fut rapidement en charge du développement de nouvelles technologies, avec les données récupérées directement sur le champ de bataille. Il fut plus aisé d'exploiter cette nouvelle technologie de façon directe. La bombe nucléaire renforcée au VK fut la réponse que donna l'ASOCOM suite à l'invasion de Ceylan par les forces Japonaises. Lorsque l'île fut entièrement détruite par l'explosion, la réputation, autrefois bonne, de l'organisation fut irrémédiablement écornée. Le monde entier fut horrifié par l'incident, et l'Empire Japonais fut poussé dans les bras de l'Axe. L'interdiction de l'utilisation des armes nucléaires est un fait que l'ASOCOM devra surmonter. Mais les répercussions politiques et idéologiques sont encore trop fortes aujourd'hui.

Le troisième échec majeur de l'ASOCOM, et probablement le pire depuis lors, fut son incapacité à anticiper l'invasion des Etats Unis par le SSU. Le SMERSH, l'organisation du SSU, s'est joué des Alliés comme de débutants, après avoir soigneusement planifié l'invasion de l'Alaska et de la Floride sans que rien ne vienne entraver leurs projets. Même si les deux fronts se sont rapidement stabilisés, ce fut un coup rude pour les Alliés. Comme c'est souvent le cas dans une telle situation, cette invasion renforça la résolution des Etats Unis : les Américains, lassés de la guerre, se découvrirent un désir de vengeance.

Aujourd'hui, l'ASOCOM mène une guerre secrète contre le Blutkreuz Korps et le SMERSH, ses deux plus puissants ennemis. L'ASOCOM sait que s'il peut défaire ces deux organisations, le reste des blocs ennemis suivra. Mais pour beaucoup de membres de l'organisation, cette guerre secrète est devenue personnelle. Trop de bons amis ont été perdus dans chaque camp.

OPERATIONS EN COURS

L'ASOCOM est couramment engagé dans de nombreuses opérations militaires. Pour la plupart ce ne sont pas des "opérations secrètes" en soi, mais de véritables batailles rangées. Ici, l'ASOCOM fournit des renseignements tactiques, des efforts de contre-espionnage, et un appui-feu grâce à ses nouvelles technologies.

Comme pour toutes les opérations auxquelles l'ASOCOM prend part, son instance dirigeante - le Conseil des Huit - détermine l'endroit où ses forces sont engagées. Le Conseil des Huit est composé des chefs des services de renseignement de chacune des puissances Alliées majeures.

Opération "Live Free or Die"**Campagne d'Alaska**

Suite aux débarquements massifs du SSU de l'été 1946, une poche de résistance s'est formée sur la péninsule d'Alaska. Le reste du continent tient bon, défendu par une armée Alliée furieuse d'avoir été attaqué par surprise. Mais la situation sur la péninsule d'Alaska est devenue bien plus critique. Les Alliés doivent jusqu'à présent repousser continuellement les attaques SSU le long du front de 50 kilomètres. Le ravitaillement ne peut se faire que par voie aérienne ou maritime, souvent dans des conditions climatiques très difficiles.

La péninsule est actuellement défendue par la 3ème Division de Marine, dont la résistance a été héroïque dans cette toundra parsemée de rivières gelées et de lacs. Pour aider ces soldats désespérés, l'ASOCOM a déployé ses plus lourdes unités d'infanterie. Avec leurs armures massives, ils fournissent une puissance de feu nécessaire contre les vagues de soldats SSU. Mais même avec leur aide, personne ne sait combien de temps la péninsule tiendra.

Opération "Hard Skin"**Campagne des Everglades**

Simultanément à son attaque en Alaska, le SSU activa ses troupes stationnées à Cuba et envahit la Floride. Après être venu à bout de la faible résistance sur les plages, les combattants SSU tombèrent rapidement sur la 2ème Division de Marine, qui arrêta leur course.

Aujourd'hui, des combats acharnés se poursuivent au cœur même des Everglades. Le terrain est l'un des plus mortel au monde, et les marais causent autant de pertes que l'ennemi. C'est dans cet environnement que l'ASOCOM expérimente des marcheurs modifiés, basés sur un châssis de combat moyen. Ces modèles amphibies ne transportent que des lance-flammes pour tout armement - équipement le plus efficace pour ce type de terrain.

Libérer la Floride est l'une des priorités de l'armée Alliée. Toujours plus de troupes sont envoyées chaque jour dans cette zone, mais le SSU ne semble pas prêt à abandonner leur position. Les combats ici risquent de durer beaucoup plus longtemps que prévu.

Opération "Headhunter"**Campagne en Basse Mongolie**

Avant que l'Axe n'envahisse de larges étendues du Népal et du Tibet, les forces Alliées avaient presque coupé en deux la Chine, jusqu'à la Mongolie. Les Alliés contrôlent toujours une grande partie de ces territoires, mais leurs forces sont maintenant complètement bloquées sur place. Le SSU a gagné du terrain et l'Axe empêche tout mouvement vers l'Inde.

Initialement constitué de troupes du Commonwealth et des forces de la France Libre, la 1ère Légion Asiatique Alliée fut formée autour du 4ème Régiment d'Infanterie de la Légion Etrangère Française. De nombreux soldats de la Légion Asiatique portent le traditionnel képi blanc de la Légion Etrangère.

Malgré l'appui aérien massif provenant de l'Inde, la situation de la Légion est critique. Elle doit contrôler un vaste territoire, entourée de puissants ennemis. Chaque jour, le terrain se réduit un peu - les batailles sont féroces mais les Alliés sont lentement repoussés.

Récemment, l'ASOCOM a décidé d'intervenir sur ce front plus directement, consacrant d'avantage de ressources à cette partie du monde. De nouvelles armes nées de la technologie VK se trouvent désormais entre les mains des fiers soldats de la Légion, ayant des décennies de tradition militaire derrière eux.

LES CELEBRITES DE L'ASOCOM

Le monde a toujours eu besoin de héros; les Alliés ont besoin de plus que ça. En ces temps troublés, le bloc dépend de personnages charismatiques pour combattre ses ennemis, des personnages autour desquels les Alliés ont bâtis des légendes. Ces hommes et ces femmes insufflent la rage de vaincre à tous les soldats combattant sous la bannière de la liberté.

Ces héros ont une vie dangereuse. Au cours des années, ils se sont fait beaucoup d'ennemis puissants et ont survécu à nombre de situations périlleuses. Certains des personnages ci-dessous peuvent ne pas faire partie directement de l'ASOCOM, d'autres sont officiellement dans l'armée ou une de ses branches spéciales. Mais ils travaillent tous pour les Opérations Spéciales d'une façon ou d'une autre. Leur présence dans ces fichiers est tout à fait justifiée.

Major Jakson Clayborne**"Action Jackson" - 3ème Brigade de Parachutistes**

Né en 1908 à Glasgow, Royaume Uni

Le Major Clayborne fut l'officier en chef du 3ème Bataillon de la 3ème Brigade de Parachutistes jusqu'à il y a un an. Il a rejoint l'armée Britannique en 1926 à sa sortie de l'école militaire de Sandhurst. Il se bat dans cette guerre depuis le premier jour - jusque là sans une égratignure.

Le Major Clayborne est connu pour ses attaques audacieuses. Il mène lui même ses hommes au front, toujours au cœur de l'action. Ses "Red Devils" (le surnom du 3ème Bataillon) savent que lorsqu'il allume son cigare, alors "tout" va s'allumer...

Même s'il n'est pas un agent de l'ASOCOM, les scientifiques de l'organisation lui font souvent tester de nouveaux équipements avec le 3ème Bataillon. Son unité a récemment troqué ses parachutes contre les nouvelles armures lourdes comportant une technologie mortelle : les phasers.

Même si ce ne sont plus des troupes aéroportées, le 3ème Bataillon a conservé ses bérets rouges et ses traditions de commandos. Tout comme les autres troupes parachutistes, ses soldats sont dans leur élément lorsqu'ils sont entourés d'ennemis.

Capitaine Joseph Brown**"Bazooka Joe" - Division de Contre-Attaque, ASOCOM**

Né en 1915 à Brooklin, New York, Etats Unis

Joe Brown est le plus connu des Ranger Alliés en service à ce jour. Il a un sens inné pour se sortir des situations dangereuses. Lorsque les soldats sont menés par Joe, ils savent qu'il les ramènera à la maison en un seul morceau.

Elevé dans les rues de Brooklin par une mère italienne et un policier irlandais, Joe a très vite appris que pour survivre il faut utiliser sa tête. Et de bonnes jambes aussi. De sa jeunesse pendant la grande dépression, Joe a gardé un sens de l'humour mordant et une grande force de volonté.

Joe Brown a rejoint l'armée Américaine au début de 1942 - quelques semaines après l'attaque sur Pearl Harbor. Certains le disent motivé par patriotisme, d'autres pensent que c'était pour lui le meilleur moyen de garder un peu de distance avec quelques soucis judiciaires...



Il valida rapidement son entraînement d'officier et gravit les échelons. Aujourd'hui, il mène les Rangers dans leurs missions les plus dangereuses, s'en sortant toujours positivement. Et si une occasion de se faire un peu d'argent se présente, alors pourquoi pas ?

A ce jour, le plus grand exploit de Joe est la récupération de la technologie VK en 1945, au cours de la deuxième bataille de France. Avec l'aide de Rosie, bien sûr. Pour ce fait d'arme, Joe a été décoré, et Rosie également. Ce que peu de gens savent, c'est que ceci est arrivé alors qu'il cherchait à revendre quelques bouteilles de Champagne pendant une permission à Paris...

Sergent-Chef Rosie Donovan
"Rosie" - Division de Contre-Attaque, ASOCOM
 Né en 1917 à Louisville, Kentucky, Etats Unis

Rosie est la meilleure mécanicienne de terrain des Alliés. Deux ans auparavant, elle a modifié le tank de Joe avec la technologie VK pour créer le premier Mickey. Depuis lors, elle suit Joe partout où il est envoyé. Elle prétend qu'elle est la seule capable de prendre soin de "Rosie", le Mickey modifié de Joe, qui lui a donné son nom.

Fille d'un mécanicien auto et d'une infirmière, Rosie a toujours eu les mains trempées dans le cambouis. Alors que les autres filles jouaient à la poupée, elle regardait les moteurs dans le garage de son père. Véritable patriote, Rosie était persuadée que ses compétences seraient bénéfiques à l'armée lorsque la guerre a éclaté. Elle rejoignit l'armée Américaine et son talent fit le reste. Elle ne tarda pas à rejoindre les Forces Spéciales et à rencontrer Joe.

Rosie préfère être sur le terrain. Plusieurs fois, le Haut Commandement lui a proposé un poste de formateur en mécanique dans un prestigieux institut militaire. Elle préféra décliner ces offres plutôt que de quitter ses marcheurs bien-aimés. Lorsque les choses tournent mal, ou en mission spéciale, elle sait aussi se servir d'un bazooka.

Lieutenant John Coviello
"Johnny One-Eye" - 1ère Division de Terrain, ASOCOM
 Né en 1913 à Austin, Texas, Etats Unis

Un meneur d'hommes. C'est ainsi qu'est connu John Coviello sur le terrain. Ses hommes le suivraient jusqu'aux portes de l'enfer. En retour, évidemment, Johnny One-Eye fait toujours tout pour en ramener un maximum au bercail.

Né au Texas dans une famille italienne, immigrée de la première heure, John a été éduqué dans le respect des valeurs traditionnelles - gagner la confiance des autres, être un homme de parole, être loyal mais féroce. Ces valeurs font de lui un chef évident qui va toujours au front, au coeur de l'action.

