

OPERATION: ZVEROGRAD



OPERATION "ZVEROGRAD"

Bienvenue dans l'Opération "Zverograd", nom désignant le premier engagement majeur sur le front de l'Est en ce début de l'année 1947. La ville damnée de Zverograd se situe sur les bords de la mer caspienne. Cela se trouve juste dans le no-man's land entre deux acteurs majeurs de la guerre : les forces SSU au nord et nord-est, et les armées de l'Axe au sud, sud-ouest et à l'ouest. Une petite bande de sable sur les plages au sud de la ville est tenue par la 4ème Division de Marines de l'armée Alliée.

Les forces SSU dans le secteur proviennent surtout de la 10ème Rifle Division et la 1ère Motor Rifle Division des Gardes Rouges, avec un support additionnel en tanks, marcheurs et aéronefs. Ces deux Divisions font partie de la 13ème Red Banner Army.

Les Forces de l'Axe encerclant la ville proviennent du groupe d'armée "West Asia". Elles sont essentiellement issues de la 33ème Division Panzer des Services Spéciaux "NightJäger" et de la 2ème Division FußPanzer Grenadier "Leibstandarte Erwin Rommel". Attaché à cette force armée il y a aussi plusieurs unités du 4ème Régiment Commando du Blutkreuz Korps.

Les Alliés on également un intérêt direct dans la ville. Ils ont mis sur pied une force combinée composée principalement d'unités de la 4ème Division de Marines, fournissant des embarcations d'assaut et des transports rapides au 8ème Bataillon de Rangers "Brown's Roughnecks". Le support blindé est assuré par la 3ème Division de Cavalerie.

La raison pour laquelle les trois grandes puissances sont si déterminées à prendre le contrôle de cette cité en ruine n'est pas encore bien claire. Zverograd était la ville la plus moderne de l'URSS (aux standards de 1940), avec de grand bâtiments, un tout nouveau réseau de transport comprenant un maillage étendu de métro et tramway, et un système d'égout dans les règles de l'art. Parcourue de larges avenues, parsemée de parcs et de fontaines, et abondant d'écoles et d'hôpitaux, Zverograd était un joyau. Beaucoup d'officiels SSU la considéraient comme une ville modèle, de celles qui incarnent un avenir meilleur pour l'humanité.

La ville a depuis été réduite à un gigantesque tas de décombres. Bien que tous les bâtiments n'ont pas été détruits, les dernières photographies aériennes révèlent qu'environ 70% d'entre eux ne sont plus que des coquilles vidées de leur gloire d'antan. Les fréquentes campagnes de bombardements ont transformé la ville en un vaste champ de ruines.

Dans ces décombres, les trois grandes puissances luttent pour prendre le contrôle de la moindre parcelle de terrain ; une rue, un bloc, même le moindre tas de pierre offrant une couverture représente de la valeur désormais.

LE SSU

Avant que les joueurs s'affronte dans une énorme bataille, Dust Studio aimerait leur présenter l'Union Sino-Soviétique (SSU). Les joueurs découvriront tout ce qu'ils on a savoir sur ce bloc, qui est la troisième puissance majeure à intégrer le monde de Dust Tactics.

Les dernières informations peuvent être trouvées sur nos sites web :

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

LONGUE VIE A LA MERE PATRIE !

CONTENU

CETTE BOITE CONTIENT :

- 2 POSTERS DOUBLE-FACE
- 1 HEROS SSU, KOSHKKA
- "GRAND' MA" LE MARCHEUR
PERSONNEL DE KOSHKKA
- DES COMPOSANTS DE
STRUCTURE POUR 1 GRAND
BATIMENT BAS
- CE LIVRET DE REGLES

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

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

Davide Fabbri, Matthias Haddad, Mathieu Harlaut, Karl Kopinski, Laurent Lecocq, Domenico Nezi, 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 Berthau, Mick Cover, Yann Cupertini, Guillaume Fontaine, Jean-Marc Mouret, Marco Peruccelli, Nicolas Vastel & Fabio Zaniccotti

Traduction : Stéphane Edieue

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

Fantasy Flight Games

Producteur : Mack Martin

Mise en page : Michael Gernes et Zachary Tewalthomas

Licences et Coordinateur développement : Deb Bech

Graphisme : Michael Silsby

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

L'HISTOIRE DU SSU

Aucune autre nation dans le monde n'a enduré autant de peine. Aucun autre bloc n'a eu autant de victimes, de territoires détruits, de ressources pillées. Mais maintenant nous sommes en 1947, et avec cette nouvelle année vient une nouvelle aube. C'est l'année du SSU, la Vague Rouge qui engloutira le monde tout entier.

