

OPERATION: HADES

RATTENKRIEG ZVEROGRAD • WINTER 1947

ПЛОЩАДЬ ПОБЕДЫ



OPERATION "HADES"

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

Le terme "RattenKrieg" a d'abord été utilisé pour décrire les âpres combats qui ont eu lieu sous la ville de Stalingrad, où les forces d'invasions de l'Axe descendirent dans le réseau d'égouts afin de déplacer à travers la ville sans entraves. Lorsque les Soviétiques ont compris cela, ils ont envoyé leurs propres troupes sous terre pour arrêter les envahisseurs. Cela a marqué le début de la RattenKrieg, ou "Rat's War". L'espace confiné et étroit des égouts est devenu un champ de bataille infernal, différent de tous ceux déjà vu dans l'histoire de la guerre. L'environnement claustrophobe était parfait pour les pièges et les embuscades, et chaque escouade savait que la mort pouvait les attendre au prochain virage.

La RattenKrieg peut bien être née à Stalingrad, mais cette forme nouvelle et terrible de la guerre a atteint son apogée sous la ville de Zverograd. Pour l'Axe, les égouts de la ville et le système du métro représentaient une voie d'accès à la ville, offrant à ses soldats une protection contre les tirs de snipers ennemis et des redoutables barrages de l'artillerie du SSU. Mais les Soviétiques n'avaient pas oublié les leçons apprises à Stalingrad... et cette fois ils étaient prêts.

Il ne fallut pas longtemps avant que les Alliés, eux-aussi, réalisent l'importance stratégique de la guerre souterraine. Bien qu'ils ne furent jamais exposés aux horreurs de la RattenKrieg, les troupes Alliées avaient accès à un puissant arsenal dédié au combat rapproché - fusils à pompe, lance-flammes, grenades - et ces armes se révélèrent extrêmement efficaces dans les tunnels étroits de Zverograd.

Les acteurs sont là. Le décor est planté. La tragédie peut maintenant commencer.

RATTENKRIEG

Opération Hadès détaille les escarmouches mortelles se déroulant dans et sous la ville de Zverograd. Ces batailles sont peut-être à échelle réduite mais les missions furent d'une importance capitale et, pour les personnes engagées, l'expérience fut d'une réelle brutalité.

Cette extension vous donnera l'opportunité de recréer ces batailles d'infanterie meurtrières, luttant en combat rapproché. Vous découvrirez une nouvelle façon de jouer à Dust Tactics, et de nouvelles manières de faire combattre vos braves soldats!

Les dernières informations peuvent être trouvées sur nos sites web :

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

CONTENU

CETTE BOITE CONTIENT :

- 31 Tuiles de Terrain double-face
- 1 Poster de la ville de Zverograd
- 1 Carte du métro de Zverograd
- 1 Héros SSU : le Winter Child
- Ce livret de règles

NOTES DE JEU

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

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

Dust créé par
PAOLO PARENTE

État-major

Général en chef : Olivier Zamfirescu

Officier d'état-major, en charge

des opérations artistiques : Vincent Fontaine

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

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

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

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

Davide Fabbri, Matthias Haddad, Mathieu Harlaut, Karl Kopinski, Laurent Lecocq, Domenico Neziti, Alessia Zambonin & Paolo Parente

Aide de camps : Livio Emanuelli

Sous-officier en charge des documents graphiques : Mathieu Harlaut

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

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

Traduction : Stéphane Edieux

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

Fantasy Flight Games

Producteur : Zach Tewelthomas

Mise en page : Julian Smith

Licences et Coordinateur développement : Deb Bech

Graphisme : Michael Silsby avec Shaun Boyke

Responsable de Production : Eric Knight

FFG Game Designer Principal : Corey Konieczka

FFG Producteur de Jeux Principal : Michael Hurley

Editeur : Christian T. Petersen

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

Dust Tactics © DUST STUDIO Ltd. 2012
Dust Tactics utilise le système de jeu Squares & Tiles (S&T System), copyright DUST STUDIO.

Toutes les illustrations, photographes, Images et figurines sont © DUST Ltd.

Dust Tactics® est une oeuvre de fiction.

LA BATAILLE POUR ZVEROGRAD

Depuis près de 10 ans maintenant, l'Axe recherche activement des traces de colonies Vrill à travers le globe. D'innombrables opérations spéciales ont été montées, des centaines de missions lancées dans l'espoir de prendre une longueur d'avance dans cette guerre mondiale sanglante grâce à l'utilisation de la technologie alien.

Très peu de ces opérations furent couronnées de succès, et presque toutes les découvertes qui ont été faites n'ont pas pu être favorablement exploitées, étant donné que les installations Vrill sont généralement programmées pour exploser en cas d'intrusion étrangère. Il y a quelques mois, cependant, les rapports d'un des meilleurs agents des services de renseignement de l'Axe introduit dans la SSU ont confirmé l'existence d'une énorme structure alien sous la ville de Zverograd, devenant de loin la plus importante découverte du genre sur la planète.

Les ordres ont été transmis au cours des derniers jours : l'armée de l'Axe doit prendre la ville à n'importe quel prix. Située à seulement 20 km derrière les lignes SSU, sur les bords de la mer Caspienne, Zverograd semblait être un objectif facile. Cependant, le Haut Commandement de l'Axe n'avait pas prévu la ténacité et la résistance Soviétique. Il n'avait pas non plus anticipé la réaction des Alliés, qui eux aussi avaient appris l'existence du "trésor Vrill" dormant sous la ville, et qui avaient prévu de rejoindre la mêlée une fois l'Axe et la SSU suffisamment affaiblis.

	AXE	SSU	ALLIES
Groupe d'Armée	Groupe d'Armée "West Asia"	Groupe d'Armée "Caspian"	9ème Armée Alliée
Armée	11ème Armée de l'Axe	13ème Red Banner Army	1ère Armée de Mésopotamie
Divisions clés	33ème Panzer Division 2nde FußPanzer Grenadier Division	10ème SSU Rifle Division 1ère Guard Motor Rifle Division	4ème MAR DIV 3ème Division de Cavalerie
Op. spéciales	4ème Blutkreuz Korps Kommando	(pas de déploiement spec. op.)	8ème Bataillon de Ranger

La première bataille de Zverograd, nom de code "Opération Hades", commença le 1er janvier 1947. Durant la nuit du 31 décembre, les unités de Stumpioniere avancèrent au devant des lignes de l'Axe pour dégager un passage dans les champs de mines aux troupes de choc qui se jetteraient sur Zverograd. Des scènes similaires se déroulaient sur toutes les lignes de front du globe. Comme la SSU et les Alliés allaient bientôt le découvrir, une offensive mondiale de l'Axe allait commencer.

Le front à 20 km à l'ouest de Zverograd avait été stabilisé un an auparavant, les troupes des deux camps occupant des positions fortifiées. Les troupes SSU du front furent les premières à se rendre compte que quelque chose d'étrange se passait. Les officiers subalternes réveillèrent les QG locaux, qui rapidement mobilisèrent les secondes et troisièmes lignes. Le 1er janvier à 4h00, des centaines de Nebelwerfers Allemands commencèrent à tirer leurs roquettes sur le sol gelé des retranchements SSU. La plupart des ogives explosèrent à l'impact, infligeant des

pertes importantes dans les rangs SSU. Les contre-tir SSU débuta une demi-heure plus tard, ciblant les concentrations présumées de troupes de l'Axe.

A 5h30, alors que les moteurs de l'Axe chauffaient depuis une bonne demi-heure, l'assaut débuta. La poussée initiale depuis le nord fut faite par les solides formations de blindés de la 33ème PanzerDivision "NachtJäger". A l'avant garde venaient les lourds E-100 de l'Abteilung Schwer Panzer 515, chacun étant accompagné par des chars Tiger II ou des marcheurs JagdLuther pour protéger leurs flancs.

Depuis le sud, la 2nde FußPanzer Grenadier Division "Leibstandarte Erwin Rommel", effectua son effort initial en utilisant une force d'élite combinant des unités de Sturmgrenadiere et de Panzer KampfLäufers. Après le premier choc le 4ème Blutkreuz Korps Kommando entra en action, coupant les lignes de communications et l'ide ravitaillement à l'arrière des lignes ennemies. L'effet des escouades de zombies sur le moral fut catastrophique pour les défenseurs SSU, et les escouades de gorilles écrasèrent les points durs et détruisirent l'artillerie.

Se rendant compte qu'une offensive à grande échelle était en cours, le QG de la 13ème Red Banner Army informa la Stavka de la situation et commença à mobiliser l'ensemble de ses réserves. La 1ère Division d'Infanterie Motorisée des Red Guards se précipita au front, ses chars transportant un maximum de soldats de la 10ème Rifle Division pour les protéger des tirs d'artillerie. Ces forces avaient été déployées à 20 km à l'est de Zverograd, et étaient donc à 40 klicks de l'action quand elle commença. Le but espéré était d'engager les forces de l'Axe en terrain découvert, au delà de la périphérie de la ville, mais ils arrivèrent trop tard pour empêcher les assaillants d'atteindre Zverograd.

Alors que les forces de l'Axe approchaient de Zverograd, les soldats SSU protégeant l'aérodrome reçurent l'ordre d'utiliser leurs explosifs afin de rendre la piste inutilisable. Mais avant d'avoir agité, ils furent tous exterminés dans leurs casernes par plusieurs escouades de gorilles infiltrées sur le terrain d'aviation pendant la nuit. Des rapports concernant un petit sous-marin se cachant près du rivage n'ont pas reçu confirmation.





Sur le flanc nord, la "NachtJäger" occupa rapidement le port de Zverograd et se dirigea en direction du North Bridge. Prendre un accès à la rive est de la ville, et à son centre, fut un objectif de la plus haute importance pour l'Axe, tout comme la capture du Red Bridge au sud, sans quoi l'assaut buterait naturellement sur la Mer Caspienne.

Aux premières lueurs de l'aube, la Luftwaffe lança plusieurs vagues d'assauts aériens au dessus de la ville. Les défenseurs de Zverograd étaient massés à l'ouest du centre ville, la plupart d'entre eux en déroute, attendant les premières unités de la 13ème Armée afin de lancer une contre-offensive. Alors que les premiers Stukas et Hortens commencèrent leur bombardement, chaque soldat SSU regardait vers le ciel : où était la deuxième Flotte Aérienne SSU ? Au QG aéronautique régional, à 60 km au nord de Zverograd, le personnel SSU avait commis l'une des pires bêtises de l'opération. Dans le chaos qui avait suivi les nouvelles de l'avancée de l'Axe, un malentendu avait envoyé le plus gros du support aérien SSU sur un autre théâtre d'opération, loin de Zverograd. La Luftwaffe connut une excellente journée. Volant sans opposition, les appareils de l'Axe n'eurent qu'à se préoccuper des positions anti-aériennes de la ville.

Les chars IS-5 A "Mao Zedong" étaient encore à plus de 10 km de la ville, incapables de protéger les défenseurs de Zverograd de cette pluie de feu.

Lorsqu'enfin les forces d'élite de la SSU atteignirent la ville, le mal était fait. Les forces de l'Axe avait gagné un précieux point d'appui dans la partie ouest du centre ville, les voies ferrées vers le nord étaient bloquées, et les chars et marcheurs Allemands encerclaient certaines des plus grandes usines de la ville. Cette bataille allait s'avérer plus difficile que prévu pour les Soviétiques arrivant sur le champ de bataille. Avec l'Axe solidement ancré, des combats de type guérilla urbaine s'ensuivirent, sans qu'aucun camp ne prenne l'ascendant. A ce stade, la plupart des habitants de la ville avaient fui vers l'est, seuls les ouvriers des usines étaient restés, déterminés à aider l'armée de leur terre natale.