Johnny a perdu son oeil gauche au cours d'une opération spéciale au sein du OSS, il y a quelques années. Il aurait dû être ramené à l'arrière et réformé, mais il ne put l'accepter. Il suivit à nouveau l'instruction de base, exigée pour ses anciennes fonctions, pour prouver à tous que même diminué, il était toujours aussi efficace qu'avant. Tous ses anciens collègues et supérieurs le pensaient fou. Mais il réussit, et retrouva son ancien poste. Sa volonté de fer avait surmonté tous les obstacles.

Lorsqu'on le questionne sur la nuit où il a perdu son oeil, Johnny n'est pas très loquace. "Un jour, j'aurais ma vengeance", dit-il. Parfois, il ajoute : "il ne pourra pas se cacher éternellement." Personne ne sait de qui parle Johnny, et il ne répond jamais aux questions sur ce sujet. Mais lorsqu'il l'évoque, il y a cette lueur meurtrière dans son oeil valide.



Lieutenant David Bonner
"The Priest" - 30ème Unité d'Assaut, SOE
 Né en 1916 à Tokyo, Japon

Fils de diplomates Britanniques, David a voyagé à travers le monde pendant toute sa vie. Il garde encore des liens très forts avec le Japon, où il est né. Après ses études à Oxford, il est retourné au Japon pour espionner les activités militaires de la Marine Impériale pour le compte du Renseignement Naval Britannique.

Là-bas, il fut trahi et envoyé en prison en Mandchourie. Il parvint à s'échapper après quelques semaines de torture, et il jura de se venger. Sa colère n'a pas encore trouvé sa cible, mais il continue ses recherches sans relâches.

David a gagné son surnom à cause du déguisement de prêtre qu'il utilisait. Ses traits angéliques et son charme naturel faisait le reste. Depuis sa captivité, quelque chose en lui a changé, et son humeur est plus sombre - mais il est encore capable de gagner la confiance de quelqu'un rien qu'avec un sourire.

Pendant six ans, David Bonner a voyagé autour du globe en faisant ce qu'il fait le mieux : poser des bombes. A lui seul, il a détruit plus de cibles stratégiques que n'importe quelle flotte de bombardiers.



Le passé de David est entouré de mystère. Il est actuellement en Grande Bretagne, où il aide à lutter contre les envahisseurs de l'Axe. Tout au long de sa carrière, David s'est fait beaucoup d'ennemis puissants. Son nom figure en haut de la liste des personnes les plus recherchées par les services de renseignements ennemis. Beaucoup d'espions le considèrent comme une plus grosse prime que Joe Brown. Mais David ne s'en soucie pas. Il sait qu'il lui faut surveiller ses arrières, et il porte toujours beaucoup d'explosifs sur lui, juste au cas où.

Gisèle Lachance

"L'Anguille" ("the Eel") - Agent de liaison de Vichy auprès de l'Axe

(Agent double, travaillant pour le SOE)
Né en 1921 à Paris, France

Tout juste âgée de 19 ans, Gisèle voyait les troupes Allemandes défiler à travers Paris. Gisèle rejoignit la Résistance Française le jour même. Elle parlait couramment l'allemand, et elle travailla rapidement pour le gouvernement de Vichy comme jeune diplomate. Après quelques années de dur labeur, elle fut envoyée comme agent de liaison auprès de l'Axe et devint rapidement une des favorites de Sigrid Von Thaler. Bien que Sigrid ne l'ai jamais laissé entrer dans sa vie personnelle, d'où elle est maintenant Gisèle peut observer ce qui se passe dans le cercle très fermé du coeur de l'Axe.

Elle est actuellement en Antarctique, suivant Sigrid, qui supervise un projet top-secret. Gisèle doit encore découvrir ce qu'il en est afin d'avertir les Alliés de ce à quoi ils doivent s'attendre.

Mademoiselle Lachance n'a jamais reçu d'entraînement formel comme espion, elle n'a donc pas les réflexes qu'un bon agent doit avoir. Elle n'a jamais utilisé d'arme à feu non plus. Néanmoins elle est brave et dévouée, et quand viendra le temps, elle pourrait se révéler être un des plus grands atouts des Alliés.

Guglielmo Zaniccotti

"The Chef" - Division du Renseignement Naval, SOE

Né en 1919 à Rome, Italie

Héritier d'une vieille et fière famille, le Chef fut l'un des premiers Italiens à rejoindre les Forces Spéciales Alliées lorsque Rome fut libéré. Comme il parle couramment plusieurs langues Européennes, dont l'allemand et le français, il fut envoyé à l'agence de contre-espionnage Allié.

En grandissant, Guglielmo assista au naufrage de son pays dans la guerre, d'abord en Afrique, puis en Europe. Il se jura de tout faire pour changer les choses. Il vit son pays se retourner contre ses anciens amis et alliés - ce qui lui tira les larmes des yeux. Maintenant il se bat pour redresser la situation.

Personne ne connaît son véritable nom. Il le cache depuis le début afin de protéger sa famille. Aujourd'hui Guglielmo est l'un des meilleurs espions Alliés, et il accepte les plus dangereuses missions au pires endroits. Il manqua d'être capturé à plusieurs reprises, mais rien n'a pu l'arrêter jusqu'à présent. Guglielmo a été "l'homme à l'intérieur" pour un grand nombre de missions de Joe et Rosie, la plus célèbre étant l'opération "Red Lightning". Il habite maintenant Berlin et est très proche du pouvoir de l'Axe. Ce gars mène une vie très dangereuse.

Etant un tireur médiocre, le Chef ne porte au combat que des lance-flammes. Avec ça, pas besoin de viser. Et puis ils sont pratiques pour la préparation de la crème brûlée. Ou du rôti.

OZZ 117

(Véritable nom effacé des fichiers) - Division Représailles, ASOCOM

Age et lieu de naissance inconnus

Ce mystérieux individu a récemment commencé à travailler pour l'ASOCOM. Son passé a été soigneusement effacé, et personne ne semble l'avoir connu avant son affectation dans la Division Représailles. Il parle couramment plusieurs langues, sans accent notable qui puisse trahir ses origines.

OZZ est un agent de terrain très efficace, clairement pas fait pour un travail de bureau! Il s'est révélé débrouillard, fiable, et surtout, mortel. Il possède des compétences tactiques hors du commun, qui permettent à ses hommes et lui de surmonter de nombreuses situations périlleuses.

OZZ n'a pas la chaleur ou la sympathie de Joe ou Johnny. Les soldats sous ses ordres le trouve froid et calculateur, mais ils le respectent tous pour ses compétences. Avec lui, le travail est fait.

Au sein de l'ASOCOM, OZZ a un objectif spécifique connu uniquement de quelques membres du Conseil des Huit. Ce qu'il fait pour eux reste mystérieux. Beaucoup pensent qu'il a éliminé plusieurs agents importants du SSU et de l'Axe, mais comme il porte avec lui un lance-flamme, les corps sont difficiles à identifier.

Infirmière Emma Donovan

"Nurse Emma" - Corps Médical de l'Armée Unie Alliée

Né en 1920 à Louisville, Kentucky, Etats Unis

Bien que n'étant pas membre de l'ASOCOM ou des Opérations Spéciales, Emma Donovan mérite d'être mentionné ici, car mêlée de trop nombreuses fois à ces affaires pour être comptées.

Soeur cadette de Rosie Donovan, elle ne peut s'empêcher de se retrouver au milieu de sérieux ennuis. Et à chaque fois, bien sûr, Joe laisse tout tomber pour venir la secourir.

Nurse Emma est très courageuse, et elle a plus de décorations que toute autre personne figurant dans ces fichiers. Elle s'est joint à de nombreuses unités de combat sur le front au cours des années, et même si elle n'a jamais porté d'arme, elle a maintes fois prouvé sa bravoure. De tous ces fichiers, elle et David Bonner sont les seuls à avoir reçu la Médaille d'Honneur.



RECHERCHES PAR L'ASOCOM

Sigrid Von Thaler Blutkreuz Korps - Axe

Beaucoup de choses ont été dites et écrites sur cette éclatante femme, sombre et dangereuse. La plupart sont vraies, mais il y en a des pires encore à son sujets, qui n'ont toujours pas été découvertes. Pour l'ASOCOM, Sigrid est en tête de liste des personnes à abattre. Elle a éliminé plus d'agents Alliés que n'importe quel autre espion.



Une fortune est offerte pour toute information sur ses allées et venues à son sujet. Tous les agents de l'ASOCOM ont ordre de tirer à vue. Ils ne doivent prendre aucuns risques face à elle. Pourtant, de nombreux jeunes agents ont poussé leur chance trop loin, et ils ne plus ici pour raconter leur histoire.

Le Conseil des Huit sait quelle sanglante hostilité il y a entre l'ASOCOM et le Blutkreuz. La jeune Von Thaler est l'un des principaux moteurs permettant l'avancée technologique de l'Axe. Sans elle, de la même façon que lors de la disparition de son père, l'Axe perdrait l'avantage en quelques années.

Le Conseil est également conscient de l'animosité opposant Joe Brown et Sigrid, qui est persuadée qu'il a tué son père. Certains membres du Conseil s'essaient à les confronter le plus souvent possible, estimant que Joe est à même de l'emporter. Les autres craignent pour sa vie, et s'efforcent de ne pas l'envoyer sur le même continent que la mortelle Sigrid. Pourtant il semble que le destin les pousse l'un vers l'autre. Quel qu'en soit le résultat d'une telle rencontre, une chose est sûre : l'un des deux n'y survivra pas.

Yukio Hasaki Forces Spéciales du SNLF - Empire du Japon (Axe)

Très peu connaissent le Taisa (Colonel) Yukio Hasaki - même au sein des services de renseignements de l'Axe.

Depuis quelque temps, une petite partie de la Marine Impériale Japonaise est en désaccord avec la façon dont la guerre est menée. Ces officiers ont été catastrophés lorsque l'Empire du Japon s'est rangé du côté de l'Axe. Ils ont décidé d'agir, comme tout vrai serviteur de l'Empereur devrait le faire! Yukio Hasaki est un membre éminent de cette cabale.

Lady Hasaki est l'héritière d'une très ancienne famille japonaise, célèbre depuis des siècles, une de celle avec laquelle il faut compter, comme on dit. Elle ne fait pas partie de l'armée, mais a néanmoins été élevée au rang de Taisa, et dispose d'un grand nombre de troupes et de nombreuses ressources. Pour le moment, il n'est pas encore très clair de ce qu'elle envisage d'en faire.

L'ASOCOM vient d'être mis au courant de la menace potentielle que représente Hasaki. Une considérable augmentation du taux d'échec des opérations dans le Pacifique a été noté, et c'est une source de préoccupation au sein du Conseil des Huit. Quelque chose va devoir être fait pour traiter le problème. Mais il est peut-être déjà trop tard pour les Alliés...

Koshka Rudinova SMERSH - SSU

Autrefois considérée comme une alliée de l'ASOCOM, au temps où les relations entre le SSU et les Alliés étaient au beau fixe, Koshka est maintenant traquée comme un dangereux agent ennemi.

Bien que tout le monde connaît ses bons rapports avec Joe Brown, elle est une agent du SSU, responsable de nombreux échecs de l'ASOCOM.

Aus ein du Conseil des Huit, il y a quelques personnes qui pensent que Koshka peut être retournée, et amenée à travailler pour les Alliés. Mais la majorité la considère comme une menace qui doit être pris en charge. Cette situation est de plus compliquée par le fait que de nombreux agents Alliés sont des amis, des collègues de Joe ou des recrues formées par lui. Ils lui sont tous fidèles, et s'assurent que rien de fâcheux n'arrive à Koshka s'ils peuvent l'empêcher. Cela a rendu furieux le Conseil à plusieurs reprises lors de la réception de rapports portant la mention "s'est encore échappée". Les chefs de l'ASOCOM cherchent maintenant d'autres options pour traiter la "menace Rudinova".