1941, Juin : L'Opération "Barbarossa" est lancée. L'invasion de l'URSS commence. L'armée Allemande avance au travers de la Russie à toute vitesse. Elle est stoppée momentanément dans le nord, à quelques kilomètres de Moscou. La défense de la ville est désespérée, mais parvient à tenir l'envahisseur hors la ville. Les troupes Soviétiques souffrent d'importantes pertes ; il apparaît que la Mère Patrie ne sera sauvée que par le sang de ses enfants.

1941, Octobre : Première Bataille de Kharkov, les troupes Allemandes conquièrent la ville dans le cadre de la première offensive de l'Opération "Barbarossa".

1941, Décembre : Bataille de Moscou. Les premières troupes à ski repoussent l'Armée Allemande. Après l'arrêt de l'Armée de l'Axe, le "Général Hiver" entre dans la partie. Le redoutable hiver russe prélève son dû aux envahisseurs. Les Allemands sont littéralement morts de froid, alors qu'ils avaient prévus une fin bien plus rapides des opérations sur le front de l'Est.

Les troupes Soviétiques, mieux entraînées et équipées pour les actions dans les températures extrêmes, lancent leur propre offensive pour reprendre le terrain perdu lors de l'avance de l'Axe.

1942 : Pendant la première moitié de l'année, la guerre sur le front de l'Est devient plus sanglante pour les deux camps. Des Divisions entières et des Armées sont perdues. Les forces Soviétiques reçoivent en continu des renforts de l'Est, les Allemands amenant un nombre croissant de troupes sur le théâtre d'opération.

1942, Mai : Seconde Bataille de Kharkov. Les Armées Soviétiques échouent à libérer la ville.

1942, Août : Début de la Bataille de Stalingrad. Chaque camp vit les pires conditions de combat depuis le début de la guerre. En un mois, la ville voit passer l'équivalent de toutes les Divisions de l'Axe et de l'URSS, qui tentent de gagner la bataille dans un immense effort. Contre toute attente, les Soviétiques opposent une farouche résistance aux assauts Allemands, et parviennent à tenir une petite bande de terre sur la rive Ouest de la Volga. De là, ils lancent des contre-attaques quotidiennes, repoussées elles aussi par l'envahisseur.

1942, Octobre : Première épreuve du feu pour le nouveau Panzer KampLäufer dans les ruines de Stalingrad. La production en masse de ces modèles est ralentie par la difficulté de se procurer le minerai VK depuis l'Antarctique. Ces nouveaux

véhicules se révèlent inestimables sur ce terrain d'opération, leur mobilité et leur puissance de feu étant considérablement supérieures à celles de n'importe quel autre tank à la disposition des Russes. Avec l'aide de ces marcheurs, les forces Allemandes réussissent peu à peu à prendre le dessus.

1942, Novembre : Opération "Uranus" Les Russes lancent une contre-attaque massive dans le but de reprendre la ville de Stalingrad. Même avec les immenses armées rassemblées pour atteindre l'objectif, l'URSS ne parvient pas à encercler complètement la ville. Les pertes Allemandes sont élevées, mais les forces de l'Axe tiennent la région uniquement grâce à leurs nouveaux marcheurs. Depuis leurs positions fortifiées, les "Ludwig" flambants neufs de l'Axe dévastent les rangs des chars T34 Soviétiques. Il apparaît désormais clairement au Commandement Allemand que ces machines vont changer le cours de la guerre.

1943, Février : Les Armées Allemandes prennent enfin Stalingrad. Elle occupe la rive Ouest de la ville (celle de l'Est restant aux mains des Soviétiques). Cette victoire laisse un goût amer aux envahisseurs : ils y ont perdus plus d'hommes que dans l'ensemble de toutes les autres batailles sur ce front. L'Armée de l'Axe ne remettra jamais complètement de ces pertes, elle y a perdu son initiative stratégique.

Pour les Soviétiques, néanmoins, tout n'est pas perdu : ils parviennent à capturer un modèle du nouveau Panzer "Luther" en excellent état, un atelier de réparation de la 6ème Armée Allemande, et même quelques ingénieurs et mécaniciens. Ces prisonniers de grande valeur seront cruciaux pour l'élaboration du premier marcheur Soviétique. Avec ces moyens à disposition, l'URSS comble rapidement le fossé technologique la séparant de l'Axe.

1943, Février : Troisième Bataille de Kharkov. L'armée Soviétique reprend la ville pour finalement l'a perdre à nouveau, et ce avec 52 divisions détruites ou capturées. Les nouveaux marcheurs Allemands sont mortels, et les Russes n'ont pas encore développé la réponse adéquate.