Lorsque la nouvelle de l'attaque sur Zverograd atteignit le QG de la 9ème Armée basée à Téhéran, les Alliés mirent rapidement leurs plans en application. Les Alliés étaient également ciblés par l'attaque mondiale de l'Axe, la plupart des offensives ayant lieu en Lybie et en Inde du Nord, mais Téhéran avait été relativement épargnée. Leur réseau de renseignements infiltré dans les échelons supérieurs de la SSU avait appris aux Alliés le peu à savoir sur le secret caché sous Zverograd. Avec quantité de troupes à disposition, les Alliés réalisèrent qu'ils pouvaient réaliser une bonne opération pendant que l'Axe et la SSU s'entretenaient dans les rues de Zverograd. Des missions de reconnaissance furent envoyées sous l'égide de la 4ème Division de Marines. En plus de ces soldats endurcis, la 9ème Armée trouva un autre atout sous la forme du tout nouveau 8ème Ranger Battalion. Tout ce qui

manquait à cette force d'élite c'était un commandant approprié. Le Général McFarland, chef de la 9ème Armée, avait entendu dire que l'ASOCOM cherchait une bonne excuse pour redéployer Joe Brown sur un nouveau théâtre d'opération : rien de bon ne pouvait sortir de ses fréquents affrontements avec Miss Von Thaler en Antarctique. McFarland émit donc sa demande, qui reçut une réponse rapide et enthousiaste de la part de l'ASOCOM, et Joe fut rapatrié de l'autre bout du monde pour prendre son nouveau commandement.

En attendant son arrivée, les marines se préparèrent, et un plan fut mis sur pied dès les premiers jours de Février. Ils devaient débarquer sur la rive occidentale dans la vieille ville de Zverograd sous couvert de la nuit. La plage en elle-même était assez petite, mais les grottes avoisinantes étaient faciles à défendre et impossible à cibler pour l'artillerie. Plus important encore, cette partie du littoral n'était pas occupée par la SSU, car trop occupée à combattre l'Axe dans les murs de la ville.

Le 9 Mars, l'attaque Alliées sur Zverograd fut lancée. Malgré la difficulté, les premières étapes de l'opération furent réussies : la 4ème MAR DIV et les marcheurs de la 3ème Division de Cavalerie occupèrent rapidement la majeure partie des plages étroites. Dans le même temps, le 8ème Ranger Battalion, surnommés "Brown's Roughnecks", nettoyaient le phare de Zverograd de toute présence ennemie, s'assurant ainsi une excellente position de tir d'artillerie sur la ville.

Désormais attaquées sur plusieurs fronts, les forces SSU se retrouvaient dans la pire des situations.

LE METRO DE ZVEROGRAD

Les architectes de la ville savaient que Zverograd aurait besoin d'un système complet et efficace de transport afin de prospérer. Un réseau de métro tentaculaire, l'un des plus avancés au monde, fut construit sous la ville.

Dans les premiers jours de l'attaque sur Zverograd, son sous-sol devint un refuge pour la population civile. Les citoyens trouvèrent sous ces couches de pierre et de béton une protection contre les bombardements et les tirs d'artillerie. La terre trembla autour des familles inquiètes blotties dans les ténèbres, mais ils étaient en sécurité dans les tunnels de la ville.

Lorsque les combats se propagèrent sous terre, la plupart des civils s'enfuirent. Certains groupes parvinrent à quitter la ville, mais ils subirent de lourdes pertes. D'autres sont restés dans les parties du métro encore sous contrôle SSU. Ces braves citoyens contribuèrent à la défense de la ville, du mieux qu'ils purent, ils montèrent même une usine souterraine de munitions entre les stations Factory 1 et Factory 2.

Ces tunnels restaient néanmoins mortels. Des hordes d'animaux sauvages revendiquaient certaines parties du métro et du réseau d'égout comme leur territoire. Bien que ces créatures se cachaient à la vue des groupes d'hommes importants, ils n'hésitaient pas à attaquer quiconque s'aventurant seul sur leurs terres.

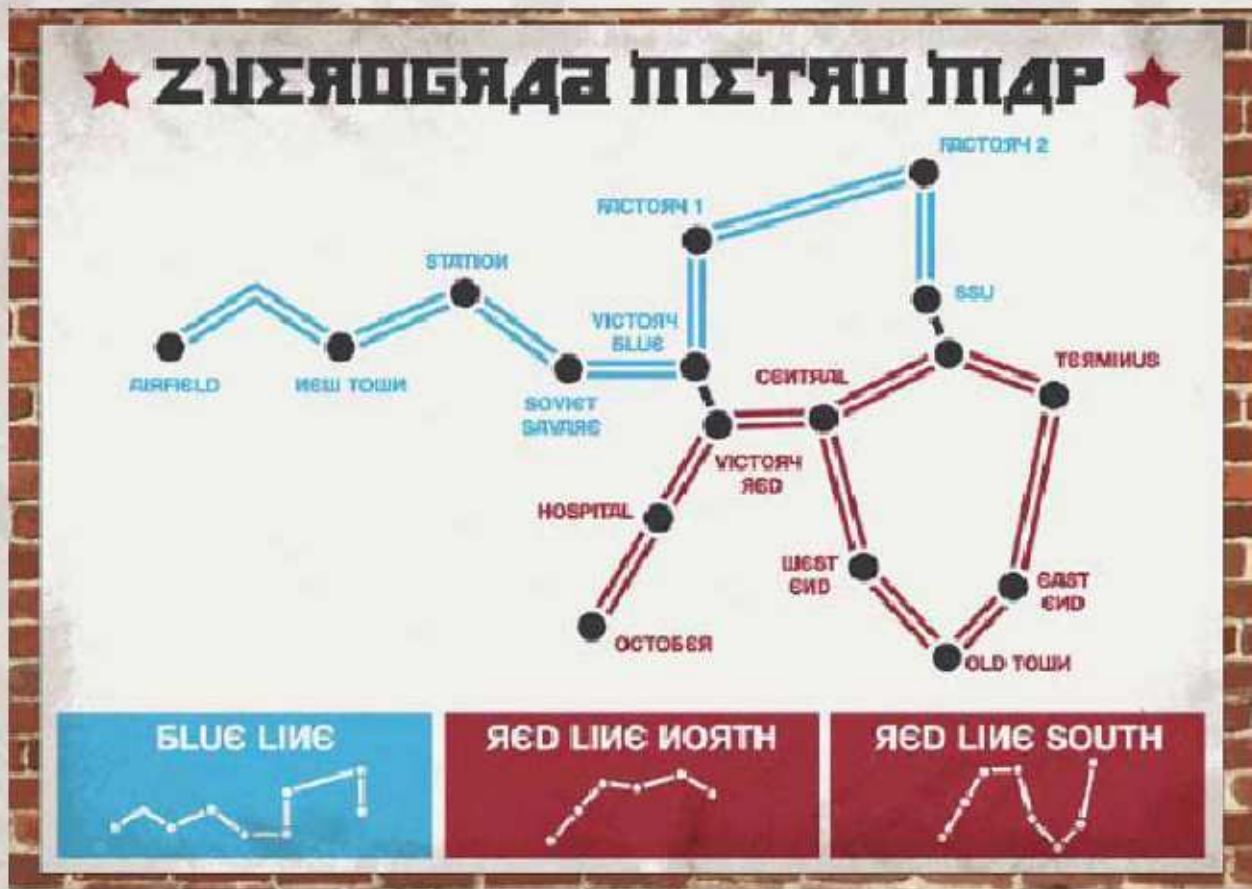
Une autre menace rodant dans les tunnels de la ville était le résultat d'un plan raté du Blutkreuz Korps. Certains officiers avaient décidé de lâcher des escouades de zombies hors de contrôle dans le métro et les égouts. Le plan échoua dans une certaine mesure car ceci coûta la vie à de nombreux soldats de l'Axe; mais pour ses ennemis, les Alliés et la SSU, les résultats furent dévastateurs, beaucoup de leurs soldats n'ayant encore jamais affronté de tels adversaires. Ces zombies sauvages chassaient en meute, et, à la différence des animaux, attaquaient à vue, même si les chances n'étaient pas en leur faveur. Ils y avaient aussi quelques zombies errant seuls dans les tunnels, rescapés abandonnés d'escouades encore sous contrôle de l'Axe. Ceux-ci constituaient un danger presque aussi menaçant que les meutes; seuls, ils étaient beaucoup plus difficiles à localiser dans l'obscurité. Les soldats de tous les blocs - y compris l'Axe - essayèrent d'éradiquer l'infestation zombie afin de rendre les tunnels plus sûrs dans l'optique des prochaines missions.

NOTES DE JEU

Combattre dans le métro et les égouts change radicalement le jeu, ce qui rend les affrontements plus tendus et désespérés. Vous pouvez accroître cette tension en intégrant les zombies décrits ci-dessus.

Les Zombies peuvent être attaqués par les deux camps durant la bataille. Dans les scénarios dans lesquels les unités doivent capturer des travailleurs, certains pourraient se révéler être des zombies. Les règles de combat souterrain (page 10) permettent de nombreuses situations inattendues pouvant affecter la façon de jouer de chaque joueur.





BLUE LINE

La Blue Line relie la ville d'est en ouest. Il rejoint la Red Line en deux stations : Victory Red et SSU.

1. Aéroport (contrôlée par l'Axe)
2. New Town (contrôlée par l'Axe)
3. Gare (zone contestée)
4. Soviet Square (contrôlée par l'Axe)
5. Victory Blue (zone contestée)
6. Factory 1 (contrôlée par la SSU)
7. Factory 2 (contrôlée par la SSU)
8. SSU (zone contestée)

RED LINE

La Red Line bifurque à la station Victory. Une branche part au nord jusqu'à la station Terminus, via les stations Central et SSU. L'autre branche fait une boucle par le sud avant de remonter elle aussi à la station Terminus, en passant par les stations West End, Old Town, et East End.

1. October (contrôlée par l'Axe)
2. Hospital (zone contestée)
3. Victory Red (zone contestée)
4. Central (zone contestée)
5. SSU (zone contestée)
6. West End (contrôlée par les Alliés)
7. Old Town (contrôlée par la SSU)
8. East End (contrôlée par les Alliés)
9. Terminus (contrôlée par les Alliés)

LE RESEAU DU METRO DE ZVEROGRAD

Peut-être le plus abouti réseau de métro de la SSU hors Moscou, celui de Zverograd était moderne, joliment décoré, et de construction ingénieuse. Malheureusement, durant l'attaque de la ville, il subit de sévères dégâts. L'alimentation électrique fut très endommagée, plongeant une grande partie des tunnels dans l'obscurité totale, et de larges secteurs restèrent mal ventilés, obstrués par les bombardements. Pourtant, beaucoup de citoyens réussirent à survivre en ces lieux; incapables de fuir la ville ils trouvèrent une relative sécurité dans les sous-sols.

La situation sous terre est très souvent différente de celle en surface. Certaines stations de métro peuvent être contrôlées par un camp, alors que le quartier au-dessus est sous la coupe d'un autre. Le contrôle des stations a toujours été très éphémère. Les murs s'écroulant bloquaient souvent les accès auparavant sûrs, ou conduisaient à la découverte d'un nouveau passage pour contourner l'ennemi. Le métro est un monde où un soldat peut se retrouver entouré d'ennemi d'un moment à l'autre.

Malgré cet aspect dangereux pour les soldats comme pour les civils, le métro est encore utilisé pour de nombreuses opérations

militaires. La situation en surface est très cahotique. De nombreux snipers font qu'il est impossible d'emprunter les rues, sauf dans le cadre d'une opération militaire de grande envergure, les petites formations de la taille d'une escouade sont donc obligées de descendre dans les sous-sols pour accomplir leurs missions.