Outre ses compétences, qui font d'elle un redoutable agent de terrain, l'ASOCOM sait qu'elle est un symbole puissant pour le SSU. Sa disparition serait un coup dur pour les forces du bloc Sino-Soviétique, le Conseil le sait pertinemment. Si cela devenait une priorité, Joe Brown serait amené à faire un choix difficile. Cela mettrait en jeu sa loyauté plus que toute autre épreuve traversée pendant sa carrière au sein de l'ASOCOM.



NOUVELLES REGLES

Dans ce livret, vous trouverez les nouvelles règles suivantes :

- 🛡️ Nouvelles compétences, armes spéciales, et compétences des escouade de commandement utilisées par les unités qui ont combattu lors de l'opération "Cerberus".
- 🛡️ Règles pour les véhicules de grandes dimensions occupant plusieurs cases.
- 🛡️ Instructions concernant l'utilisation des structures en 3D contenues dans cette extension.

NOUVELLES COMPETENCES

Les violents combats dans les villes et l'arrière-pays du Sud de l'Angleterre font ressortir le meilleur comme le pire des soldats de chaque camps. Pour représenter les talents uniques de ces braves combattants, l'opération "Cerberus" présente les nouvelles compétences suivantes :

BADASS

Une unité dotée de cette compétence se compose de vétérans chevronnés qui transportent des tonnes de munitions - parce qu'ils savent que, dans une fusillade, le gars qui a le plus de munitions qui gagne. **Toutes les armes de l'unité qui ont normalement des munitions limitées sont considérées comme illimitées, mais l'unité ne peut pas utiliser plus de munitions que sa limite par activation.** Un héros doté de cette compétence la partage avec son escouade

CARRY CAPACITY (capacité de transport)

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

Exemple : Joe Brown (🛡️2) et les cinq membres d'un BBQ Squad (🛡️2) peuvent monter dans un véhicule doté de **Carry Capacity** : 6. Ce sont tous des soldats 🛡️2, donc l'unité toute entière peut monter à bord (pendant il n'y a plus de place libre).

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

Plusieurs unités peuvent monter à bord du même véhicule tant que la capacité de transport de ce véhicule n'est pas dépassée. Par exemple, deux escouades Sniper, possédant chacune deux soldats 🛡️2, peuvent monter à bord d'un véhicule doté de **Carry Capacity** : 6, avec encore de la place pour deux autres soldats 🛡️1 ou 🛡️2.

Si le véhicule est détruit alors qu'il transportait des soldats, le joueur qui contrôle le véhicule lance **un dé à la fois**, pour chaque figurine qui est à l'intérieur du véhicule. Lors d'un lancé pour un soldat, ce soldat est éliminé sur un résultat 🎲. Lors d'un lancé pour un héros, ce héros perd alors un 🛡️ sur un résultat 🎲.

Exemple : Au cours d'une bataille acharnée, le joueur de l'Axe détruit un Fireball qui transporte Joe Brown et un BBQ Squad. Le joueur Allié jette un dé pour l'un des membres du BBQ Squad. Le résultat est un 🎲, donc le joueur Allié supprime cette figurine. Le joueur Allié lance alors un dé pour le second membre du BBQ Squad. Le résultat est un 🎲, donc le soldat est toujours vivant. Ce processus est répété pour les trois membres restant du BBQ Squad et le joueur Allié perd une figurine de plus dans cette escouade. Enfin, le joueur Allié jette un dé pour Joe Brown. Le résultat est un 🎲, donc le joueur Allié coche une case 🛡️ sur la carte unité de Joe Brown.



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

Tant qu'une unité est à l'intérieur d'un véhicule, **elle ne peut utiliser aucune compétence ni réaliser aucune action**, à moins qu'elle ne possède une compétence spéciale qui dise le contraire. L'unité ne peut pas être activée, **sauf** pour sortir du véhicule. Lorsque le véhicule est activé, les unités à l'intérieur ne le sont pas.

Exemple : Un Fireball transporte cinq membres du BBQ Squad avec Joe Brown. Le joueur Allié active le Fireball et réalise deux actions **MOVE** pour se rapprocher de l'ennemi. Le Fireball a été activé pour le tour du joueur, mais Joe Brown et le BBQ Squad n'ont pas été activés. Ils peuvent être activés plus tard dans le tour, dans ce cas, leur première action doit être une action de mouvement pour sortir du véhicule. Le Fireball pourrait encore être réactivé par une escouade de commandement, comme d'habitude.

Quand une unité est à l'intérieur d'un véhicule, placez une figurine de l'unité embarquée dans la même case que celle du véhicule afin de montrer clairement qu'il transporte ces troupes. Placez les autres figurines sur la carte d'unité du véhicule.

Sortir d'un véhicule nécessite une action **MOVE**. Cela coûte un point de mouvement pour sortir, et l'unité est placée dans une case adjacente au véhicule; l'unité peut dépenser tous points de mouvement supplémentaires normalement. L'unité peut ensuite effectuer une seconde action pour ce tour, tant qu'elle ne coûte qu'une seule action.

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

DOZER BLADE

Un véhicule doté de cette compétence peut entrer dans une case munie d'un piège anti-char. Si cela se produit, cet élément de couvert est détruit et retiré du plateau.

FRENZY

Un héros doté de cette compétence est un tueur sans âme. Parfois, il ne peut plus s'arrêter... jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune cible à portée, bien sûr ! Quand un héros utilise cette compétence, **infligez des dégâts pour chaque** ⊕, **puis, relancez tous les** ⊕. **Continuez d'infliger des dégâts et relancez chaque résultat** ⊕ **jusqu'à ce que tous les dés donnent des résultats** ■. Cette compétence ne peut être utilisée que lorsque le héros tire sur des soldats (classe d'armure 3), pas sur des véhicules. Un héros doté de cette compétence ne la partage pas avec son escouade.

Exemple : Angela effectue une **SUSTAINED ATTACK** contre une escouade complète de Hell Boys. Le joueur de l'Axe lance trois dés et obtient deux ⊕ et un ■. Elle relance alors les deux dés ⊕ et obtient un ⊕. elle relance alors le ⊕ et obtient un ■. À ce stade, Angela a infligé trois dommages. Maintenant, le joueur de l'Axe relance le ■ (pour la **SUSTAINED ATTACK**). Il obtient un résultat ■, ce qui met fin à l'attaque. Le joueur Allié retire trois figurines des Hell Boys en tant que pertes.

MEDAL OF HONOR

Un héros avec cette médaille prestigieuse fait partie des plus courageux soldats alliés. Cette compétence permet au héros de relancer un dé de combat quand il attaque. Ignorez le premier résultat et appliquez le nouveau résultat. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'une fois par tour. Un héros doté de cette compétence ne la partage pas avec son escouade.

NCO COMMAND SQUAD

Une unité dotée de cette compétence est équipée de nombreux outils qui lui permettent de donner des ordres et de fournir un soutien de différentes manières (voir les "NCO Command Squads" à droite).

NOUVELLES ARMES SPECIALES

BURST WEAPON

Certaines armes tirent à une vitesse incroyable, permettant à l'unité de déclencher une avalanche de plomb vers sa cible. **Lorsqu'une arme à rafale fait feu sur une cible qui n'a pas effectuée une action MOVE au cours de ce tour, doublez le nombre de dés lancés.**

NCO COMMAND SQUADS

Les Escouades de Commandement NCO sont désormais disponibles aussi bien pour les généraux de l'Axe que pour ceux des Alliés qui veulent élargir leur contrôle sur les champs de bataille. Ces militaires extrêmement entraînés existent depuis des années et ont toujours réussi à ramener leurs hommes.

Une Escouade de Commandement NCO est une escouade spéciale constituée de trois membres: un Field Officer, un Field Mechanic, et un Field Medic. Chaque membre de l'escouade remplit une fonction unique, et chaque membre est équipé de sa propre radio. Ces vétérans endurcis ont tous la toute nouvelle armure, et entrent dans champs de bataille en tant que soldats 3. Les Escouades de Commandement NCO ont la compétence NCO Command Squad sur leur carte d'unité.

Lorsque l'une des figurines de l'escouade est éliminée, l'Escouade de Commandement NCO perd la spécialisation unique associée à cette figurine et à son équipement.

Un joueur ne peut avoir qu'une seule Escouade de Commandement NCO en jeu à la fois.

Seuls les héros dotés de la compétence Commander peuvent se joindre à une Escouade de Commandement NCO.

Un joueur ne peut utiliser une compétence NCO Squad Command qu' **une fois par tour**.

Une Escouade de Commandement NCO ne peut pas utiliser ses compétences sur elle-même. De plus, les Escouades de Commandement et les Escouades de Commandement NCO ne peuvent pas utiliser leurs compétences les unes des autres. En termes simples, aucune unité dotée d'une compétence Command Squad (NCO ou autre) ne peut utiliser ses compétences sur une unité qui possède également une compétence Command Squad.

FIELD OFFICER

Le Field Officer dispose de deux capacités différentes :

Artillery Strike (COMPETENCE)

Une unité dotée de cette compétence est considérée comme un **observateur**. Il est équipé de cartes et de radios qui lui permettent d'appeler un tir d'artillerie. **Effectuez une action COMPETENCE pour activer immédiatement une unité d'artillerie amie sur le champ de bataille et effectuer un tir indirect sur une unité vers laquelle l'observateur peut tracer ligne de vue.** N'oubliez pas de vérifier que l'unité cible est à portée de l'arme d'artillerie. Le joueur qui utilise cette compétence active deux unités à la suite : l'observateur qui commande le tir et l'unité d'artillerie qui déclenche le tir, les deux pendant le même tour. Voir "Artillery Weapons" dans les livres de règles du jeu de base révisé ou de l'Opération "Cyclone" pour plus d'informations.

Smoke Mortars (COMPETENCE)

Le Field Officer peut faire appel à un tir d'artillerie spécial qui utilise des obus fumigènes au lieu d'explosifs. Le tir d'artillerie cible une case, et arrive immédiatement. Placez un jeton de fumée dans la case ou utilisez un carré de terrain avec un diamant en son centre provenant d'Opération "Cyclone" pour marquer la case de fumée. Pour commander le tir, le Field Officer doit avoir une ligne de vue sur la case qu'il veut recouvrir de fumée.

Le carré de fumée bloque la ligne de vue, mais les unités peuvent se déplacer dessus, le traverser, ou sauter par-dessus le carré de fumée comme une case normale. Une unité qui s'arrête dans cette case ne peut pas être ciblée ou attaquée à distance, elle ne peut être ciblée ou attaquée que depuis une case adjacente. Si l'unité attaquante est dans une case adjacente, elle peut tirer sur l'unité dans la fumée et l'attaquer au corps à corps.

Une unité dans un carré de fumée ne peut attaquer aucune cible ou utiliser des capacités qui ont besoin d'avoir une ligne de vue vers une cible, à moins que la cible soit dans une case adjacente.

Exemple : Une Escouade de Commandement est sur une case où un obus fumigène a explosé. Il ne peut utiliser sa compétence Artillery Strike sur aucune cible qui n'est pas dans une case adjacente. Cependant, l'unité peut utiliser ses radios pour appeler des renforts car cela n'exige pas d'avoir une ligne de vue pour le faire.

Exemple : Rosie est sur une case recouverte de fumée. Elle possède une ligne de vue sur les cases adjacentes, elle peut donc utiliser sa compétence Tank Head sur un Hot Dog adjacent pour le réparer.

Smoke Mortars ne peut pas être utilisé dans une structure, même si le Field Officer possède une ligne de vue sur la case.