1943, Mars : suite à la Troisième Bataille de Kharkov, les soldats du 2ème Régiment de la Garde sont les premiers à affronter les Zombies de l'Axe au combat. L'effet sur les soldats Russes sont terribles : même les vétérans les plus endurcis désertent le champ de bataille, et les troupes régulières sont rapidement anéanties par cette nouvelle menace. Les généraux de l'Axe ne sont pas très à l'aise concernant l'emploi de cette nouvelle arme, mais les résultats parlent d'eux-même. Les troupes allemandes souffrent aussi de lourdes pertes dues aux zombies, car ils ne sont pas encore totalement sous contrôle. Le Blutkreuz Korps décide de les conserver pour les opérations militaires directement placées sous leurs commandement. Suite à ces événements, la Stavka (Haut Commandement Soviétique) et le Kremlin lancent de nombreux nouveaux programmes de recherche avancée et de technologie militaire.

1943, Avril : Le SMERSH est officiellement créé à Moscou. L'URSS dispose désormais d'un Centre Militaire de Renseignement et d'une Agence de Contre-espionnage. On soupçonne que cette institution fut créée plus tôt, mais le secret est gardé jusqu'à sa fondation officielle. Personne ne peut confirmer ceci, toutes les parties concernées ayant disparues depuis, à l'exception de quelques hauts fonctionnaires se refusant à tout commentaire.

Les assassins de l'agence nouvellement créée se font connaître en plaçant une carte de Reine de Coeur dans les mains de leurs victimes.

1943, Août : la Bataille de Kursk se termine. C'est une défaite stratégique pour l'Allemagne, qui voit ses marcheurs de combat gravement diminués en terrain découvert. Les nouveaux véhicules Allemands ne peuvent rivaliser avec la puissance de feu à longue portée des chars russes de dernière génération. La supériorité numérique des Soviétiques surpasse la précision mortelle des armes de l'Axe.

Les généraux Allemands décident de réserver les puissants mais vulnérables véhicules pour le combat urbain ou les opérations commando. Les chars réguliers continuent à être utilisés pour les batailles à découvert.

1943, Août : Quatrième Bataille de Kharkov. Les forces Soviétiques reprennent les parties de la ville abandonnées plus tôt et parviennent à les conserver. Malgré la défaite Allemande, le front se stabilise de lui-même ; les Soviétiques ne peuvent capitaliser le terrain gagné durant leur contre-offensive.

1943, Décembre : plusieurs mois de pourparlers de paix entre l'Axe et les Alliés s'achèvent brutalement. Les parties concernées ne parviennent pas à un accord et toute discussion prend fin lorsque le négociateur en chef Allemand est retrouvé mort dans sa chambre d'hôtel. Beaucoup pensent que le SMERSH a joué un rôle dans cet assassinat présumé. Avec un cessez-le-feu à l'Ouest, toute la puissance de l'Axe se serait tournée vers l'Est.

Lorsque Staline est mis au courant de ces négociations secrètes, il rompt tout contact avec les Alliés. Le programme Allié de prêt-bail est annulé et toute communication est coupée avec les puissances occidentales. Les dirigeants Soviétiques se sentent trahis comme jamais auparavant, et Staline jure de se venger contre les traîtres Alliés.

1944, Janvier : l'offensive hivernale Soviétique débute près de Leningrad et Novgorod. En dépit de succès initiaux, l'offensive se brise contre les défenses Allemandes et l'Armée Soviétique se retranche.

1944, Mai : cinquième Bataille de Kharkov. Le premier prototype de marcheur Soviétique est vu dans les ruines de la ville. Ils ne sont pas aussi efficaces que le "Luther" Allemand, mais l'écart se resserre. L'Axe garde le contrôle de la moitié de la ville.

1944, Juillet : lors d'une opération amphibie audacieuse, les troupes Soviétiques submergent les garnisons Françaises et Britanniques stationnant à Madagascar. Staline tient sa promesse faite l'année précédente, infligeant une première attaque vengeresse où l'on s'y attendait le moins. L'URSS est maintenant en guerre contre les Alliés.

1945, Août : sixième Bataille de Kharkov. Le gros du groupe d'armée de l'Axe prend ce qu'il reste de la ville. Cependant, après six batailles brutales, voir une agglomération dans ce qui est un immense champ de ruines demande beaucoup d'imagination. Plus un seul bâtiment n'est debout. Le "JagdLuther" de l'Axe fait sa première apparition sur le champ de bataille.