NOTES DE JEU

Lors de la création de scénarios utilisant les aspects des stations de métros figurant ci-dessus, "contrôlée" signifie que si une force atteint cette station, elle va rencontrer des soldats de ce camp en particulier. Celles portant la mention "zone contestée" sont des lieux plus incertains, sous attaque constante d'un bloc ou d'un autre. Comme les soldats ont tendance à perdre la notion du temps après des jours passés sous terre, les raids peuvent être lancés à tout moment de la journée. Une seule chose est certaine : le métro de Zverograd est un endroit vraiment très dangereux!

LE RESEAU D'EGOUT DE ZVEROGRAD

Soigneusement dessinés et réalisés par certains des meilleurs architectes et ingénieurs Soviétiques, le vaste réseau d'égout de Zverograd est bien trop étendu et complexe pour être décrit en détail. Posées en même temps que le métro, les conduites principales du réseau (assez grande pour qu'un homme y tienne debout) courent sous les rues et avenues de Zverograd. Environ 70% des égouts sont inondés et ne sont praticables que par des hommes-grenouilles. Ces tunnels sont également habités par les animaux évadés du zoo municipal : crocodiles et autres serpents ont prospéré dans les profondeurs moites et toxiques des égouts.

L'usine des traitement des eaux est située au nord de la ville, près de la centrale de Zverograd. Elle ne fonctionne plus, gravement endommagée lors des bombardements des premiers jours, mais sert de base au lancement des missions souterraines SSU. Les deux autres blocs aimeraient en interdire l'accès, car cela entraverait grandement les grandes offensives Soviétiques pouvant être lancées dans les égouts.

NOTES DE JEU

Il y a de multiples façons d'utiliser les égouts pour enrichir votre expérience du jeu. Par exemple, en jouant un scénario en surface, vous pouvez créer une situation où les renforts ne peuvent arriver que par les égouts. Si vous ajoutez trois accès au réseau d'assainissement, vous pouvez faire se dérouler de petits combats sur trois plateaux d'égouts annexes. Chaque section des égouts serait contestée, et seuls les survivants de chaque "micro-combat" seraient en mesure d'entrer en renfort sur le plateau principal. Emergeront-ils des égouts pour être entourés d'ennemis ? Dans quel état seront-ils après cette empoignade souterraine ? Si ces "micro-combats" se déroulent mal, vous pourriez vous retrouver face à plus d'ennemis plutôt que des renforts!

VETERANS SSU

Au cours de la célèbre bataille de Stalingrad, l'Axe comme le SSU commencèrent à concevoir des champs de mines et autres pièges dans un environnement urbain. Ces armes passives se sont avérées extrêmement meurtrières, les troupes étant rarement en mesure de les désamorcer pendant les combats, les découvrant souvent au moment où elles se déclenchaient. Ces dispositifs causèrent évidemment des victimes dans les rangs amis, mais cela fut toujours considéré comme un risque acceptable par les QG des deux camps. Vers la fin de la bataille, des unités spécialisées étaient montées pour placer ces armes avec des effets dévastateurs.

Dès le début de la bataille de Zverograd, ces mêmes unités furent à nouveau déployées pour accomplir leur oeuvre funeste. Les deux camps étaient arrivés à la conclusion que blesser l'ennemi lui était plus dommageable que de le tuer. Les soldats mutilés devaient être soignés, et ils avaient un effet dévastateur sur le moral de leurs camarades.

Après Stalingrad, les responsables de la SSU ont tenté de trouver un emploi à ces soldats blessés par ces armes passives. Ces hommes étaient souvent des vétérans accomplis, ayant une expérience approfondie du combat, mais qui ne pouvaient plus remplir leur tâche. L'Axe avait déjà trouvé sa réponse sous la forme de l'horrible Wiederbelebungs serum. La SSU avait besoin de trouver un moyen de renvoyer ses braves soldats sur le champ de bataille, et vite.

Il leur fallu près d'un an, mais les ingénieurs et scientifiques éminents de la SSU réussirent finalement à créer des moteurs VK miniatures qui pouvaient alimenter des prothèses robotiques de la taille d'une jambe humaine. Ceci permit de rendre une nouvelle mobilité à de nombreux anciens combattants blessés à Stalingrad, et un nouveau type de soldat SSU est né.

Même miniaturisés, les moteurs VK étaient encore relativement gros et volumineux. Pour protéger cette machinerie et les soldats y étant reliés, chacun de ces soldats était équipé d'une armure lourde de combat.

A partir de ce moment, toutes les escouades lourdes Soviétiques furent composées de ces vétérans endurcis. Ils utilisèrent la force et l'endurance accrue fournies par leur armure afin de manier des armes lourdes qu'aucun fantassin n'aurait pu porter, des armes que l'on trouve généralement sur des véhicules.

Avec l'intensification des combats dans Zverograd, les soldats blessés ont immédiatement été équipés de ces nouveaux équipements. Ces troupes pouvaient retourner sur le front plus rapidement que l'Axe ou les Alliés ne pouvaient rassembler de nouvelles troupes.

LA NAISSANCE DES SURHUMAINS

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

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

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

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

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

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

WINTER CHILD

Décembre 1946. La nuit est glaciale, et Moscou est recouvert de Neige. Ce soir, la capitale SSU dort paisiblement, la lourde couverture nuageuse ayant écarté tout risque de raid aérien, il n'y aura aucun incendie à éteindre au petit matin. Au Kremlin, centre politique et militaire, les hauts responsables se sont réunis pour une cérémonie de la plus haute importance.

"Ivan Vasiliev, par ordre du Président de la Cour Suprême Sino-Soviétique, je vous déclare Héros de l'Union Sino-Soviétique. Par décret de l'Assemblée Générale de l'Internationale Communiste, vous êtes promu au grade de Colonel de l'Armée Rouge. Vasiliev, vous êtes un exemple pour nous tous. Vous êtes l'homme ressuscité qui nous libérera de toute tyrannie. L'Incarnation de l'Idéal Socialiste. Un nouvel homme pour un nouvel avenir. Soyez fier, Colonel... Vous êtes un Héros!"

Malgré le piédestal sur lequel il était monté, le secrétaire général du Parti Communiste de la SSU, Joseph Staline, est éclipsé par l'immense silhouette qui se penche vers lui pour recevoir sa médaille. L'implacable dirigeant se dresse sur la pointe des pieds en écartant largement les bras pour passer le ruban autour du cou massif de Vasiliev. La grande salle de bal du Kremlin est vaste et spacieuse, mais semble à peine pouvoir accueillir le géant surnommé "Winter Child". La taille incroyable de Vasiliev est encore renforcée par son armure, le rendant encore plus énorme. Ceux qui ne connaissent pas encore l'homme sont surpris d'apprendre qu'il la porte constamment. Beaucoup soupçonne que ce n'est qu'une rumeur dont il joue pour impressionner ses admirateurs, mais la vérité est toute autre. L'armure magnifiquement conçue s'avère être une protection pour les gens autour de lui plutôt que pour Vasiliev. Elle a été créée pour contenir l'énergie qui rayonne en permanence du corps du "Winter Child".

"Merci, camarade Staline." La voix de Vasiliev roule comme le tonnerre, faisant taire instantanément les applaudissements enthousiastes des dignitaires réunis. "Je suis honoré de recevoir cette distinction. Je vous promet d'être à la hauteur de vos attentes et d'être un exemple pour tous mes camarades."

"Je suis sûr que vous le serez, mon enfant. Vous nous avez déjà impressionné par vos exploits, mais je sais que de plus grands sont encore à venir." Staline se force à sourire alors qu'il prononce ces mots, reconnaissant en lui-même qu'il y a là un gain politique à honorer un héros. Après tout, satisfaire ce ramassis de sous-fifres inutiles pourrait s'avérer ne pas être une complète perte de temps. "Mais pour l'instant, vodka pour tout le monde! Fêtons ce soir, car demain vous partez pour Zverograd écraser nos ennemis!"

Après plusieurs heures de fausses camaraderies et de louanges creuses, Staline se retire dans son bureau. Son bras droit, l'inquiétant Béria, l'attend pour un discussion tardive et un dernier verre.

Staline tape nerveusement ses doigts sur le bras de son fauteuil. "Les choses se passent bien pour le moment, mais ce garçon pourrait devenir un problème. Il est très populaire auprès des troupes, ils le regardent comme des enfants ébahis. Avec les rumeurs de ses exploits, c'est un miracle que nous ayons réussi à garder le secret auprès du public. Les masses pourraient décider d'en faire un politicien malgré lui après la guerre!"

"Le "Winter Child" vit une existence dangereuse, camarade Staline. Qui sait ce qui pourrait lui arriver à Zverograd ?" Béria sirote sa vodka glacée. "Voulez-vous que mes hommes le surveille ?"

"Oui, et de très près. S'il venait à apprendre ce qu'i est arrivé à ses parents, frères et soeurs, nous pourrions avoir de gros ennuis. Vous êtes bien sûr qu'il n'y a plus aucun survivant parmi les membres de l'équipe que nous avons envoyé ? Vous vous êtes bien occupé de tous ?"

"Je suis catégorique, camarade Secrétaire Général. Personne n'aurait pu échapper à l'attaque. Les hommes qui ont effectué la mission portaient des uniformes de l'Axe et utilisaient des armes Allemandes. Après cela, les assassins que j'ai dépêché ont agit avec succès, et je ne leur ai rien dit au sujet de leurs cibles. Il n'y a plus personne pour raconter cette histoire."

"Il ne vaudrait mieux pas, ou Vasiliev cherchera à se venger, et je n'ai aucune envie d'être la cible de son courroux""

"Mes hommes le suivront à la trace, camarade Staline. Si quelque chose devait arriver, ils s'occuperont de Vasiliev."

"C'est plus facile à dire qu'à faire! Toutefois, le problème se résoudra peut être tout seul. Notre ami "Delmar" à Washington m'a fait dire qu'ils ont un projet encore plus secret que celui sur lequel il travaille, et qu'ils ont récemment fait une avancée. Quoi qu'il ai pu sortir de cette expérience, c'est en route pour Zverograd à l'heure où nous parlons. Soit notre nouveau héros y fera face, soit ce mystérieux résultat de laboratoire s'occupera de lui. D'une façon ou d'une autre, espérons que les actions de Vasiliev nous aidera à reprendre la ville une bonne fois pour toute."

Béria vide son verre et sourit.
"Avec la puissance de notre Winter Child, cela ne fait aucun doute."



NOUVELLES REGLES

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

- ☞ Les règles pour les combats souterrains, y compris les règles plus spécifiques pour les batailles qui se déroulent dans les égouts ou le métro de Zverograd.
- ☞ Les règles pour les unités surhumaines.
- ☞ Les nouvelles compétences utilisées par les unités qui ont combattu pendant l'Opération "Hades".
- ☞ Les règles pour les armes Tesla.

COMBATTRE DANS LES SOUTERRAINS

Lorsqu'ils combattent dans les souterrains, les soldats doivent faire face à la pénombre et aux espaces étroits, mais les alentours peuvent également fournir une abondance de couverts.

Les règles suivantes s'appliquent aux cartes de métro et des égouts fournies dans cette Extension de Campagne. Elles peuvent également être appliquées à tout scénarios personnalisés que les joueurs choisissent de faire et qui ont lieu dans d'autres endroits souterrains, tels que des grottes ou des mines. D'autres règles qui s'appliquent spécifiquement au métro ou aux égouts se trouvent plus loin. Ces règles affectent toutes les unités, que ce soit en attaque ou en défense. Toutes les unités subissent les pénalités - et profitent des avantages - des combats souterrains.