L'effet de fumée reste dans la case jusqu'à la fin du tour suivant de celui où il a été lancé.

Exemple : Une Escouade de Commandement utilise Artillery Strike pour commander un obus fumigène au tour 2. L'effet fumée se dissipe à la fin du tour 3.

Cette compétence ne peut être utilisée qu' **une seule fois par partie** .

FIELD MECHANIC

Le Field Mechanic dispose de deux capacités différentes :

Ammo Dump (COMPETENCE)

Le Field Mechanic peut faire appel à un largage de munitions vers une unité amie. L'unité réapprovisionne instantanément l'ensemble de ses armes à munitions limitées. Quand un joueur utilise cette compétence, il peut choisir n'importe quel type d'unité (escouade, véhicule ou héros) qui se trouve dans ligne de vue du Field Mechanic.

Cette compétence ne peut être utilisée qu' **une seule fois par partie** .

Makeshift Repair (COMPETENCE)

Le Field Mechanic peut utiliser ses outils pour réparer rapidement les véhicules sur le champ de bataille. **Effectuez une action COMPETENCE pour restaurer un point de santé à un véhicule adjacent.** Cette compétence n'exige pas un lancé de dé et ne peut pas être utilisée sur les véhicules détruits

FIELD MEDIC

Le Field Medic dispose de deux capacités différentes :

Stimulant Kit (SKILL)

Le Field Medic peut injecter à une unité de soldat (classe d'armure 4) dans une case adjacente, des drogues de combat récemment mises au point. Ces produits chimiques sont toujours à l'essai et on ne sait trop quels en sont les effets secondaires, mais bon sang, ça marche ! La prochaine fois que l'escouade injectée est activée, elle peut effectuer quatre actions pour ce tour. Ces actions peuvent être utilisées dans n'importe quelle combinaison : quatre actions **MOVE**, deux actions **MOVE** et deux actions **ATTACK**, deux actions **SUSTAINED ATTACK**, etc... Il y a une limitation : Si l'escouade effectue deux actions **ATTACK** consécutives contre la même cible, elles sont considérées comme une action **SUSTAINED ATTACK**. Une escouade injectée peut effectuer deux actions **ATTACK** contre la même cible du moment que les actions **ATTACK** ne sont pas consécutives.

Exemple : Un Field Medic injecte une escouade de Recon Boys. Pendant la phase d'activation des Recon Boys, l'unité dépense ses deux premières actions pour effectuer une **SUSTAINED ATTACK** contre une escouade de Laser Grenadiers. Les Recon Boys dépensent alors une action **MOVE** pour se déplacer à une case des Laser Grenadiers. Les Recon Boys dépensent alors leur dernière action pour effectuer une action **ATTACK** sur les Laser Grenadiers à nouveau.

À la fin de l'activation de l'unité injectée, couchez toutes les figurines dans la case où elles ont terminées leur mouvement. Ces soldats sont désormais épuisés. Tant que l'unité est épuisée, elle ne peut être réactivée par aucune Escouade de Commandement. Elle ne peut effectuer aucune action, et ne peut même pas riposter si elle est attaquée au corps à corps ! La prochaine fois que cette unité est activée, remettez les figurines debout. Ceci coûtera les deux actions de cette unité pour ce tour.

Exemple : Pendant le premier tour, du jeu, un Field Medic injecte un BBQ Squad qui a besoin de traverser le champ de bataille à la vitesse supérieure. À son activation, le BBQ Squad effectue quatre actions **MOVE**. Puisqu'il possède la compétence **Fast**, il peut se déplacer d'un total de cinq cases. À la fin de son mouvement, le BBQ Squad est épuisé et couché sur la case où il a terminé son mouvement.

Pendant le second tour, le BBQ Squad est épuisé. Lorsqu'il est activé, il se relève, mais ne peut effectuer aucune autre action à ce tour.

Au troisième tour, le BBQ Squad peut de nouveau agir normalement.

Cette compétence ne peut être utilisée que sur **une fois par partie**. Si le Field Medic injecte une escouade jointe à un héros, ce héros est lui aussi injecté. Le Field Medic peut choisir d'injecter un héros seul au lieu d'une escouade, mais cela va tout de même utiliser la totalité de ses stimulants pour le jeu.

Get Up, It Ain't That Bad (COMPETENCE)

Le Field Medic peut utiliser son équipement pour soigner des soldats sur le champ de bataille. **Effectuez une action COMPETENCE soit pour faire revenir une figurine dans un squad adjacent, soit pour redonner un point de vie à un héros adjacent.** La figurine retourne dans l'escouade avec ses armes spéciales et le plein de munition pour tout arme limitée en munitions. Cette compétence ne peut être utilisée sur une escouade ou un héros éliminé



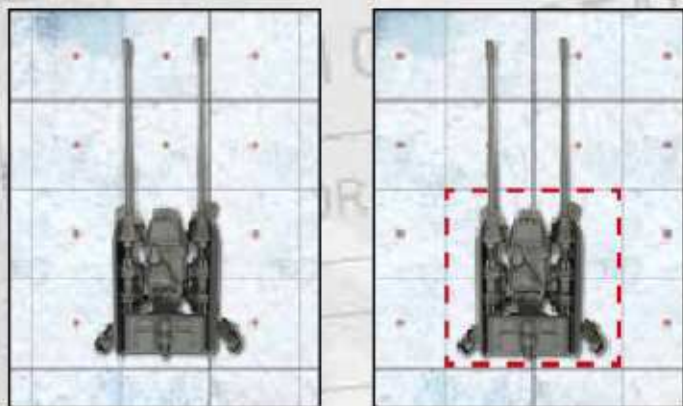
VEHICULES DE GRANDES DIMENSIONS

Lors de l'opération "Cerberus", tant l'Axe que les Alliés déployaient de très gros marcheurs. Bien qu'ils ne soient pas conçus pour le combat urbain, la puissance de feu considérable de ces machines de guerre les rend inestimables.

Toutes les règles normales pour les véhicules s'appliquent également aux véhicules de grandes dimensions, avec quelques règles spéciales pour l'encombrement, l'entrée dans le champ de bataille, et le mouvement.

ENCOMBREMENT SUR LE CHAMP DE BATAILLE

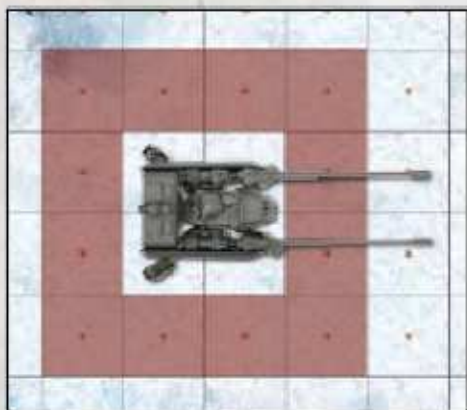
Les véhicules à grandes dimensions sont trop volumineux pour tenir dans une case du champ de bataille. Ils ont besoin de quatre cases sans qu'aucune partie du corps principal (châssis, roues, jambes, etc) n'en dépasse. Les armes peuvent s'étendre en dehors des quatre cases.



Exemple : Le Königs-luther sur la gauche est mal positionné. Le Königs-luther sur la droite est correctement positionné. Ce véhicule à grandes dimensions doit prendre quatre cases sur le champ de bataille.

Les cases où les armes s'étendent sont considérées comme des cases vides. Les armes ne bloquent pas la ligne de vue. Toutes les unités peuvent entrer et se déplacer sur ces cases.

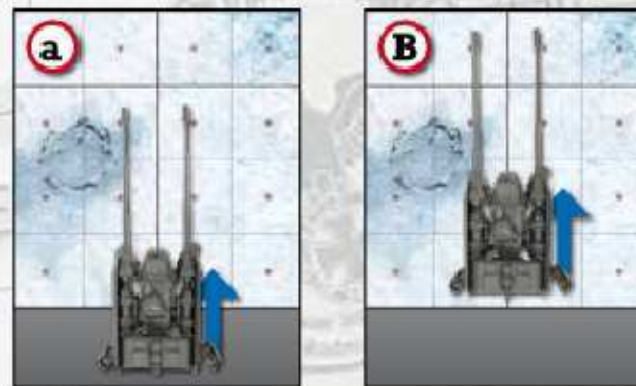
Comme les autres unités, les véhicules à grandes dimensions peuvent être attaqués au corps à corps par n'importe quelle unité ennemie qui est adjacente au véhicule à grandes dimensions.



Exemple : Afin d'attaquer ce Königs-luther avec une arme de portée 1 ou de portée C, une unité doit être dans l'une des cases marquée en rouge.

ENTREE SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Comme n'importe quelle autre unité, les véhicules de grandes dimensions doivent utiliser une action **MOVE** pour entrer dans le champ de bataille. Jusqu'à ce qu'ils soient complètement sur le champ de bataille, ils ne peuvent pas effectuer d'autres actions que l'action **MOVE**, et ne peuvent pas être ciblés par une attaque. En raison de leur taille, certains de ces véhicules ne peuvent pas entrer pleinement dans le champ de bataille avec une seule action **MOVE**. Ces unités **doivent effectuer une seconde action MOVE** pour entrer dans le champ de bataille.



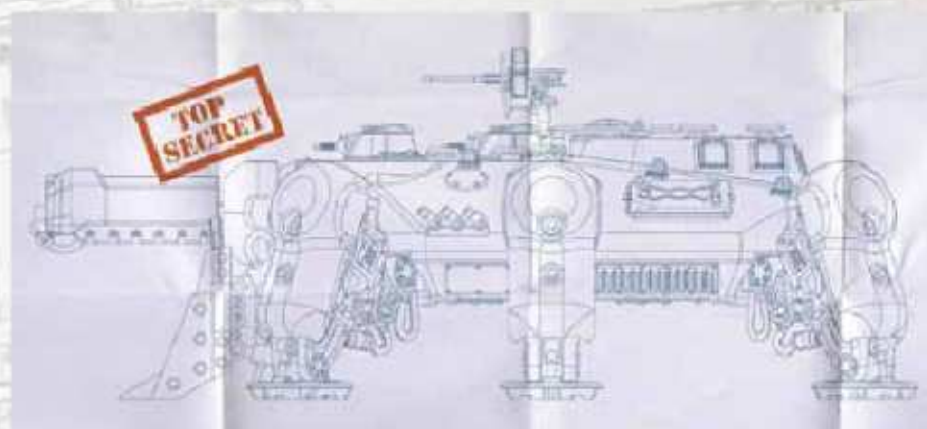
Exemple : Lors du premier tour, un Königs-luther entre dans le champ de bataille. Sa première action pour le tour doit être un **MOVE**, qui met ses deux pattes avant sur la carte (schéma A). Mais cela ne suffit pas au marcheur pour être « en jeu ». Ainsi, le joueur de l'Axe doit effectuer une seconde action de mouvement (schéma B) pour que le Königs-luther entre pleinement dans le champ de bataille (**MOVE + MOVE**).

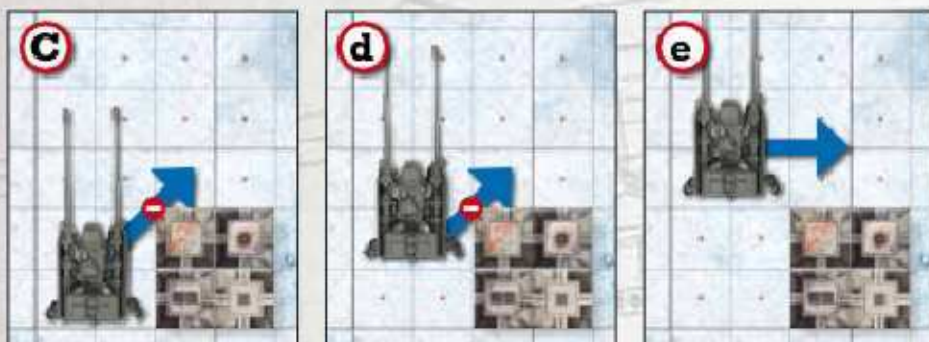
Pour entrer sur la carte, le Königs-luther a dû dépenser ses deux actions, il doit donc attendre sa prochaine activation pour effectuer plus d'actions. Maintenant qu'il est entièrement sur la carte, le Königs-luther peut être ciblé par des unités ennemies.