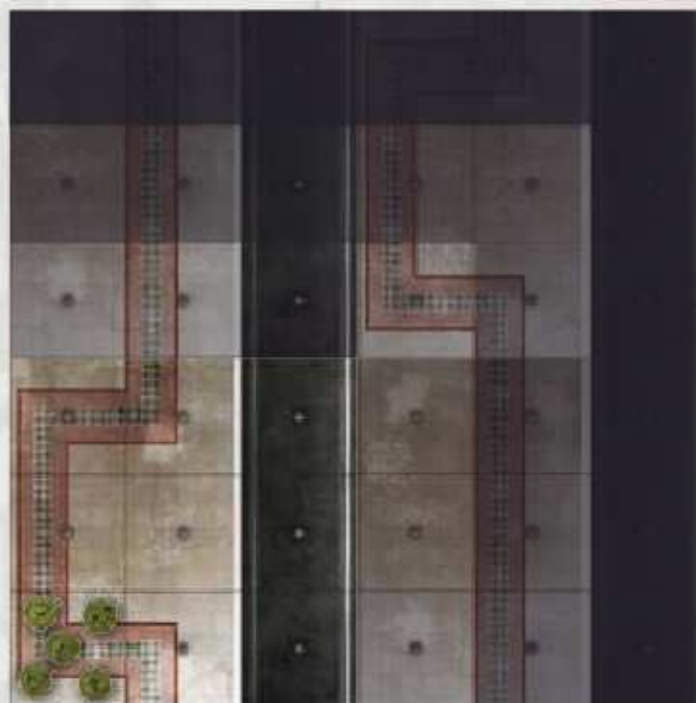
Ces règles peuvent également être appliquées aux tuiles de terrain "intérieurs" précédemment publiées, comme un moyen de donner un nouveau souffle anciens scénarios. Par exemple, une base peut avoir été attaquée à plusieurs reprises, la laissant dans l'obscurité avec ses sources d'alimentation complètement détruites, et forcer les joueurs à modifier leur tactique en conséquence.

PENOMBRE

Il y a très peu de lumière sous la ville de Zverograd. Les unités peuvent entendre les ennemis arriver, mais ils sont difficiles à distinguer dans l'obscurité. Cependant, les couloirs étroits et exigus signifient que faire feu dans les ténèbres droit devant lorsque vous entendez les ennemis s'approcher peut être parfois efficace, car il y a peu de place pour échapper à tir dans sa direction. Les règles suivantes s'appliquent aux combats souterrains :

- ☞ Les unités peuvent se battre normalement avec une autre quand elles sont dans des cases adjacentes, ou lorsqu'il n'existe qu'une case entre elles (portée C, portée 1, portée 2, portée 3 en diagonale complète). Il y a assez de lumière à cette distance pour que les deux unités opèrent sans pénalités particulières.
- ☞ Les unités ciblées sont considérées comme étant en Soft Cover quand il y a exactement deux cases entre elles et l'unité attaquante (portée 3, portée 5 en diagonale complète). Les cibles sont plus difficiles à distinguer dans la pénombre, et il devient plus difficile de viser.
- ☞ Les unités ciblées sont considérées comme étant en Hard Cover quand il y a exactement trois cases entre elles et l'unité attaquante (portée 4, portée 7 en diagonale complète). Les cibles sont presque complètement cachées par l'obscurité à cette portée.

- ☞ Les unités ne peuvent pas se cibler mutuellement quand il y a au moins quatre cases entre elles (portée 5 et au-delà en ligne droite, portée 9 et au-delà en diagonale complète). À cette portée, les tunnels sont complètement noirs ; les soldats ne transportent pas assez de munitions pour gaspiller leurs tirs sur des cibles qui pourraient même ne pas être là.



EXEMPLE : *The Gunners combattent en souterrains. Les ennemis dans les 2 cases proches de The Gunners ne bénéficient pas du couvert accordé par la pénombre. Les ennemis à 3 cases de distance recevront un Soft Cover. Les ennemis à 4 cases de distance recevront un Hard Cover. Si un ennemi est à 5 cases ou plus de distance de The Gunners, ils ne peuvent pas être ciblés par l'attaque de The Gunners.*

PLAFOND BAS

Il n'y a pas beaucoup de hauteur dans les souterrains. Dans des grottes ou dans les égouts, les plafonds sont très bas. C'est seulement un peu mieux dans le métro. En raison des plafonds bas, **les unités ne peuvent pas utiliser la compétence Jump tant qu'ils combattent en souterrains.**

De plus, **seules les unités soldats (escouades, héros, surhumains) peuvent entrer dans le métro et les égouts.** Il n'y a tout simplement pas assez de place pour les unités plus grandes.

DEPLOIEMENT

Comme indiqué plus haut, seules les unités soldats peuvent entrer dans le métro et les égouts. De plus, ces unités doivent entrer dans le champ de bataille avant la fin du second tour de jeu ou elles risquent d'être abandonnées en arrière.

Les unités qui sont entrées dans le champ de bataille lors du premier tour doivent poursuivre leur progression afin que les autres puissent se joindre à la mêlée. **Toute unité dans un scénario souterrain qui n'a pas été déployée à la fin du second tour est considérée comme éliminée.** Sa valeur en AP va au joueur adverse lors du calcul des Points de Victoire à la fin de la partie.

COMBATTRE DANS LE METRO

Cette section décrit les règles pour combattre dans le métro. Ces règles sont utilisées en plus des règles standard des combats souterrains pendant les combats dans ce contexte particulier.

COUVERT SUPPLEMENTAIRE

Dans le métro, les unités peuvent bénéficier d'un couvert d'angle conformément aux règles normales. Les effets du couvert d'angle s'empilent avec ceux de la pénombre le cas échéant, jusqu'à un maximum de Hard Cover.

LES RAILS DU METRO

Les rails dans le métro de Zverograd sont à près d'un mètre au-dessous du sol de la station. Ces cases sont marquées d'une étoile en leur centre. **Toute escouade dans une case dotée d'une étoile en son centre est considérée comme étant en Soft Cover.** Ce couvert peut se cumuler avec d'autres formes de couverts jusqu'à un maximum de Hard Cover le cas échéant.

LES RAMES DE METRO

Les rames de métro sont fabriquées à partir de métal et de verre, et fournissent un Hard Cover à toutes les unités qui sont à l'intérieur. Cependant, si une unité à l'intérieur d'une rame de métro est attaquée par une autre unité au sein de la même tuile de rame, les deux unités ne reçoivent qu'un Soft Cover.

ENTRER ET SORTIR DU METRO

Pour entrer dans le métro lorsque vous jouez un scénario avec au moins deux plateaux, une unité soldats doit être sur une entrée de métro et effectuer une action. Cette unité est alors déplacée vers la case correspondante dans le métro tel qu'il est indiqué par le scénario. De même, si une unité soldats souhaite quitter le métro, elle doit être sur la case spécifiée par le scénario et effectuer une action. Cette unité est alors déplacée vers la case d'entrée du métro qui correspond sur la carte de la surface.

Lorsque vous utilisez des tuiles de métro de surface incluses dans cette extension, l'entrée du métro est considérée comme la case marquée par une seule lettre. Dans le cas de la tuile ci-après, la case marquée par un "B" est considérée comme étant l'entrée du métro.



COMBATTRE DANS LES EGOUTS

Cette section décrit les règles pour combattre dans les égouts. Ces règles sont utilisées en supplément aux règles normales des combats souterrains pendant les batailles dans ce contexte particulier.

COMBAT SOUS TENSION

Dans les égouts, une seule unité n'est pas limitée à une seule tentative de Tir de Réaction (Reactive Fire) par tour de jeu. Si l'unité a déjà été activée pendant le tour, ou a déjà effectué une tentative de Tir de Réaction (Reactive Fire), elle peut effectuer une tentative de Tir de Réaction (Reactive Fire) supplémentaire si la situation le permet, selon les règles habituelles. Une unité ne peut toujours faire qu'une seule tentative de Tir de Réaction (Reactive Fire) par activation d'unité. Si la tentative est réussie, l'unité est alors activée et peut effectuer une action **ATTACK**. Dans les égouts, une seule unité peut donc tenter un Tir de Réaction (Reactive Fire) pendant de multiples activations ennemies. Il n'y a pas de limites au nombre de tentatives de Tir de Réaction (Reactive Fire) qu'une unité peut effectuer lorsqu'elle combat dans les égouts.

DES COULOIRS ETROITS

Les couloirs dans les égouts sont très étroits. Les murs sont fins et il est difficile de se frayer un chemin à travers les carrefours ; il n'y a pas beaucoup de place pour se déplacer ou combattre. **Lorsque vous combattez dans les égouts, tous les coins bloquent la ligne de vue.** Il n'y a jamais de couvert d'angle lorsque vous combattez dans les égouts (puisque les combats à travers les coins ne sont pas possibles).

DES ENDROITS EXIGUS

Comme évoqué ci-dessus, les couloirs dans les égouts sont très étroits. Les soldats sont entassés et bien plus proches les uns des autres qu'ils ne le sont dans d'autres situations de combat. En termes de jeu, cela signifie qu'une unité ne peut pas traverser une case occupée par une unité amie lorsqu'elles combattent dans les égouts. Cette forme de mouvement n'est pas possible dans les endroits exigus des égouts. Cela est également vrai pour les cases occupées par des unités ennemies : dans les égouts, aucune unité ne peut traverser une autre unité.

Note : Il est important de rappeler que la compétence Jump ne peut pas être utilisée dans les souterrains.

ENTRER ET SORTIR DES EGOUTS

Pour entrer dans les égouts lorsque vous jouez à un scénario avec au moins deux plateaux, une unité soldats doit se trouver sur une entrée d'égout et effectuer une action. Cette unité est alors déplacée sur la case du plateau des égouts qui possède le même numéro que l'entrée d'égout utilisée. De la même manière, si une unité de soldats souhaite sortir des égouts, elle doit être sur une case des égouts numérotée et effectuer une action. Cette unité est alors déplacée sur l'entrée des égout dotée du même numéro sur le plateau de la surface.

Il est possible d'avoir des scénarios où une case d'égout numérotée n'ait pas de correspondance avec une case d'entrée d'égout sur le plateau de la surface. Dans ce cas, une unité ne peut pas utiliser la case d'égout numérotée pour voyager entre les plateaux.

SURHUMAINS

Les surhumains sont un cran au-dessus des héros ordinaires de Dust Tactics. Les héros sont des individus incroyablement talentueux, mais les surhumains sont particulièrement uniques par les pouvoirs qu'ils possèdent. Ils sont régis par leur propre lot de règles spéciales :

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

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

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

NOUVELLES COMPETENCES

COMMAND VEHICLE / VEHICULE DE COMMANDEMENT

Une unité dotée de la compétence Command Squad ou de la compétence NCO Command Squad peut utiliser toutes ses capacités du moment qu'elle se trouve à l'intérieur d'un Véhicule de Commandement. Toutes les restrictions liées à ces capacités continuent de s'appliquer. Par exemple, si une Escouade de Commandement a besoin d'une ligne de vue pour demander un Tir d'Artillerie (Artillery Strike), cela ne peut se faire tant qu'elle se trouve à l'intérieur du véhicule.

Grâce aux outils de communication supplémentaires à l'intérieur du Véhicule de Commandement, **une Escouade de Commandement peut, une fois par tour, relancer n'importe quel résultat de dé échoué lorsqu'elle vérifie si elle peut utiliser l'une de ses capacités spéciales avec succès.**

TANK RIDERS / CHAR DE TRANSPORT

Un véhicule doté de cette compétence peut transporter des soldats au dessus de lui. De ce perchoir, les soldats peuvent utiliser leurs armes afin de protéger le véhicule des attaques provenant de l'infanterie. À la différence de la compétence Carry Capacity, qui permet aux soldats d'être transportés à l'intérieur du véhicule, la compétence Tank Riders permet un véhicule à transporter des soldats **à l'extérieur** du véhicule.