DEPLACEMENT SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Les véhicules de grandes dimensions se déplacent dans le champ de bataille à peu près de la même manière que toute autre unité. Cependant, l'ensemble du véhicule doit être capable de se déplacer autour des obstacles.

Les véhicules, qu'ils soient de dimension grande ou normale, ne peuvent pas se déplacer en diagonale si l'un des coins est une case avec un terrain infranchissable (ex. une case sans point, une case occupée par une unité ennemie, ou une case contenant un piège anti-char). Seuls les escouades ou les héros (classe d'armure 3) peuvent faire un tel mouvement.





Exemple : Les deux mouvements représentés dans les diagrammes C et D ci-dessus sont illégaux, puisque les véhicules ne peuvent pas se déplacer en diagonale si l'un des coins est une case avec un terrain infranchissable. Dans le schéma D, même si l'« avant » du véhicule a passé l'obstacle, l'« arrière » ne l'a pas fait. Uniquement dans le schéma E, quand il a complètement franchi l'obstacle, le véhicule peut tourner à l'angle.

Lorsqu'il se déplace dans le champ de bataille, les armes d'un véhicule, les antennes, les grues, etc (tout ce qui ne fait pas partie du corps principal du véhicule) n'affectent pas son mouvement. Il est supposé que ces éléments peuvent être déplacés « hors du chemin » si nécessaire. Un véhicule de grandes dimensions n'occupe que quatre cases pour tous types de mouvements.

Cela signifie que les véhicules de grandes dimensions, comme les plus petits, peuvent parfois ignorer un élément de terrain, afin de tenir sur le champ de bataille :



Exemple : Ce Königsluther peut placer ses armes au-dessus des deux carrés de terrain, mais il n'a toujours pas de ligne de visée à travers ces carrés de terrain. Puisque que l'orientation des faces d'une unité n'a pas d'importance dans Dust tactics, l'orientation que prennent les armes n'a également pas d'importance.

CIBLAGE ET VEHICULES DE GRANDES DIMENSIONS

Ces chars et marcheurs surdimensionnés font de belles cibles, c'est certain ! Heureusement, ils ont épais blindage pour les protéger. Mais un général avisé ne doit jamais oublier que si une unité amie a une ligne de vue dégagée sur une unité ennemie, cette unité ennemie a une ligne de vue dégagée sur cette même unité amie.

Une unité peut attaquer un véhicule de grandes dimensions si cette unité peut tracer une ligne de vue du centre depuis sa case jusqu'au **centre de l'une des cases que le véhicule de grandes dimensions occupe**. N'oubliez pas que seul le corps principal des véhicules de grandes dimensions compte. Aucun tireur sain d'esprit serait tenté d'essayer de viser l'extrémité d'un canon ennemi !

De même, un véhicule de grandes dimensions peut attaquer une unité si ce véhicule peut tracer une ligne de vue depuis **le centre de l'une de ses quatre cases** jusqu'au centre de la case occupée par la cible.



Exemple : Le Pounding a une ligne de vue dégagée sur l'une des cases que le Königsluther occupe, il peut donc l'attaquer. Le Königsluther a également une ligne de vue sur le Pounding, ainsi il peut attaquer avec ses deux canons. Il n'y a aucune importance que l'arme à gauche sur le Königsluther apparaît comme "bloquée" par l'obstacle. Si le véhicule de grandes dimensions possède une ligne de vue sur la cible, alors toutes les lignes d'armement peuvent tirer sur la cible.

Ce sont toutes les règles dont vous avez besoin pour les véhicules de grandes dimensions ! Comme vous pouvez le constater, elles sont assez intuitive. Jouez-les comme des véhicules ordinaires, en gardant à l'esprit ces quelques changements. Assez vite, ces monstres seront les nouveaux rois de votre champ de bataille !



STRUCTURES 3D

Dust Studio est très fier de vous présenter ce nouveau type de structure pour Dust Tactics. Les structures 3D apportent un tout autre niveau de simulation pour les champs de bataille de Dust ! Dans cette boîte, il y a suffisamment de éléments pour construire une variété de structures, que vous complétez avec des portes et des fenêtres.

Toutes les règles qui s'appliquent aux combats à l'intérieur et autour de ces structures et comment les unités interagissent avec les structures peuvent être trouvées ici.

Les règles pour les structures, décrites dans les livrets de règle d'Opération "SeeLöwe" ou dans l'édition révisée du jeu de base sont très similaires aux règles pour les structures 3D, à quelques exceptions près. Veuillez noter que le système présenté dans cette extension n'autorise aux joueurs que de construire des structures normales (pas de hangars ni de bunkers). Bien sûr, aucuns véhicules ou marcheurs ne peut entrer dans ces structures ; les entrées sont trop petites et les plafonds sont trop bas. Les joueurs peuvent utiliser les éléments 3D pour construire des structures plus grandes où les véhicules peuvent entrer. N'oubliez pas d'adapter les règles en conséquence.

Dans Dust Tactics, il n'y a pas de différences (en termes de jeu) entre des structures intactes et des décombres endommagés. Utilisez simplement les règles normales ci-dessous. Après tout, au combat, il n'y a pas beaucoup de différences entre un bâtiment qui tient debout et un amoncellement de ruines - ils fournissent tous deux la même valeur de couvert.

REGLES GENERALES

Voici quelques règles générales qui s'appliquent à toutes les structures :

- ☛ Toutes les structures ont des murs extérieurs. Certaines structures ont aussi des murs intérieurs qui séparent différentes pièces. Tous les murs bloquent la ligne de vue.
- ☛ Les murs intérieurs et extérieurs de toute structure ne peuvent pas être détruits.
- ☛ Les petites entrées sont plus étroites que la largeur d'une case.
- ☛ Les grandes entrées sont aussi larges que la largeur d'une case.
- ☛ Les escouades et les héros (classe d'armure 🛡️) peuvent entrer par toutes les entrées des structures incluses dans cette extension.
- ☛ Les véhicules (classe d'armure 🚗) ne peuvent pas entrer par les petites entrées des structures incluses dans cette extension.
- ☛ Les escouades et les héros (classe d'armure 🛡️) dotés de la compétence Jump peuvent sauter par-dessus tout type de structure, indépendamment de la hauteur de la structure (en supposant que l'unité peut se déplacer assez loin pour atteindre l'autre côté).
- ☛ Les véhicules (classe d'armure 🚗) avec la compétence Jump **ne peuvent pas** sauter par-dessus une structure.

- ☛ Les unités (classes d'armure 🛡️, 🛡️, 🛡️) **ne peuvent pas** atterrir au-dessus d'une structure lors d'un saut. Les toits sont en pente, glissants, et fragiles !
- ☛ Une escouade est automatiquement en Soft Cover lorsqu'elle est à l'intérieur d'une structure et ciblée par une unité ennemie qui est à l'intérieur de la même structure .
- ☛ Une escouade est automatiquement en Hard Cover lorsqu'elle est à l'intérieur d'une structure et qu'elle est ciblée par une unité ennemie qui est à l'extérieur de cette structure .
- ☛ Si une escouade est **sur le toit d'une structure**, elle est considérée comme à l'extérieur de cette structure. Cependant, elle est automatiquement en Soft Cover lorsqu'elle est ciblée par une unité ennemie qui n'est **pas aussi sur le toit de cette même structure** .
- ☛ Pour qu'une unité à l'intérieur d'une structure puisse en attaquer une à l'extérieur d'une structure, l'unité attaquante doit être sur une case qui a une entrée en direction de l'attaque.
- ☛ Pour qu'une unité à l'extérieur d'une structure puisse attaquer une unité ennemie à l'intérieur, la cible doit être sur une case qui a une entrée en direction de l'attaque.
- ☛ Une unité est à l'intérieur d'une structure doit respecter toutes les règles standards pour attaquer et se déplacer (cibles à couvert contre les tirs traversant un angle, etc).
- ☛ Les unités qui sont à des étages différents et **directement au-dessus ou au-dessous les unes des autres ne sont pas considérées comme adjacentes** .
- ☛ À l'intérieur d'une structure, les couverts se combinent de manière habituelle. Par exemple, une escouade à l'intérieur d'une structure et derrière une caisse de munitions est en Hard Cover contre les attaques provenant d'autres unités à l'intérieur de cette même structure.
- ☛ Les petites entrées **ne** fournissent **pas** de couvert d'angle. Au lieu de cela, elles bloquent la ligne de vue en diagonale (voir "Les entrées et la ligne de vue" plus bas).
- ☛ Les pièges anti-char **ne peuvent pas** être placés à l'intérieur d'une structure à moins que la structure ne dispose d'une entrée suffisamment grande pour permettre à un véhicule d'entrer.

ENTRER DANS UNE STRUCTURE

Afin d'entrer (ou de sortir) d'une structure, une unité doit passer par une entrée. Il peut s'agir d'une porte ou d'une fenêtre (au cours d'une fusillade, les soldats peuvent sauter à travers une fenêtre à la recherche d'un couvert). **Les unités ne peuvent entrer dans une structure que depuis le rez de chaussée.** Les unités ne peuvent pas entrer dans une structure en diagonale, puisque les angles de l'entrée bloquent un mouvement en diagonale. Une unité dotée de la compétence Jump ne peut pas entrer dans une structure en sautant.



Exemple : Cette structure à trois étages dispose de trois entrées à l'avant (une porte et deux fenêtres). Si une unité veut pénétrer à l'intérieur, elle doit utiliser l'une de ces entrées. Les unités ne peuvent pas entrer par la deuxième ou le troisième étage, elles ne peuvent pas atterrir sur le toit, et elles ne peuvent pas entrer par le côté car il n'y a pas d'entrées.

MONTER ET DESCENDRE LES ETAGES

Dans Dust Tactics, la hauteur est mesurée en cases, tout comme la portée et le mouvement. Une unité peut utiliser une action **MOVE** pour monter ou descendre d'un étage pour chaque point de mouvement dépensé. Par exemple, si une unité a besoin d'entrer dans une structure 3D, puis de monter au troisième étage, cela nécessiterait trois actions **MOVE** (ou deux actions **MOVE** si l'unité est dotée de la compétence **Fast**).

Les unités peuvent se déplacer en diagonale, à la fois verticalement et horizontalement. Chaque case, quelle que soit la direction, coûte un point de mouvement.

Les unités à l'intérieur d'une structure peuvent également se déplacer sur le toit de la structure en montant depuis le dernier étage de cette structure.



Exemple : Les **Gunners** sont juste devant une structure 3D, en face de la porte d'entrée, ainsi ils peuvent pénétrer à l'intérieur. S'ils effectuent une action **MOVE**, ils peuvent entrer dans la case juste derrière la porte (marquée ici en vert).

Si les **Gunners** veulent atteindre une des cases marquées en jaune, ils doivent effectuer deux actions **MOVE**. Pour atteindre une des cases marquées en rouge, ils doivent effectuer trois actions **MOVE**, donc les **Gunners** ne peuvent pas atteindre les fenêtres du troisième étage en un seul tour.



Exemple : Le **BBQ Squad** possède une ligne de vue sur les **Laser Grenadiers**. Mais, puisque les **Laser Grenadiers** sont au second étage, le **BBQ Squad** doit ajouter un à la portée. Les soldats du **BBQ Squad** ne portent que des armes qui ont une portée de 1, donc ils ne peuvent pas attaquer les **Laser Grenadiers**.

En attendant, les **Laser Grenadiers** peuvent attaquer le **BBQ Squad**. La portée pour les **Laser Grenadiers** est d'une seule case. Mais, bien que la portée soit de 1, les **Laser Grenadiers** ne peuvent pas utiliser des armes de portée C car le **BBQ Squad** est sur un niveau différent.

Les entrées et la ligne de vue

Pour deux unités qui sont à la même hauteur, déterminez la ligne de vue à l'intérieur et vers l'extérieur des structures suivant les règles normales : tracez une ligne imaginaire depuis le point dans le centre de la case de l'unité activée jusqu'au point dans le centre de la case de l'unité cible. Cependant, souvenez-vous que l'entrée d'une structure ne permet pas à une ligne de vue de parcourir en diagonale.



Exemple : Le **BBQ Squad** et les **Laser Grenadiers** ne peuvent pas s'attaquer mutuellement. Bien que les deux escouades soient à portée, les entrées des portes et fenêtres (petites entrées) bloquent la ligne de vue en diagonale.

TIRER A L'INTERIEUR ET A L'EXTERIEUR DES STRUCTURES 3D

Comment la Hauteur affecte la Portée

Dans un combat, il est toujours avantageux de tenir les hauteurs. Cela est également vrai lorsque vos unités se battent à l'intérieur d'une structure 3D de Dust Tactics.

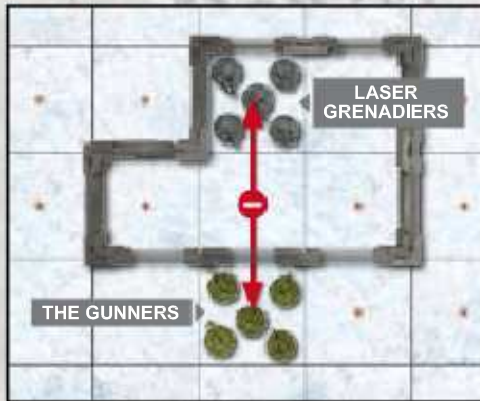
- ☛ Pour qu'une unité à l'intérieur d'une structure attaque une unité ennemie à l'extérieur, calculez la portée depuis la case du rez de chaussée sous l'unité attaquante (la distance supplémentaire de la hauteur est "gratuite" pour l'unité attaquante).
- ☛ Pour qu'une unité à l'extérieur d'une structure attaque une unité ennemie à l'intérieur d'une structure et au-dessus du rez de chaussée, ajoutez une case de distance lors du calcul de la portée (indépendamment de la hauteur où se trouve la cible).
- ☛ Les armes de portée C ne peuvent pas attaquer une cible qui est au-dessus ou en dessous de l'unité attaquante, indépendamment de la portée.

La règle selon laquelle les entrées des structures bloquent la ligne de vue en diagonale s'applique également lorsque les deux unités sont à des hauteurs différentes.

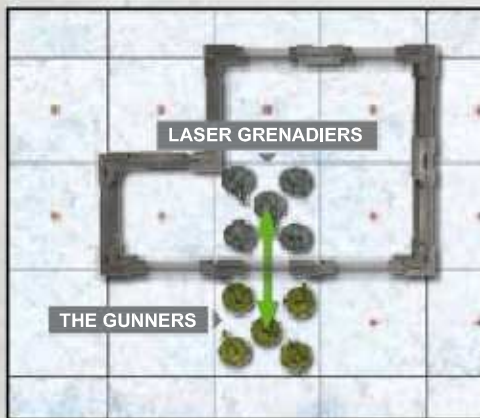


Exemple : Les fusils laser des **Laser Grenadiers** ont une portée de 3, et l'escouade est au second étage. Leur zone d'attaque vers l'extérieur de la structure est mise en surbrillance en rouge.

Comme mentionné plus haut, pour qu'une unité qui se trouve à l'intérieur d'une structure puisse attaquer une unité ennemie à l'extérieur de cette structure, l'unité attaquante doit être sur une entrée en direction de l'attaque. De même, pour qu'une unité à l'extérieur d'une structure puisse attaquer une unité ennemie à l'intérieur d'une structure, l'unité ciblée doit être sur une entrée en direction de l'attaque.



Exemple : Les *Gunners* et les *Laser Grenadiers* ne peuvent pas s'attaquer mutuellement. Les *Laser Grenadiers* sont à l'intérieur d'une structure, mais ils ne sont pas sur une case avec une entrée qui pointe vers les *Gunners*. Même si la ligne de vue semble être dégagée, il est supposé que l'intérieur de la structure possède des murs intérieurs, des meubles, des débris, etc., qui empêchent les unités de se voir mutuellement, suffisamment pour empêcher une attaque.



Exemple : Si les *Laser Grenadiers* se déplacent devant la porte, les deux escouades peuvent désormais se voir mutuellement. Elles sont toutes les deux sur une case avec une entrée, et il n'y a rien pour bloquer la ligne de vue.

Comment la hauteur affecte la ligne de vue

Lorsque deux unités sont à des hauteurs différentes, établir une ligne de vue peut parfois sembler un peu compliqué, puisqu'il n'est pas toujours évident de savoir si une unité peut "voir au-dessus" d'un obstacle. *Dust Tactics* utilise des règles simples pour prévenir toute ambiguïté. Suivez ces étapes :

1. Regardez le champ de bataille de dessus, comme s'il n'était qu'en deux dimensions. Essayez de tracer une ligne imaginaire depuis le point dans la case de l'unité activée jusqu'au point dans la case de l'unité ciblée, tel que décrit dans l'édition révisée du jeu de base. Si la ligne de vue était dégagée en 2D, sans penser à la hauteur, alors la ligne d'emplacement est dégagée en 3D. Si la ligne de vue n'était pas dégagée, continuez à l'étape 2.

Note : Les structures 3D fournissent un couvert d'angle comme d'habitude. Le couvert d'angle ne s'applique que si l'attaque provient d'un angle à 45 degrés de l'attaquant vers la cible.



Exemple : La ligne de vue entre les *Laser Grenadiers* et le *BBQ Squad* ne fait que frôler la structure du côté du *BBQ Squad*. Du point de vue des figurines, il se pourrait qu'il ne soit pas complètement clair de savoir si la ligne de vue est bloquée. En vue de dessus, il est évident que la ligne de vue ne fait qu'effleurer, mais ne traverse pas, une case qui bloque la ligne de vue. Par conséquent, les *Laser Grenadiers* peuvent cibler le *BBQ Squad*. C'est exactement la même situation que celle décrite à la page 11 du livret de règles de l'édition révisée du jeu de base, lors de l'attaque de A2 vers B2.

Toujours dans cet exemple, les *Laser Grenadiers* ciblent les *Gunners* qui sont à un angle de 45 degrés des *Laser Grenadiers*. Dans ce cas, les *Laser Grenadiers* peuvent cibler les *Gunners*, mais les *Gunners* bénéficieraient d'un couvert d'angle.

2. Si l'unité au niveau inférieur se trouve **juste derrière** l'objet qui pourrait bloquer la ligne de vue 2D, alors la ligne de vue est bloquée en 3D, peu importe à quelle altitude se trouve l'autre unité. Cependant, si l'unité au niveau inférieur ne se trouve pas juste derrière l'obstacle qui pourrait bloquer la ligne de vue 2D, alors la ligne de vue est dégagée entre l'unité au niveau inférieur et l'unité au niveau supérieur.





Exemple (partie 1) : En regardant le champ de bataille directement au-dessus, il est évident que, si les Laser Grenadiers et le BBQ Squad étaient tous les deux au niveau du sol, le Steel Rain bloquerait la ligne de vue entre eux.



Exemple (partie 2) : Bien que les Laser Grenadiers sont au dessus du sol, le BBQ Squad se trouve **juste derrière** le Steel Rain, ce qui bloque la ligne de vue. Il peut sembler que le BBQ Squad soit à découvert, mais il peut se cacher derrière le Steel Rain et éviter les attaques des Laser Grenadiers. Bien que les Laser Grenadiers ne peuvent pas tirer sur BBQ Squad, ils peuvent toujours, bien sûr, attaquer le Steel Rain.



Exemple (partie 1) : À nouveau, en regardant le champ de bataille directement au-dessus, il est évident que, si les Laser Grenadiers et le BBQ Squad étaient tous les deux au niveau du sol, le Steel Rain bloquerait la ligne de vue entre eux.



Exemple (partie 2) : Cependant, dans cet exemple, le BBQ Squad **ne se trouve pas** juste derrière le Steel Rain. Pour cette raison, le BBQ Squad et les Laser Grenadiers ont une ligne de vue entre eux.

LE COUVERT A L'INTERIEUR DES STRUCTURES 3D

Les règles concernant le couvert avec les structures 3D sont sensiblement les mêmes que celles pour les structures 2D dans l'édition révisée du jeu de base :

- Une escouade est considérée comme étant en Hard Cover lorsqu'elle est à **l'intérieur d'une structure** et ciblée par une unité ennemie qui est à **l'extérieur de cette même structure**.
- Une escouade est considérée comme étant en Soft Cover lorsqu'elle est à **l'intérieur d'une structure** et ciblée par une unité ennemie qui est **également à l'intérieur de cette structure**. (Il est supposé que la structure possède des murs intérieurs, des meubles, des débris, donc les deux escouades possèdent un Soft Cover si elles s'attaquent mutuellement).
- À l'intérieur d'une structure, le couvert se combine selon la manière habituelle.



Exemple : Les escouades peuvent établir une ligne de vue entre elles, et elles sont à portée, elles peuvent donc attaquer. Puisque la ligne de vue traverse un angle, chaque unité bénéficie d'un Soft Cover. Celui-ci se combine avec le Soft Cover d'être à l'intérieur de la structure, donc les deux escouades ont un Hard Cover contre les attaques mutuelles.

TIRER VERS UN ETAGE SUPERIEUR OU INFERIEUR

Deux unités qui sont à l'intérieur d'une structure, mais à des étages différents, peuvent s'attaquer mutuellement à travers les planchers et les plafonds en suivant ces règles :

- Une unité **ne peut pas** attaquer une unité ennemie qui est à **plus d'un étage de distance**.
- Lorsque deux unités sont à **un seul étage d'écart**, les planchers et les plafonds ne bloquent pas la ligne de vue, et les deux unités sont considérées comme étant en Soft Cover.
- Les unités qui sont **directement au-dessus ou en dessous** l'une de l'autre **ne sont pas considérées comme étant adjacentes et ne peuvent pas engager de combat au corps à corps**.

Rappelez-vous que l'unité à l'étage inférieur doit ajouter un à sa portée dans ce cas !

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE DES STRUCTURES 3D

Suivez ces instructions pour assembler votre structure 3D.

FIELD MECHANIC

ASSEMBLAGE DE BASE

Pour fixer un composant à un autre, faites coulisser l'extrémité mâle d'un des composants dans l'extrémité femelle de l'autre composant, comme indiqué ci-dessous :



ASSEMBLAGE A PLUSIEURS ETAGES



Pour construire une structure 3D suivez ces étapes :

1. Commencez par l'élaboration du contour de la structure en plaçant les coins extérieurs, les murs de soutien, le coin intérieur, et l'embrasure de porte comme le montre l'image 1 sur la page suivante. Notez la position du coin intérieur de l'image 1.
2. Faites coulisser deux fenêtres étroites sur **l'arrière** de la structure comme le montre l'image 2. Faites glisser les murs à l'arrière et sur les côtés de la structure. **Note** : Assurez-vous de placer les fenêtres, murs, et portes de sorte que les fentes soient au sommet de l'étage et sont orientées vers l'intérieur de la structure.
3. Faites coulisser les fenêtres larges sur **le devant** de la structure comme le montre l'image 3.
4. Placer un plancher 3x1 et un plancher 2x1 dans les fentes intérieures pour former le plafond du premier étage comme le montre l'image 4. Les planchers en carton peuvent avoir à se plier un peu pour glisser dans les fentes.