- ☉ Ce véhicule ne peut transporter que des unités soldats (escouades, héros et surhumains). La capacité de Cavaliers de Char (Tank Riders) d'un véhicule indique le nombre maximum de soldats 1 et 2 qu'il peut transporter. Les soldats 3 et 4 comptent pour deux soldats chacun par cette détermination. De multiples unités peuvent monter à bord du véhicule tant que la capacité de Cavaliers de Char (Tank Riders) de ce véhicule n'est pas dépassée.
- ☉ Si ce véhicule est attaqué alors qu'il transporte des soldats, le joueur qui le contrôle lance un dé supplémentaire pour chaque 4 qui endommage le véhicule. Si ces dés supplémentaires obtiennent des résultats 4, les soldats qui chevauchent le véhicule subissent aussi des dégâts. Le joueur qui contrôle le véhicule applique les dégâts générés par ces nouveaux résultats 4 aux soldats qui chevauchent le véhicule.
- ☉ Si ce véhicule est attaqué par une unité soldats, même à distance, les soldats embarqués peuvent tenter un Tir de Réaction (Reactive Fire) selon les règles habituelles.
- ☉ Si une unité qui chevauche ce véhicule est directement ciblée par une attaque, l'attaquant lance les dés contre la valeur d'armure de l'unité ciblée et non celle du véhicule.
- ☉ Si ce véhicule est détruit alors qu'il transporte des soldats, le joueur qui contrôle le véhicule lance un dé à la fois pour chaque membre d'escouade ou héros qui chevauche le véhicule. Si le résultat du dé est un 4, ce membre d'escouade est éliminé. Si un héros est touché, ce héros perd 1 point de santé.
- ☉ Les escouades et les héros peuvent commencer la partie en chevauchant ce véhicule. Une escouade peut aussi monter à bord du véhicule en cours de partie. Pour ce faire, elle doit être adjacente au véhicule au cours d'une action **MOVE** et dépenser un point de mouvement pour embarquer. Si l'escouade dispose de plus d'un point de mouvement pour le faire pendant son action **MOVE** (par exemple, parce qu'elle possède une valeur de mouvement supérieure à 1 ou parce qu'elle possède la compétence Fast), elle peut faire son premier mouvement pour se positionner à côté du véhicule, pour ensuite dépenser un point de mouvement pour monter à bord du véhicule.
- ☉ Descendre de ce véhicule nécessite une action **MOVE**. Cela coûte un point de mouvement pour débarquer. L'unité débarquée est placée sur n'importe quelle case adjacente au véhicule; les points de mouvement supplémentaires peuvent être dépensés normalement. L'unité peut effectuer une seconde action pour ce tour du moment que cela ne coûte qu'une action.
- ☉ Une unité ne peut pas à la fois embarquer et débarquer du même véhicule au cours d'une même activation.
- ☉ Quand une unité qui chevauche un véhicule est activée, elle peut utiliser n'importe laquelle de ses compétences ou tenter n'importe laquelle des actions qui sont à sa disposition. Quand le véhicule est activé, les unités qui le chevauchent ne le sont pas.

ARMES TESLA

Les scientifiques soviétiques ont fait des expériences avec des armes électriques pendant des décennies, mais ils ont toujours rencontré des problèmes avec la création d'une source d'alimentation efficace. Avec la récente découverte des moteurs alimentés par le VK, cependant, les rêves de ces scientifiques sont finalement devenus réalité.

Inspirés par les recherches du célèbre Nikola Tesla, ces armes projettent un rayon concentré d'énergie capable de tout détruire sur son passage. Propulsés par des moteurs VK, ces rayons sont extrêmement meurtriers, mais leur portée reste toujours très limitée.

Les Armes Tesla fonctionnent de manière similaire aux Armes Lasers ainsi qu'aux Lances-flammes. Comme une Arme Laser, chaque ⊕ obtenu avec une Arme Tesla permet une relance supplémentaire pour ce dé. Les résultats ⊕ sur les relances permettent davantage de relances, tant que des résultats ⊕ continuent d'être obtenus.

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

De plus, les Armes Tesla ignorent le couvert.

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

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



PREPAREZ VOTRE ARMÉE AU COMBAT URBAIN

La guerre urbaine et souterraine demande des capacités d'adaptation à tout général en chef. Le combat est brutal et intense, et il a souvent un rythme plus vif que dans une partie classique de Dust Tactics.

Vous aurez à préparer votre armée avec soin, en la centrant autour de quelques solides unités d'infanterie. N'écartez pas les unités Rangers ou Grenadiers de la boîte de base, même si leur armement ne semble pas idéal. Ces unités peuvent être très résistantes. Certaines possèdent cette salve de puissance de feu supplémentaire à utiliser au tour où vous engagez l'ennemi (Panzerfausts or UGLs), mais, le plus important, c'est qu'elle ne sont pas onéreuses ! La plupart des héros fonctionnent parfaitement avec ces escouades peu onéreuses, en intensifiant leurs forces et en réduisant leurs faiblesses.

En supplément à ces unités de base, chaque camp possède quelques escouades d'élite qui peuvent changer le cours de la partie si elles sont correctement utilisées. Vous savez déjà comment beaucoup de ces unités peuvent être puissantes (Gorilles, Zombies, Heavy Rangers, ou Hellboys avec un héros), aussi nous n'avons pas besoin de les examiner en détails ici. L'inconvénient principal de ces unités d'élite est que, lorsque vous en perdez une, vous perdez une part importante de vos forces. Lorsque vous jouez des scénarios en souterrain, vous devez être plus prudent que d'habitude. Les scénarios de métro et d'égouts sont conçus pour être joués avec moins d'AP. Les cartes sont assez petites, de sorte qu'elles peuvent devenir surpeuplées si l'on y trouve des douzaines d'unités de chaque camp (une solution pour cela, bien sûr, est de construire une TRÈS grosse station de métro !).

Quand vous composez une armée avec un faible AP, chaque unité onéreuse que vous prendrez vous coûtera de nombreuses activations, ce qui peut se révéler très pénible si vous n'arrivez pas à repousser l'offensive. Lorsque vous jouez avec moins d'unités que votre adversaire, il est généralement préférable d'attendre le bon moment pour frapper afin d'atteindre un effet maximal. Chaque tir doit être calculé, car il est probable que vous perdrez de précieuses unités en attaquant une force plus importante. C'est d'autant plus vrai lorsque vous combattez dans le métro ou dans les égouts. Ces contextes sont extrêmement plus meurtriers que les batailles en surface, ainsi, même si vous écrasez une ou deux de ses unités en un seul assaut avec vos Lances-Flammes ou vos Panzer Gloves, vous pouvez être sûr que sa vengeance sera rapide et brutale. Vous devez vous assurer que lorsque vous perdez ces unités d'élite, vos unités de base moins coûteuses peuvent encore gagner la partie. Pour s'assurer la victoire, vous devez être sûr que le plus grand nombre d'unités possible peut attaquer au cours du même tour de jeu. En fin de compte, ce sera la clé de votre réussite.

Pour ceux qui comptent beaucoup sur les marcheurs pour gagner une partie, les batailles en souterrains introduiront un nouveau défi : tirer le meilleur parti des unités soldats. Si vous êtes capable d'obtenir la victoire tout en vous appuyant sur l'infanterie au lieu des marcheurs, cela améliorera certainement l'ensemble de vos compétences de tacticien. Vous serez capable d'appliquer les leçons apprises dans les batailles d'infanterie seule dans les parties plus classiques de Dust Tactics.

Finalement, le meilleur conseil que nous pouvons vous donner reste le même : *Dust Tactics* est votre jeu ! Faites-en tout ce que voulez ! Si vous n'aimez pas une règle, changez-la. Le plus important c'est que vous preniez plaisir au jeu. Mais souvenez-vous, votre adversaire doit être d'accords avec ces changements. Et n'oubliez pas que les règles officielles présentées dans ces livrets seront toujours utilisées pour jouer en tournoi.

LES OBJECTIFS DANS "OPERATION HADES"

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

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

1. QG du Parti Communiste
2. Avenue de la Révolution d'Octobre
3. Victory Plaza (avec l'obélisque de la Victoire)

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





LA PENINSULE ROUGE

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

QG DU PARTI COMMUNISTE (1)

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

Etonnamment, le principal centre du pouvoir politique de Zverograd, le QG du Parti Communiste Soviétique, a été épargné durant les premières semaines de l'invasion. Les trois blocs savaient que cet édifice massif, aux épais murs de béton armé, serait une cible difficile à détruire pour l'artillerie. De plus, il y avait là tout ce que le SSU avait appris sur la structure alien du sous-sol, et les envahisseurs étaient déterminés à prendre le bâtiment plutôt que de le détruire.

L'emplacement fut âprement défendu par les forces SSU, qui refusaient de céder ce symbole idéologique aux mains de l'ennemi. Il fut rapidement transformé en bastion sous le commandement du Sergent Major Yakov Pavlov de la 10ème Rifle Division. Sous ses ordres, l'ensemble de la structure fut fortifié avec des sacs de sable, barbelés et autres pièges. Chaque fenêtre accueillait une mitrailleuse ou un canon antichar.

Au fil du temps, ce bâtiment devint impossible à prendre avec des troupes au sol, et il aurait fallu un lourd bombardement de l'Axe et des Alliés pour le faire tomber. A chaque fois qu'un de ces deux blocs prenait le contrôle d'une portion de l'immeuble, il était immédiatement pris sous un déluge de feu SSU.

En dépit des attaques constantes, le siège du Parti Communiste est toujours debout. De l'extérieur, il est un des bâtiment qui a le moins souffert lors de l'invasion. A l'intérieur, cependant, il a été en grande partie détruit par les violents combats opposants les trois blocs pour en prendre le contrôle, chaque pièce, chaque couloir, vaillamment disputé.



VIEILLE VILLE

La plus ancienne partie de la ville est située autour du Monastère de Saint Petrov (4), depuis lequel il y a une vue imprenable sur la ville entière. La Vieille Ville elle-même a été réduite en cendres, mais le Phare (13) se dresse toujours fièrement. Ce secteur de Zverograd, centre historique de la ville, a beaucoup souffert des combats.

MONASTERE DE SAINT PETROV (4)

Station de Métro: Old Town (Red Line South)

Les archives décrivant la petite ville qui se trouvait sur le site, où fut ensuite construit Zverograd, ont été perdu depuis longtemps. Toutefois, des documents y faisant de brèves références ont été trouvés, datant du 13ème siècle, en grande partie écrits par les occupants du grand monastère dédié à Saint Petrov. Bâti sur la falaise surplombant la Mer Caspienne, la date de la pose de la première pierre du monastère s'est perdue dans le temps, mais quelques écrits laissent entendre qu'il fut terminé en 1259, juste à temps pour Pâques. Dans les premiers temps, le monastère était un lieu isolé, où seuls les moines y vivaient, reclus, à la recherche de la plénitude spirituelle. Mais peu à peu, une petite communauté de pêcheurs et de fermiers s'installa au pied de ses murs.

Des siècles plus tard, le Monastère de Saint Petrov était réputé dans toute la région comme un lieu d'érudition, attirant les religieux souhaitant étudier les écritures et les reliques reposant en son sein. La transcription de la tradition orale évoque le fait que le monastère fut érigé sur les restes d'un édifice religieux plus vieux encore, d'une étrange architecture. Ceux-ci furent détruits par les patriarches de la foi orthodoxe, qui les considéraient comme étant au mieux de nature païenne, au pire d'origine démoniaque. Mais l'on dit que les cryptes cachées du monastère renfermaient quelque chose de si puissant qu'on ne put la détruire. La seule solution laissée aux bâtisseurs fut d'enterrer leur découverte. La trace des cryptes fut longtemps perdue, et ces histoires ne purent être vérifiées.