Répétez les étapes 1-4 pour construire les second et troisième étages de la structure (comme le montre les images 5-9). Ceci est la même forme de structure utilisée dans les scénarios 1-6.



VIEILLES BATAILLES - NOUVELLES VICTOIRES

Pour les joueurs qui possèdent Operation "SeeLöwe" ou Victory Bridge, essayez de jouer les scénarios de ces livrets avec les nouveaux éléments et composants de cette extension. Souvenez-vous qu'il n'y avait pas "toit" quand les structures n'étaient qu'à deux dimensions. De nombreuses stratégies et options nouvelles sont disponibles maintenant que vous possédez des bâtiments 3D.

Certains scénarios peuvent avoir besoin d'ajustement lorsque vous utilisez ces nouvelles règles :

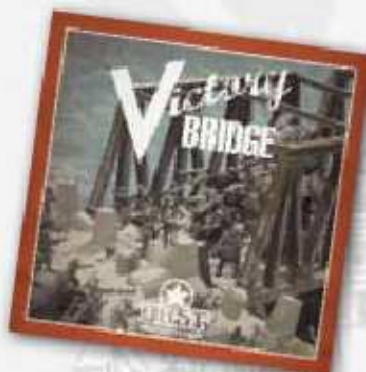
DANS OPERATION "SEELÖWE" :

- 🛡️ Le scénario "Bad Jump, Part 1" n'a pas besoin d'être modifié. Supposez que les deux cases de déploiement du défenseur à l'intérieur de la structure sont au rez de chaussée.
- 🛡️ Le scénario "Let's Finish This!" n'a pas besoin d'être modifié non plus. Si vous décidez de placer l'objectif sur un étage plus haut que le rez de chaussée, vous devrez déplacer vers le haut tous les autres objectifs également. Pour maintenir l'équilibre du scénario, tous les objectifs doivent être au même niveau.
- 🛡️ Le scénario "Mysterious Hangar" peut être modifié afin qu'il soit encore plus difficile ! Vous pouvez choisir de faire la structure entière sur deux ou trois étages de haut, créant ainsi une bataille épique !
- 🛡️ Idem pour le scénario "This Ain't Over Yet..." Vous pouvez ajouter des étages à tous les bâtiments pour rendre la lutte beaucoup plus acharnée !



DANS VICTORY BRIDGE :

- 🛡️ Ajoutez un, deux, ou trois étages à la structure principale dans le scénario "Recon in Force" pour permettre une bataille très sanglante.
- 🛡️ Pour le scénario "Seize the Explosives", vous pouvez ajouter des étages à la structure, mais l'objectif doit rester au rez de chaussée afin de maintenir l'équilibre de la mission pour les deux camps.
- 🛡️ Pour le scénario "The Sky is Falling", si vous ajoutez des étages à la structure du côté défenseur, vous devez augmenter la durée de la partie. Pour chaque étage que vous ajoutez, augmentez la partie d'un tour.



Vous pouvez également ajouter des structures aux quatre premiers scénarios d'Opération "Blue Thunder" ou d'Opération "Cyclone". Faites juste attention à maintenir l'équilibre des missions si vous le faites. N'oubliez pas que les structures peuvent ajouter des points d'entrée pour les deux camps, et qu'elles fournissent de nombreux couverts pour ceux qui peuvent les occuper en premier.



NOUVELLES UNITES

Vous trouverez ci-après les rapports des services de renseignements concernant les nouvelles unités récemment rencontrées sur le champ de bataille. Etudiez les attentivement, un général compétent se doit de connaître son ennemi.

Les figurines décrites ici ne sont pas incluses dans cette extension.

PUNISHER

Le Marcheur d'Assaut Lourde Modèle 1 est la plus grosse machine de guerre jamais construite par les Alliés. Depuis l'opération "Overlord" - le débarquement sur les plages normandes en 1944 - les Alliés ont été confrontés à des blindés et des marcheurs de plus en plus imposants. Il était temps que le bloc Allié montre qu'il était lui aussi capable de construire d'énormes engins.

Les divisions blindées Alliées peuvent désormais affronter leurs homologues de l'Axe ou du SSU sur un pied d'égalité.

Le Punisher est doté d'un double obusier de 155mm. Ces deux canons tirent en même temps sur la même cible, détruisant tout ce qu'ils touchent.

Comme tous les autres véhicules Alliés, le Punisher est aussi doté de nombreuses mitrailleuses. De plus elles sont jumelées pour offrir une grande puissance de feu.

Les avantages que procure le Punisher sont évidents : il peut détruire les véhicules et l'infanterie avec facilité, tout en supportant de sérieux dommages. N'oubliez pas qu'il peut aussi transporter des soldats, si vous avez besoin de garder un escouade en réserve.



Rosie accompagnée d'une escouade de Recon boys seront une parfaite cargaison pour le Punisher. Si ce dernier est entouré par l'infanterie ennemie (ce qui représente le plus grand danger pour le Punisher), les Recon Boys pourront débarquer pour nettoyer les alentours, et Rosie pourra utiliser sa compétence Tank Head pour réparer le marcheur endommagé.

FIREBALL

Officiellement connu sous le nom de Marcheur d'Assaut Lourde Modèle 2, ce marcheur incarne la doctrine tactique des Alliés : rapide, résistant et mortel à courte portée. Initialement conçu comme véhicule du génie, le Fireball a rapidement trouvé sa place dans l'avant garde chaque assaut majeur des Alliés. Avec son lanceur de Napalm amélioré, il peut nettoyer les ruines, les points durs et autres bunkers avec aisance.

Le Fireball peut-être une unité difficile à manoeuvrer. Il est gros, il attire donc l'attention de l'ennemi. Soyez prêt à recevoir de nombreuses munitions anti-char. Mais une fois qu'il sera à portée, il n'y a pas grand chose qui résistera à sa puissance de feu. L'infanterie ennemie sera facilement annihilée, et même les marcheurs y réfléchiront à deux fois avant de l'approcher. Vous aurez certainement envie d'embarquer des troupes dans votre Fireball. Une BBQ Squad ou des Hells Boys accompagnés du Chef sera un choix parfait. Si vous faites ce choix vous aurez cinq lance-flammes qui tireront en même temps. Tout sera bientôt la proie des flammes.

N'oubliez pas d'utiliser la compétence Scout au premier tour de la partie. De cette façon, votre Fireball pourra arriver sur le plateau et se déplacer de deux cases supplémentaires.

CORPS OFFICERS

De nouvelles technologies impliquent de nouvelles responsabilités. Les Corps Officers font en sorte que les soldats portant les nouvelles armures individuelles les utilisent correctement. Ils s'assurent aussi que les ordres sont bien suivis, bien sûr...

A cause de tout leur équipement supplémentaire, les Corps Officers ne sont pas équipés de Jump Pack. Mais les Alliés espèrent rendre cela possible un jour.

Cette escouade de commandement est parfaite pour le jeu tactique. Ils sont plus efficaces proches de la ligne de front. De cette façon, ils pourront profiter de leur lance-flammes et utiliser les drogues de combat pour stimuler une unité en combat rapproché. Essayez de protéger vos Corps Officers. Ce serait une honte de les perdre avant d'avoir pu utiliser chacune de leur trois compétences.

Beaucoup d'unités d'infanterie peuvent bénéficier des drogues de combat, bien sûr. Le meilleur choix se portera sur une BBQ Squad ou des Hell Boys accompagnés d'un héros. Ou alors des tueurs en combat rapproché, comme Rhino ou les Hammers. Rappelez vous que l'unité sera certainement perdu lorsqu'elle sera épuisée, alors assurez vous de bien la rentabiliser et de détruire de nombreux ennemis.

Les fumigènes peuvent être utilisés de manière offensive ou défensive. Ils peuvent bloquer les lignes de vue d'une puissante unité anti-char afin de protéger votre Fireball pendant presque deux tours, s'ils sont utilisés assez tôt. Vous pouvez également les garder pour garder une unité à l'abri, puisqu'une unité dans la fumée ne peut être prise pour cible qu'à partir des cases adjacentes.

Enfin, n'oubliez pas que le largage de munitions peut affecter n'importe quelle unité! Bien sûr, il peut être intéressant de reconstituer un stock de charges de démolition, mais vous pouvez aussi redonner toutes ses roquettes à un Steel Rain.



RED DEVILS

Le 3ème Bataillon de la 3ème Brigade de Parachutistes fut la première unité Alliée à être équipée du nouveau Phaser Gun conçu pour l'infanterie. Cette unité est très fière de la confiance qu'on lui accorde - donnant aux hommes une nouvelle occasion de prouver leur excellence.

Comme pour les Corps Officers, les Red Devils ont sur eux beaucoup de matériel. Même avec l'aide de leur armure individuelle, ils ne peuvent pas transporter à la fois des Jump Packs et les énormes blocs d'alimentation nécessaires à leurs Phaser Guns. Les autres escouades équipées de cette armure, comme les Grim Reapers ou les Tank Busters, se moquent parfois des Red Devils, les appelant "les Trainards". Mais personne ne rigole lorsqu'il est question de leur puissance de feu, capable d'annihiler l'infanterie comme les véhicules avec autant de facilité.

Les Red Devils sont fanatiquement attachés à leur chef, le fameux Major Clayborne. Ils le suivraient jusqu'aux portes de l'enfer s'il le fallait.

Lorsque vous utilisez les Red Devils, n'oubliez pas que vous pouvez vous tourner vers tout type de cible. Le Phaser Gun 60W ne peut être arrêté par l'armure la plus lourde, comme celle que l'on trouve sur les marcheurs 6 ou 7. Aussi, n'oubliez pas qu'ils sont parfaits pour attaquer les cibles à couvert. L'explosion d'énergie des Phaser Guns ignore complètement les couverts - c'est la meilleure arme contre les cibles se cachant bien à l'abri dans les structures.



STURMKÖNIG

Lorsque le premier Schwer-Panzerkampfläufer VI-B fut observé sur les champs de bataille du Sud de l'Angleterre, de nombreux analystes militaires furent amusés. Comment un si engin aussi énorme pouvait être utilisé contre des cibles volantes ? Bien sûr, tout le monde fut impressionné par le volume de munitions que la chose pouvait cracher.

Ce qu'aucun spécialiste Allié ou SSU n'aurait pu prédire, c'est que l'Axe n'avait peut-être pas besoin d'une telle arme pour le moment. Mais les choses peuvent très vite changer. Un jour, ces énormes marcheurs incendiant le ciel pourraient bien être les armes les plus efficaces de l'Axe.

Malgré sa taille, le Sturmkönig n'est pas invulnérable. Il peut détruire n'importe quelle cible facilement, mais il est beaucoup moins résistant qu'un Königsluther. Assurez-vous de le protéger correctement, ou vous pourriez rapidement le perdre. Bien sûr, vous devez également faire bon usage de sa compétence Advanced Reactive Fire. Vous retarderiez alors le plus possible l'activation de ce mastodonte. Il peut stopper une dangereuse unité d'infanterie dans sa marche. Le Sturmkönig est l'une des rares unités capables d'oblitérer une unité d'infanterie complète avec un seul tir soutenu. Utilisez cette capacité aussi souvent que possible.