En raison de son emplacement, le monastère fut dès le premier jour un objectif primordial tant pour les envahisseurs que pour les défenseurs. Le bloc qui parviendrait à en prendre le contrôle aurait un point de vue inégalé sur toute la ville, et pourrait diriger ses tirs d'artillerie avec une redoutable facilité. Lorsqu'ils s'aperçurent que le bâtiment ne pourrait être pris sans subir d'énormes pertes, l'Axe et le commandement Allié ordonnèrent qu'il soit intensément bombardé.

NOTES DE JEU

Imaginez ce bâtiment comme l'un des plus grands que vous puissiez assembler. N'essayez pas de faire plusieurs étages. Au lieu de cela, utilisez l'ensemble de vos modules de structure pour le rendre le plus vaste possible. Essayez de le représenter comme vous le feriez pour n'importe quel bâtiment public: trop grand pour son usage, avec beaucoup d'espaces dégagés. Il y a de nombreuses petites pièces (les bureaux), et quelques larges couloirs. Il n'y a qu'un seul grand escalier sur un côté du bâtiment, objectif idéal pour un scénario permettant des mouvements entre les étages. Une fois que les assaillants atteignent les escaliers, le jeu peut continuer à l'étage supérieur avec la même configuration de terrain, mais de nouvelles forces ennemies.

Le Quartier Général du Parti Communiste est la pièce centrale parfaite pour une vaste campagne impliquant plusieurs batailles. L'attaquant peut se frayer un chemin par le réseau du métro jusqu'à la station Octobre. Il peut ensuite avoir à franchir le no man's land entourant le bâtiment principal, et essayer de trouver son chemin sous les tirs adverses.

En dépit de ce bombardement constant, les murs du monastère restèrent debout, et les défenseurs Soviétiques le transformèrent en forteresse, appliquant les leçons apprises pendant la défense de Moscou en 1941. Les canons anti-char à longue portée sont capables de tirer sur une cible à plus d'un kilomètre de distance. Des nids de mitrailleuses tapissent les murs. Dans la cour, des mortiers de 1200mm sont prêts à lâcher une grêle d'acier contre toute unité en approche. Chaque nuit, quelques sapeurs SSU se glissent hors du monastère pour réparer les barbelés et regarnir les champs de mines répandus sur les chemins menant à la falaise. C'est l'un des champs de batailles le plus mortel de Zverograd.

Aucun des blocs ne sait que la structure Vrill tant convoitée se trouve juste en dessous du monastère. Ils soupçonnent tous que quelque chose d'important se cache là-dessous, mais même le SSU ne sait pas exactement où chercher. Préoccupé à rester en vie, les défenseurs du monastère ont temporairement reporté leurs recherches.

De toute façon, même si le SSU connaissait l'emplacement de la structure Vrill, il n'existe actuellement aucune personne vivante sur la planète capable d'accéder à ses chambres intérieures. Kvasir, un Vrill, était le seul qui aurait pu le faire, mais il est mort depuis des années. Seul un Vrill peut en ouvrir les portes et ainsi accéder à l'armement et à l'énorme réacteur VK caché à l'intérieur. Si les Vrills venaient à nouveau sur Terre, Zverograd attirerait certainement toute leur attention...

NOTES DE JEU

Considérez tous les scénarios ensemble pour former une campagne. Par exemple, vous pourriez commencer votre campagne avec un scénario sur la plage, alors vos troupes devraient traverser un champ de mines pour établir une tête de pont, suivi d'un périple dans les égouts pour atteindre un objectif en surface, et enfin, un scénario dans lequel l'objectif est la cible d'assauts venant de toutes parts. Tous ces scénarios peuvent être reliés les uns aux autres dans une campagne épique! Combien de vos troupes composant le débarquement initial seront encore debout à la fin?

PARCS ET LOISIRS DE ZVEROGRAD

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

JARDIN BOTANIQUE (21) ET PARC CENTRAL DE ZVEROGRAD (22)

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

Ces aménagements qui faisaient autrefois la fierté de la ville sont devenus des champs de bataille. Les combats ont été très violents dans le Parc de Zverograd, seule zone du centre ville viable pour mener des parachutages en hommes et matériel dans une relative "sécurité". Quelques précautions ont dû être prises pour les arbres les plus grands, mais ce n'étaient que de petits inconvénients par rapport aux risques qu'auraient posés les bâtiments dans d'autres secteurs. Une telle zone d'atterrissage était d'une valeur inestimable pour tous les blocs et le contrôle du parc fut âprement disputé.

La végétation plus dense du Jardin Botanique empêcha les parachutages, mais les arbres et arbustes plus denses fournirent une belle couverture aux troupes nouvellement larguées. Le Jardin était loin d'être un lieu sûr, la visibilité réduite en faisait le terrain idéal pour les embuscades. Pour aggraver les choses, la région était habitée par des animaux sauvages, attaquant à la moindre provocation. De nombreux soldats en patrouille ont disparus sans pour autant tomber sur un ennemi...

NOTES DE JEU

Intégrez des terrains avec beaucoup d'arbres et quelques structures vous permettra de mettre en scène des batailles se déroulant dans ces secteurs. N'hésitez pas à intégrer des règles maison pour représenter la faune dangereuse, attaquant à tout moment et sans avertissement. Certains scénarios pourraient impliquer des gorilles renégats, qui attaquent à vue!

ZONE INDUSTRIELLE

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

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

CENTRALE ELECTRIQUE (16) ET USINE DE CHARS (25)

Station de Métro: Factory 1 (Blue Line)

Cette partie de la ville possède certaines de plus grandes structures de la cité. La Centrale Electrique de Zverograd fournit de l'électricité à toute la ville, et l'Usine de Chars détenait autrefois le record de production pour la fabrication des chars T-34, utilisés sur le front de l'Est.

Aux premiers jours de l'invasion de l'Axe, ces deux complexes furent les derniers à tomber, et les premiers à être repris par l'armée SSU. Les combats intenses les firent ressembler plus à d'énormes tas de gravats qu'à de véritables bâtiments.

L'Axe voulut réparer et utiliser ces installations pour son propre bénéfice, mais ils n'ont jamais tenu assez longtemps pour le faire. Lorsque la SSU en reprit le contrôle, elle parvint à les remettre en état de marche, la production demeurant bien inférieure à celle d'avant l'invasion.

La Centrale Electrique était sans doute la cible stratégique la plus importante (après le monastère, bien sûr). C'était la seule source d'énergie assez stable pour fournir la lumière nécessaire aux opérations souterraines. Les raids et attaques sur cette structure fortifiée par la SSU furent innombrables, les Alliés et l'Axe tentèrent à maintes reprises d'en prendre le contrôle, en vain.

L'importance de l'Usine de Chars pour la SSU est maintenant largement symbolique. En raison de son rôle, à savoir fournir des moyens de défense pour la ville, le bâtiment a été abondamment bombardé, et il reste désormais bien peu de cet édifice autrefois si fier. Cependant, un petit groupe de travailleurs a réussi à déplacer une partie des machines à un endroit sûr, sous la structure. Cette installation n'est pas à même de produire de nouveaux chars, mais elle contribue à l'effort de guerre en réparation et entretien des charniers revenant de la ligne de front (terme désignant désormais l'ensemble de la ville de Zverograd). Même si elle est bien défendue, l'Usine de Chars est tombée plusieurs fois. Elle est située à proximité de la Station Factory 1 - une des plus importantes de la ville. Cette station a été conçue pour permettre la circulation quotidien, ne des travailleurs qui se comptaient par milliers et offre désormais un axe d'attaque majeur pour l'armée Allemande et les troupes Alliées. La SSU ne peut rien faire pour empêcher ces agressions.

NOTES DE JEU

Vous pouvez facilement rejouer des batailles des premiers jours de l'invasion dans cette partie de la ville. Des objectifs spéciaux au sein des structures pourraient vous permettre de réparer vos marcheurs endommagés ou détruits. Les ouvriers eux-mêmes peuvent également être utilisés comme des objectifs, chaque camp devant les capturer ou les sauver.

La Zone Industrielle est d'une grande valeur stratégique pour tous les blocs, et les batailles dans ce secteur devraient toujours impliquer un déploiement massif de troupes régulières et de marcheurs. Les troupes d'élite trouveront une meilleure utilisation en dessous de la ville, où il y a beaucoup moins de place pour manoeuvrer.

Bien qu'elles soient souvent en ruines, n'oubliez pas que les usines sont assez grandes pour accueillir marcheurs et chars. Les portes de usines sont énormes, et il y a assez de place à l'intérieur pour engager des batailles de chars à courte portée. Assurez vous d'utiliser toutes les tuiles de hangar qu vous avez, elles fonctionnent parfaitement pour la mise en scène des combats dans ce secteur.



CENTRE VILLE

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

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

GARE CENTRALE DE ZVEROGRAD (18)

Station de Métro: Gare (Blue Line)

Centre de transit majeur, la Gare Centrale de Zverograd a été construite pour relier la ville au reste de la Russie et, au final, à la SSU dans son ensemble. De conception moderne, elle est l'un des bâtiments ferroviaires les plus avancés dans le monde avant le début des combats. La Gare présente de nombreux accès à la fois avec le métro et les égouts, mais les bombardements et les explosions créèrent de nouveaux trous béants dans les façades, tout en bloquant les anciennes entrées sous les gravats. Dans les batailles qui se succédèrent, ces accès furent utilisés pour lancer autant d'attaques surprises sur les défenseurs abrités à l'intérieur de la Gare.

La Gare Centrale est désormais divisée entre les troupes de l'Axe à l'Ouest et les forces SSU à l'Est. Les combats furent intenses, mais les deux camps se sont retranchés dans les ruines, chacun attendant que l'autre fasse le premier pas.

NOTES DE JEU

Voici un endroit parfait pour mettre en scène des batailles en utilisant des structures et des tuiles de jeu avec les rails du métro. Comme mentionné ci-dessus, les deux parties sont très proches l'une de l'autre, et un troisième bloc peut facilement arriver par les égouts ou le métro pour se joindre à la mêlée. Ces champs de bataille pourront être assez petit, chaque scénario représentant un combat dans un secteur spécifique de la Gare, mais si vous avez une grande table et beaucoup de tuiles adéquates, optez pour une énorme bataille!

PERIPHERIE DE LA VILLE

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

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

RED BRIDGE (8)

Station de Métro: New Town (Blue Line)

Le Red Bridge de Zverograd était une merveille d'ingénierie, faisant la fierté de chaque citoyen SSU le voyant. Sa conception à deux niveaux de circulation (route pour les véhicules et les piétons au dessus, et ligne de métro en dessous) prouva que les architectes et les ouvriers de la SSU étaient parmi les meilleurs au monde.

Le contrôle du Red Bridge était crucial pour les forces de l'Axe, puisqu'il leur fallait traverser le pont pour atteindre Zverograd. La SSU et les Alliés transformèrent chaque traversée en zone mortelle, tenant sous le feu des mitrailleuses, des snipers, des armes antichar tout ce qui se déplace sur le pont.

Malgré les lourds dégâts subis, la structure du Red Bridge resta globalement en bon état et l'Axe continua à l'utiliser tout au long de l'invasion, utilisant même les quelques rames de métros encore en état pour transporter les troupes, expérience douloureuse qu'aucun soldat de l'Axe n'est prêt d'oublier.

NOTES DE JEU

Le Red Bridge peut facilement être intégré dans vos scénarios. Certaines troupes Alliées ou SSU peuvent s'être glissés dans le dos des gardes de l'Axe, traversant le Red Bridge dans une tentative d'infiltration de l'Aérodrome à l'Ouest. Les défenseurs peuvent devoir les arrêter avant qu'ils ne se rendent de l'autre côté. N'oubliez pas, vous pouvez facilement représenter le Red Bridge avec les posters inclus dans la boîte de base édition révisée!



NOUVELLES UNITES

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

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

IS-5 HEAVY TANK

MAO ZEDONG

La Luftwaffe a été une sérieuse menace pour les armées SSU pendant des années, et les Alliés possèdent des avions encore plus dangereux que ceux de n'importe quel bloc. Lorsque la guerre a commencé, les armées Soviétiques n'avaient pas de véhicules dédiés au domaine anti-aérien. Ce qui s'en rapprochaient le plus était des camions sur lesquels étaient fixées des tourelles à mitrailleuses multiples. Face à la menace croissante venant des airs, les troupes SSU demandèrent un système d'arme approprié capable de faire face aux avions d'attaque. Leurs demandes se virent exaucées avec le récent déploiement du Mao Zedong. Ses canons à quatre fûts de 85mm à tir rapide sont mortels pour les unités aériennes, et peuvent aussi être utilisés efficacement contre les cibles terrestres.

Le Mao Zedong est une arme puissante et possède un bon blindage pour un tank, mais vous ne devrez pas être négligent lors de son déploiement. La perte de ce véhicule peut devenir un sérieux revers, puisque la SSU a très peu d'armes anti-aériennes. La puissance de feu du Mao Zedong est impressionnante, mais ses canons sont lourds. Ce véhicule ne possède pas les compétences Advanced ou Superior Reactive Fire, ce qui lui donne un temps de réaction plus lent que ses homologues Alliés ou de l'Axe. Cependant, contre les avions ennemis, il est terriblement efficace.

VLADIMIR LENIN

Depuis des années maintenant, la SSU considère l'artillerie comme l'arme la plus importante sur les champs de batailles modernes. Depuis le début de la guerre, aligner ces énormes canons s'est révélé être une tactique gagnante pour les Soviétiques, et ils ne voient pas de raisons de s'arrêter maintenant.

Le Vladimir Lenin est la deuxième variante d'arme montée sur le châssis lourd IS-5. Il peut dispenser la mort à une distance de plus de dix kilomètres avec son mortier de 252mm, mais à un rythme très lent. Malgré la taille énorme de ce tank, il n'est pas aisé de se mouvoir à l'intérieur, et l'étroitesse rend fastidieuse le rechargement de l'arme. Hormi ce soucis de cadence de tir, le Lenin peut se déplacer assez rapidement pour éviter tout contre-tir. Au moment où l'ennemi tire sur sa position, le Lenin a déjà quitté les lieux depuis longtemps.

Avec ses dégâts monstrueux, le Vladimir Lenin est un roi sur le champ de bataille. Bien qu'il soit assez résistant, vous devrez essayer de ne pas le placer en face des unités blindées ennemies. Il peut certainement souffrir quelques dommages, mais son mortier n'a pas besoin de ligne de vue pour être efficace. Si vous optez pour un assaut frontal, assurez-vous de lui faire occuper une position d'où il aura de multiples cibles, les énormes dégâts qu'il occasionnera seront encore plus prodigieux lorsque vous utiliserez une Attaque Soutenue.

Lors du déploiement du Lenin, vous devez être sûr d'inclure une ou plusieurs unités d'observateurs. Sans "yeux" sur le champ de bataille, le char perdra beaucoup de son intérêt. Vous aurez aussi envie d'essayer de réactiver le char aussi souvent que possible au cours de la partie, afin de réduire son temps de rechargement. Cela devra être pris en considération lors de l'élaboration de votre stratégie.



IS-48 SUPER-HEAVY TANK

KARL MARX

Premier char lourd basé sur le châssis IS-48, le Karl Marx est peut-être le plus puissant véhicule terrestre du monde. Equipé du tout nouveau Heavy Tesla Gun, ce char est une menace sérieuse pour l'infanterie et les véhicules.

Le Karl Marx est la pièce centrale de n'importe quelle armée. Son coût en PA est extrêmement élevé, mais dès que ce bébé est sur le plateau, il peut détruire pratiquement n'importe quoi. Ce char doit toujours être soigneusement positionné: chaque tour passé où il ne tire pas est du gaspillage (à part lors du premier round du jeu). Il peut également jouer un rôle dissuasif lors du déploiement. Si vous souhaitez décourager l'adversaire d'avoir des troupes dans un secteur particulier, le Karl Marx est parfait pour cette tâche. En terrain découvert, il n'y a pas grand chose qui puisse résister à sa puissance de feu.

A l'inverse d'autres véhicules de grande taille, le Karl Marx n'a pas vraiment besoin qu'une autre unité l'accompagne. Il est tout à fait capable de prendre soin de lui tout seul.



LAVRENTIY BERIA

Il s'agit du deuxième char développé sur le nouveau châssis lourd IS-48, en réponse aux marcheurs lourds utilisés par l'Axe et les Alliés. Conçu pour être un char de bataille, le Beria est capable de faire face à la plupart des menaces. Récemment déployé dans les régiments de chars des Red Guards autour de Zverograd, les tanks Beria ont prouvé leur valeur au combat en quelques heures à peine après leur arrivée sur le champ de bataille.

Comme le Karl Marx, le Beria est une pièce maîtresse de votre armée. Comme les autres chars SSU, c'est une unité couteuse, mais sa puissance de feu mortelle en fait un bon investissement. Son canon ATO-45 ayant une portée plus réduite que la plupart des armes antichar SSU, il sera plus utile au plus proche de l'ennemi. Lorsque vous utiliserez l'ensemble de ses pièces d'armes, le Beria sera capable de détruire plusieurs unités en une seule activation, ce qui fait de ce char une menace majeure pour les forces ennemies.

Comme vous pouvez l'imaginer, le Beria deviendra rapidement l'une des principales cibles de votre adversaire. Assurez-vous de lui fournir un soutien pendant qu'il fait le ménage autour de lui. Une paire de KV47 peut s'avérer utile pour fournir un tir de couverture, et les escouades d'infanterie resteront à proximité pour empêcher tout assaut rapproché. Si le Beria peut atteindre le centre du plateau, il pourra à lui seul détruire toute opposition.



RED GUARDS COMMAND SQUAD

Aucune autre armée n'a autant souffert que celle de la SSU depuis le début du conflit. Les années qui ont suivi l'invasion de la Mère-Patrie par l'Axe ont vu des pertes dévastatrices en hommes et en matériel. Les officiers de terrain Soviétiques n'ont pas été épargnés eux non plus, c'est pourquoi l'élite des Red Guards a décidé de mettre leurs armes à niveau afin de répondre à toute menace qu'ils pourraient rencontrer.

Variante de l'escouade de Commandement avec laquelle vous êtes déjà familiarisé, le Red Guards Command Squad comprend des UGL et un PTRS-47, ce qui entraîne un coût élevé en PA. Selon le nombre de points disponibles, choisir cette escouade de Commandement de choc peut augmenter considérablement son espérance de vie. Rappelez-vous toujours, ces gars là sont bien plus que des officiers endurcis et spécialisés: ce sont les premiers des Red Guards. Leurs compétences sur le champ de bataille dépassera vos attentes.



RED GUARDS ASSAULT SQUAD

Ossature des fameux régiments d'infanterie des Red Guards, les Red Guards Assault Squad sont constituées de quelques uns des meilleurs soldats de la planète. Intégrer une escouade des Red Guards est un honneur pour tout soldat SSU ; cela signifie qu'il a traversé toutes les épreuves de l'un des plus rudes programmes d'entraînement. Essentiellement déployés lors d'offensives majeures ou d'opérations spéciales, les unités de Red Guards entrent en action là où leurs compétences feront la différence : sur la ligne de front.

Les Red Guards Assault Squads sont constitués d'une très solide infanterie, capable de faire face à n'importe quel adversaire. Ils ont une puissance de feu suffisante pour affronter des escouades de niveau 2 ou 3., peuvent détruire des cibles blindées à bout portant avec leurs cocktails molotov; et peuvent vider leurs UGL pour infliger quelques dégâts supplémentaires contre un ennemi vraiment dangereux. C'est certainement l'une des meilleures escouades pouvant accueillir un commissaire. Le faible coût de ce dernier rendra cette option très profitable. Si un héros est également ajouté, ils deviendront une unité très résistante.



RED GUARDS ANTITANK SQUAD

Un autre élément central des fameux régiments d'infanterie des Red Guards, L'Antitank Squad a passé d'innombrables heures à perfectionner la maîtrise de leur armes lourdes. Ces hommes sont des vétérans qui n'ont pas peur d'aller au contact des plus grosses machines de guerre existantes. S'ils parviennent à portée, il n'y a rien qu'ils ne puissent détruire.

Les équipes antichar sont un élément essentiel des formations d'infanterie moderne. Les Red Guards Antitank Squad sont équipés avec assez de puissance de feu pour combattre d'autres unités d'infanterie, et peuvent aisément détruire les véhicules avec leurs deux PTRS-47s. C'est là aussi une excellente unité à laquelle adjoindre un commissaire, améliorant encore leur capacité offensive.



KV-3 HEAVY WALKER

BABUSHKA

Améliorant sans cesse leur maîtrise du VK et de la technologie des marcheurs, les ingénieurs Soviétiques ont travaillé dur pour fournir à l'Armée Rouge des armes de plus en plus performantes. Le dernier développement est issu de la capture d'un châssis de Luther, et pris forme sous l'apparence du KV-3. Fier héritier d'une longue lignée de chars lourds assommant l'Axe depuis le début de l'opération Barbarossa, le KV-3M Babushka a été conçu pour briser les assauts d'infanterie grâce à ses tout nouveaux canons à tir rapide. C'est encore une vision rare auquel ont droit les ennemis de la SSU, mais ils apprendront bientôt à craindre ce puissant marcheur!

Le Babushka peut délivrer une incroyable quantité de tir contre les troupes et les cibles légèrement blindées. Face à une armée composée essentiellement d'infanterie, ce sera votre choix privilégié. Toutefois, cette unité ne dispose pas d'armes antichar efficaces, vous aurez donc besoin de la protéger avec d'autres marcheurs ou alors gardez la hors des lignes de tir des armes lourdes ennemies. Le Babushka a de quoi encaisser quelques coups, mais il ne tiendra pas éternellement contre les gros calibres adverses. Heureusement, la piétaille ennemie, elle, résistera encore moins longtemps face aux armes du Babushka.



MATRIOSHKA

Le canon de 152mm est considéré par beaucoup comme étant le meilleur calibre antichar jamais conçu. L'adaptation de cette arme sur le premier Luther capturé donna naissance à la célèbre série KV-152. Par la suite, les ingénieurs Soviétiques allèrent plus loin en le montant sur le nouveau châssis KV-3. Le modèle "K" est ainsi né. Il s'avéra rapidement efficace, les munitions était déjà abondantes et les pilotes, étant déjà familiarisés avec ce canon, savaient quoi en attendre. Le Matrioshka est désormais réclamé par presque toutes les divisions blindées SSU.

Le Matrioshka est une unité antichar robuste, conçu pour aller débusquer les blindés ennemis. Associé à un Babushka, vous aurez là une combinaison mortelle de puissance de feu que peu d'ennemis pourront supporter, fantassins comme véhicules.

Comme tous les marcheurs armés d'armes antichar, ce véhicule aura besoin d'un soutien rapproché. La plupart des escouades d'infanterie rempliront très bien ce rôle.



BRITISH COMMANDOS KILL SQUAD

Unité d'élite de l'armée Alliée, les British Commandos ont un des programmes de sélection le plus dur au monde, suivi d'un entraînement rigoureux donnant des soldats mortels et résistants. Armés de la technologie de pointe que peut leur offrir le bloc, ces soldats sont capables de réussir leur mission dans les pires conditions.