KÖNIGSLUTHER

Le Schwer-Panzerkampfläufer VI-A est le rêve devenu réalité de tout commandant de l'Axe. Il peut résister à d'énormes dégâts, tout en détruisant toute personne assez stupide pour croiser sa route. Le Königsluther a été développé directement par le Blutkreuz Korps. Il est à la fois une arme redoutable et une démonstration de l'organisation - ils peuvent encore construire ce qu'il y a de mieux sur la planète. Variante plus lourde du Luther, ce véhicule offre un terrible spectacle sur le champ de bataille. Beaucoup de commandants de char Alliés ou SSU refusent tout simplement d'affronter la bête. Ils ne l'envisagent qu'avec le soutien de puissants marcheurs.

Lorsque vous déployez un Königsluther, assurez-vous qu'il ait le meilleur point de vue possible. Assurez-vous également que le trajet en face de lui soit assez dégagé pour lui permettre de se déplacer. Peu d'adversaires oseront affronter ce marcheur, mais n'oubliez pas qu'il est lent et peu manœuvrable. L'ennemi est capable de se jouer de lui facilement, et il peut se retrouver avec de mauvaises cibles. Chaque tour durant lequel cette bête ne fait pas feu est un tour gaspillé. Soyez donc sûr qu'il se trouve au bon endroit sur le champ de bataille.



HEAVY KOMMANDOTRUPP

Ces escouades sont composées de vétérans endurcis ayant combattu sur tous les fronts des dix dernières années. Grimant les échelons à la suite de chaque bataille importante, ces soldats ont maintenant les compétences nécessaires pour superviser l'utilisation des nouvelles technologies à disposition de l'Axe.



Comme leurs homologues Alliés, les Heavy Kommandotrapp ont beaucoup de matériel à transporter. Cela entrave considérablement leurs mouvements et leur capacité à se protéger. Ainsi, ils ne bénéficient pas de tous les avantages accordés généralement par leurs armures, et ils n'ont pas droit à la compétence Damage Resilient accordée aux autres unités d'infanterie de l'Axe.

Pour plus d'informations sur les capacités de ce type d'escouade, consultez la page 28. Etant donné que ces deux unités ont les mêmes capacités, les conseils d'utilisations s'appliquent à l'une comme à l'autre. La différence majeure entre elles est que le Kommandotrapp porte un Fiegerfaust Lourd au lieu d'un lance-flammes. Rappelez vous que ces armes doivent être rechargées après chaque utilisation (toute l'équipe doit passer une action pour ce faire). Aussi gardez à l'esprit que ces armes sont plus efficaces contre une cible qui ne s'est pas encore déplacé durant ce tour. Vous devrez activer cette unité assez tôt pour en faire le meilleur usage.

HEAVY RECON GRENADIERS

Le Schwer-Sturmgranadiere Ausf. A fut la première version de l'armure lourde récemment distribuée aux troupes de l'Axe. Elles furent initialement conçues pour contrer les assauts massifs d'infanterie du SSU, mais elles se sont avérées indispensables depuis. Avec leur mitrailleuses MG44 jumelées, les soldats ainsi équipés peuvent arrêter n'importe quelle force d'infanterie avec peu d'effort.

Beaucoup plus fiables et aisées à utiliser que les autres variantes, les Heavy Recon Grenadiers ont bien mérité les éloges de nombreux officiers de terrain de l'Axe.

Les Heavy Recon Grenadiers sont un choix évident face à de dangereuses formations d'infanterie. Si vous souhaitez une puissance de feu supplémentaire, déployez les avec Lara, le héros de l'Axe de la boîte de base révisée de Dust Tactics. Elle ajoutera deux autres mitrailleuses et un mouvement plus rapide sur le champ de bataille grâce à sa compétence Assault. Mais même seuls, les Heavy Recon Grenadiers constituent une unité très robuste. Essayez de les garder à couvert, afin qu'ils bénéficient à la fois de leur sauvegarde de couvert et de leur compétence Damage Resilient. Cela les rendra très difficiles à détruire.



THE CHEF

Vous avez pu découvrir ce guerrier talentueux un peu plus tôt dans ce livret. A leur du combat, le Chef peut compter sur ses deux lance-flammes pour faire face à la plupart de ses ennemis. Soyez conscient que ce sont là des versions plus légères de l'arme distribuée aux troupes régulières, de fait ils sont moins efficaces contre les véhicules. Ils restent cependant tout aussi mortels contre l'infanterie.



Comme ses lance-flammes possèdent chacun une ligne d'arme différente sur sa fiche d'unité, le Chef peut engager deux cibles différentes à chaque tour. Envisagez de l'adjoindre à une unité de BBQ Squad ou de Hell Boys. Avec la seconde option, vous aurez quatre tirs de lance-flammes à chaque tour. Rien ne saurait résister longtemps à pareil traitement. Essayez de ne pas engager d'unités trop petites car vous lancerez aussi moins de dés. Focalisez vous sur les grandes escouades 2 incluant un héros (6 dés lancés si l'unité est à effectifs complets) ou de puissantes unités 2 (toujours incluant un héros, vous donnant 4 dés par lance-flammes).

Le Chef n'est pas aussi costaud que la plupart des autres héros Alliés : il n'a que 3 . Il ne pourra pas encaisser beaucoup de coups, aussi assurez vous de le protéger jusqu'à ce qu'il soit à portée.

ANGELA

Angela Wolf est un célèbre membre du Blutkreuz Korps et l'un des assassins les plus dangereux de la planète. Certains disent même que c'est la meilleure dans son domaine. Les quelques personnes au courant de l'opération "Walkyrie" ne savent toujours pas qui a appuyé sur la gachette : Sigrid, ou Angela ? Vous en apprendrez un peu plus sur Angela et son passé dans l'extension "SeeLöwe".

Angela est mortelle. Sa compétence Frenzy agit un peu comme une arme laser, mais affecte uniquement l'infanterie. Néanmoins, cela peut lui permettre d'éradiquer une escouade entière ou de tuer un héros en une seule action - un exploit que peu peuvent accomplir ! Avec son fusil à longue portée, elle peut éliminer les servants d'armes lourdes avant même qu'ils soient en mesure de riposter. Avec sa compétence Sniper, elle peut cibler un héros, laissant une escouade que ce dernier avait rejoint sans le bénéfice de ses compétences. Elle peut même achever certains véhicules, avec son arme pouvant endommager jusqu'au niveau 6.



Angela est aussi un peu plus fragile que la plupart des autres héros, ayant seulement 3 . La meilleure protection que vous pouvez lui donner est de lui adjoindre une équipe de snipers. De cette façon, elle pourra bénéficier de leur sauvegarde de couvert. Et grâce au pointeur de l'équipe, elle pourra toucher sur un résultat ! Cette unité, à l'abri derrière une caisse de munitions, peut devenir létale en position défensive - n'importe quel ennemi entrant dans les 6 cases autour d'eux, est soit très courageux, soit très stupide ! Ce qui, admettons le, signifie parfois la même chose dans le feu du combat. Votre adversaire apprendra rapidement à ne s'en prendre à Angela qu'avec des véhicules.

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, et Domenico Nežiti

Aides de camps : Livio Emanuelli 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 Emanuelli, Guillaume Fontaine, Marco Pelan, Marco Peruccelli, David Preti, Nicolas Vastel & Fabio Zaniccotti

Traduction : Stéphane Edieux

Mise en page : William Niebling

Special thanks to Fabio Zaniccotti father of the Blutkreutz

Remerciements : Clement Bohlen, 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 Zaniccotti

FFG

Producteur : Christopher Hosch avec Steven Kimball

Modifications et correction : James Torr avec Bradley Sadler

Responsable de Production : Eric Knight

FFG Game Designer Principal : Corey Konieczka

FFG Producteur de Jeux Principal : Michael Hurley

Editeur : Christian T. Petersen

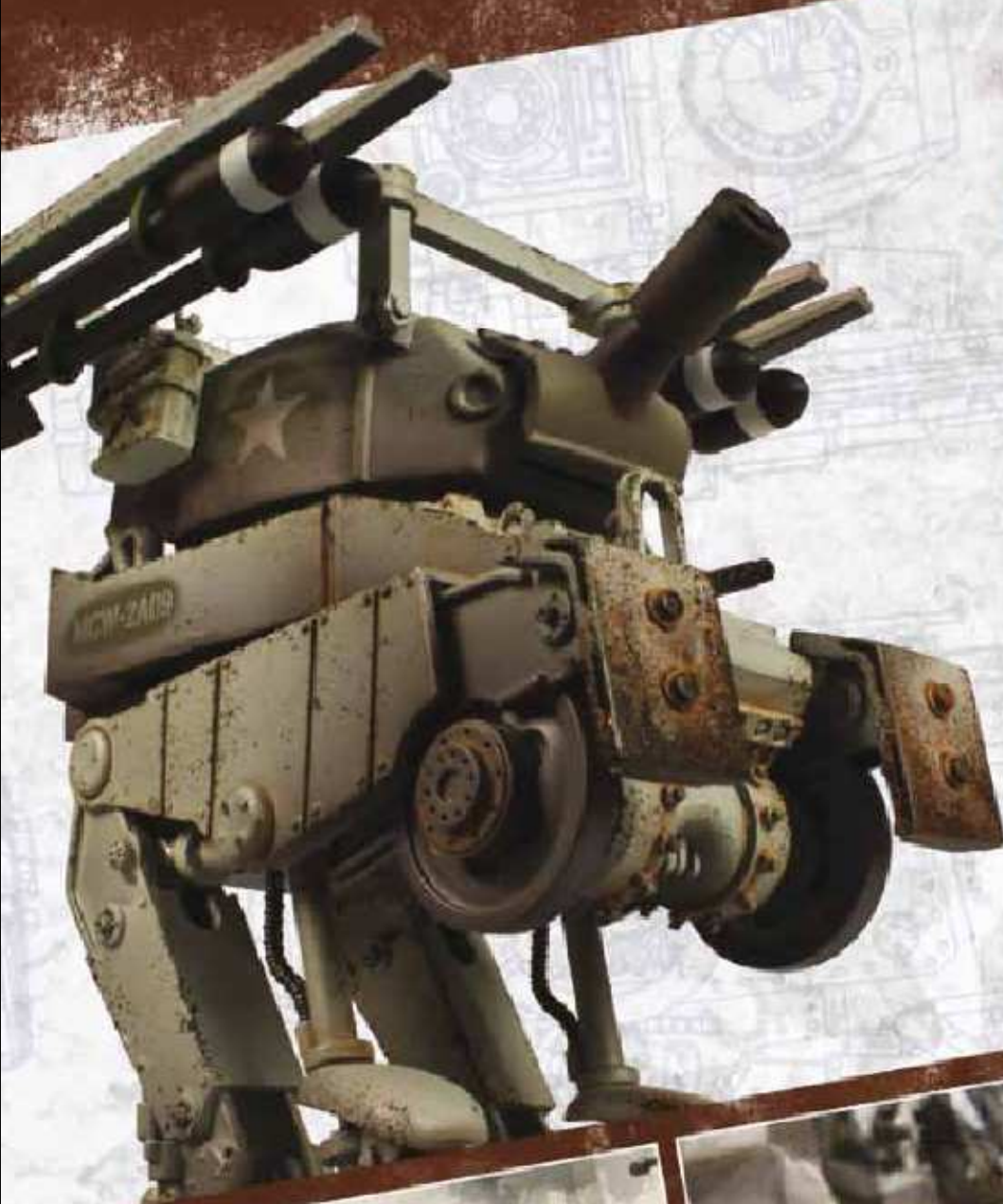
www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

Dust Tactics © DUST STUDIO Ltd. 2011

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



DUST WARFARE™

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

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



www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

**DUST
WARFARE**