Face aux British Commandos, aucun soldat n'en sort indemne. Leurs 50W Phaser Rifles, qui ignore tout type de couverture, font de cette unité une redoutable escouade contre des ennemis retranchés. Assurez vous cependant qu'ils bénéficient d'un soutien suffisant en unités antichar, leurs armes à tir rapide sont inefficace contre presque tous les véhicules blindés.



FRENCH FOREIGN LEGION KILL SQUAD

Les membres de la Kill Squad sont sélectionnés parmi les vétérans des régiments d'infanterie de la Légion. Bien qu'ils proviennent de nombreux pays différents, tous ont choisi de se battre pour la liberté. Comme les autres légionnaires, chaque membre de cette Kill Squad considère son képi blanc comme son bien le plus précieux, et le porte même au coeur de la bataille.

La Kill Squad de la Légion remplace la compétence Scout de leurs homologues Britanniques pour la compétence Assault. L'intérêt tactique d'opter pour l'une ou l'autre dépendra surtout de la façon dont vous prévoyez d'utiliser le mouvement supplémentaire accordé par leurs compétences. Choisissez la Légion si vous voulez gagner du terrain en milieu de partie, mais penchez en faveur des Britanniques si vous voulez un mouvement supplémentaire au premier tour.



JAGDGRENADIERE

Dès que l'armure lourde fut disponible pour l'Axe les soldats la portant furent envoyés dans les situations de combat les plus difficiles. Souvent déployés avant que n'importe quel type de soutien ne soit disponible, les Sturmgnadiere se plainquirent qu'ils avaient besoin de puissance de feu à longue portée. Leur appel fut entendu, et les ingénieurs réussirent à améliorer l'une des armes les plus fiables du bloc, créant ainsi le PanzerabwehrKanone 7.5cm (PaK 7.5cm). Cette arme formidable est désormais attribuée à ces Grenadiers d'élite, les rendant plus redoutables que jamais.



Les Jagdgnadiere sont les seuls Heavy Grenadiers à disposer d'une arme à portée illimitée. Leur survie doit à tout prix être assurée. Comme toute unité, il leur sera avantageux d'être à couvert. Si possible, placez les sur le toit des structures comme vous le feriez avec des snipers; à partir de cette position, leurs armes seront particulièrement mortelles.

Note : Etant donné que cette unité est constituée de 3 soldats sur le même socle, il n'est pas possible de les retirer au fur et à mesure des pertes subies. Leur carte comprend 3 cases de santé, comme sur une carte héros. Cochez une case pour chaque perte. Si cette unité perd deux membres, vous devez choisir d'utiliser soit la Machine Gun restante, soit le canon antichar. Effectivement le dernier soldat peut tout à fait utiliser l'arme lourde seul, mais il ne pourra pas faire usage de sa Machine Gun.

LASER JAGDGRENADIERE

Si trois hommes sont capables de transporter une imposante arme antichar, ne serait-il pas possible de les équiper avec une arme laser similaire ? Réponse des ingénieurs de l'Axe : absolument ! La supériorité technologique de l'Axe a été la pierre angulaire de sa réussite sur le champ de bataille, et cette escouade est l'un des meilleurs exemples de cette doctrine.

Cette unité est semblable aux Jagdgnadiere. Que vous utilisiez un canon antichar ordinaire ou un laser dépend de ce à quoi vous ferez face. Contre un adversaire qui préfère les unités à longue portée, vous serez plus à l'aise avec le canon antichar, mais face à une armure qui entre votre zone, le laser est souvent le plus efficace.

Note : Etant donné que cette unité est constituée de 3 soldats sur le même socle, il n'est pas possible de les retirer au fur et à mesure des pertes subies. Leur carte comprend 3 cases de santé, comme sur une carte héros. Cochez une case pour chaque perte. Si cette unité perd deux membres, vous devez choisir d'utiliser soit la Machine Gun restante, soit le canon antichar. Effectivement le dernier soldat peut tout à fait utiliser l'arme lourde seul, mais il ne pourra pas faire usage de sa Machine Gun.



TRANSPORT PANZER WALKER

PRINZLUTHER

Dernière évolution en matière de véhicule de commandement, le Sonderkraftfahrzeug 451/1 Ausf. A "Prinzluther" est une vision nouvelle sur les champs de bataille. Livré uniquement aux régiments lourds de Panzer, ils transportent à leur bord du matériel de communication, antennes et autres radars. A l'intérieur de ce véhicule, les officiers de l'Axe peuvent gérer leurs troupes plus efficacement que jamais, tout en étant protégé contre tout type d'attaque.

Capable de transporter n'importe quel escouade de commandement, le Prinzluther est un atout incroyable pour l'armée de l'Axe. Son canon antiaérien peut fournir un tir contre l'infanterie, les véhicules légers et, bien évidemment, les avions volant à basse altitude. Bien sûr, ce véhicule sera une cible de choix pour vos adversaires, assurez vous donc de lui donner un soutien blindé. Utilisez fréquemment les compétences de votre Escouade de Commandement, tels que la réactivation d'une unité, ou faire donner un tir d'artillerie, peut se faire aisément à partir du Prinzluther. En cas de besoin, n'hésitez pas à utiliser ce véhicule comme un transport ordinaire. Comme tout véhicule ayant la compétence Carry, il peut embarquer tout type de troupe, pas seulement des escouades de commandement.



STURMPRINZ

Ce nouveau véhicule de transport de troupe, basé sur la variante de commandement, est devenu très populaire parmi les officiers combattant en terrain difficile. Sa mobilité et sa grande capacité font du Sd.Kfz. 451/1 Ausf. B "Sturmprinz" le moyen de transport le plus demandé par les groupes de combat de l'Axe sur tout le globe. La production ne peut satisfaire une telle demande, mais le Haut Commandement fait de son mieux pour envoyer ces véhicules où ils seront le plus utiles.

Plus lourdement armé que la variante de commandement, le Sturmprinz peut embarquer six soldats à l'intérieur (compétence Carry), et six de plus à l'extérieur (Tank Riders). Les hommes à l'intérieur bénéficient d'une protection accrue, mais ceux à l'extérieur peuvent utiliser leurs armes!

Avec une telle capacité de transport, le Sturmprinz peut être utile dans de nombreuses situations. Fournir une protection blindée à deux escouades complètes accompagnées de héros peut forcer votre adversaire à mobiliser une partie de son armement antichar contre cette cible, ce qui peut être utilisé pour obtenir un avantage tactique. S'il ne réduit pas la menace, il pourrait rapidement voir ses troupes bousculées par de l'infanterie en pleine forme.

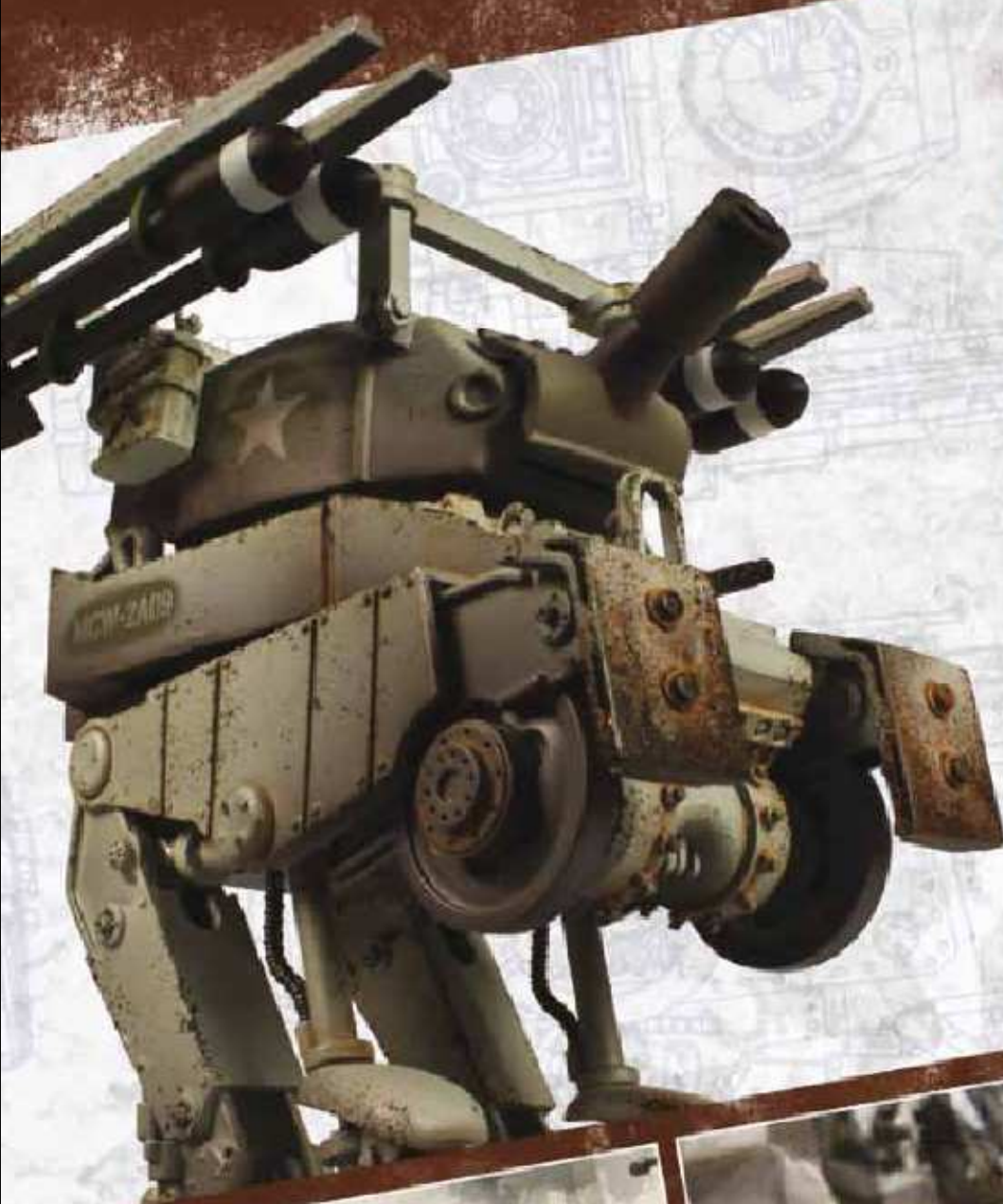
WINTER CHILD

Pour plus d'informations sur le Winter Child, veuillez vous référer à la section "Surhumains" de ce livret de règles (page 12).

Une vraie terreur, ce Winter Child, il peut néanmoins s'avérer délicat à jouer. Il a quelques unes des armes les plus incroyables, mais essayez de résister à la tentation de le jeter au beau milieu des troupes ennemies, vous risqueriez de le perdre avant d'en avoir tiré le meilleur parti. Sa plus grande faiblesse réside dans le fait qu'il ne bénéficie jamais de couvert. N'oubliez pas, ce gars est un héros, il n'est pas là pour se cacher! Ses six cases de santé et sa compétence Damage Resilient vous aidera à le garder en vie, mais seulement jusqu'à un certain point. Veillez à ne pas le placer sur la ligne de front sans soutien, ou il deviendra un véritable aimant à balles!

Joué correctement, le Winter Child peut détruire ou endommager sévèrement plusieurs escouades d'infanterie en un seul tour, aucune autre unité dans le jeu ne peut accomplir ceci aussi efficacement. Le Winter Child sera à sa meilleure place en deuxième ligne, en réserve. De là, il pourra utiliser sa vitesse étonnante pour lancer une attaque dévastatrice au moment opportun. En déployant ce Surhumain, essayez de le réactiver le plus souvent possible à l'aide de votre escouade de commandement.





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**