1945, Novembre : l'URSS et la Chine communiste joignent leurs forces, formant l'Union Sino-Soviétique (SSU). La pression de l'Axe à l'Est et à l'Ouest, et celle des Alliés au Sud, forcent l'union de deux grands leaders militaires : Joseph Staline et Mao Zedong. Pour ce dernier, cette alliance est aussi motivée par un besoin d'aide désespéré pour gagner la guerre civile en Chine.

1945, Décembre : depuis des années, il n'y a pas d'offensive hivernale du SSU sur son front Ouest. L'Axe et le SSU ont tout deux fortifié leurs positions à l'extrême. Si l'un des deux prend l'initiative, ce serait au prix fort. Par ailleurs, le SSU a d'autres idées en tête.

1946, Mars : le SSU organise une vague de révolutions marxistes en Amérique du Sud. Le SMERSH joue un rôle dans le chaos émergent. Dès qu'un changement de régime survient, les troupes SSU arrivent, accompagnées par leurs scientifiques. Ceux-ci sont chargés de trouver de nouvelles sources de VK afin de pallier à la diminution des stocks de Sibérie. Une fois le pied posé en Amérique Latine, le SSU commence l'invasion de Cuba pendant plusieurs mois.

1946, Mai : septième Bataille de Kharkov. L'Armée SSU reprend la ville mais arrête son offensive sitôt après. Le premier KV 152 arrive sur le champ de bataille. De plus, chaque unité d'infanterie du SSU est dotée de lance-flammes pour traiter la menace des Zombies de l'Axe.

1946, Juillet : Opération "Red Sun". En une seule nuit, les forces SSU débarquent à la fois en Alaska et en Floride. Elles parviennent à prendre le contrôle d'une grande partie des côtes d'Alaska avant que l'Armée Alliée ne rejoigne le combat. En Floride, les Alliés réagissent plus promptement et l'avance Soviétique est stoppée par la 2ème Division de Marines dans les Everglades.

1946, Octobre : opération "Red Sea". Les forces SSU débarquent sur la côte Est de l'Iceland, peu défendue par les Alliées ou par l'Axe. Sur ce front, ces deux blocs se font face depuis longtemps. L'arrivée d'un troisième acteur ne change guère la situation.

1947, Janvier : pour la première fois depuis des années, le SSU doit faire face à une brusque offensive hivernale de l'Axe. La ligne de front est enfoncée en plusieurs endroits : près de Leningrad, au nord, et de nouveau près de Zverograd, dans le sud. La réponse SSU est rapide, mais l'Axe fait preuve d'une agressivité sans précédent depuis l'opération "Barbarossa"



L'HISTOIRE DU SSU

Avec des ennemis de toutes parts, le SSU est engagé dans nombreuses opérations militaires. Leurs alliances sont peu nombreuses mais leurs effectifs sont énormes. Le développement de la machine de guerre SSU a déjà laissé son empreinte sur le visage de la guerre, et leurs idées progressistes restent à la pointe de la technologie de combat moderne.

LE FRONT OUEST

Il est à noter qu'il s'agit du front Ouest selon le point de vue SSU, leur Ouest.

Au début du conflit, ce fut ici que les combats furent les plus sanglants. Maintenant, la situation est plus stable. Il n'y a pas eu d'offensive majeure depuis 1946. L'année 1947 voit tout ceci changer, suite à des attaques massives simultanées de l'Axe à la fois dans le nord et le sud.

LE FRONT EUROPEEN

En Janvier 1942, le plus gros de l'offensive de l'Axe vint de Finlande. Les solides lignes de défense de l'armée Russe, tinrent bon, mais à grand coût. Plus récemment, grâce aux nouvelles capacités aériennes du SSU, des renforts furent amenés sur le front, en dépit des mauvaises conditions météorologiques.

Cet assaut à travers les denses forêts du nord s'avéra être un leurre. Le véritable objectif était le port de Mourmansk, qui héberge le quartier général de la Flotte Nord du SSU. La ville n'était qu'à peine remise de l'attaque ratée Allemande de 1941, mais sa population était déterminée à résister une seconde fois. L'offensive fut féroce, mais l'entière mobilisation des forces navales SSU triompha des agresseurs. Les marines Soviétiques, surnommés "la Mort Noire" à cause de leurs uniformes, prouvèrent qu'ils étaient de formidables adversaires.

LE FRONT CAUCASIEN

Dans le Sud, les objectifs de l'Axe étaient aussi clairs que possible : établir une tête de pont sur les bords de la Mer Caspienne via la destruction totale des Armées de la Garde stationnant en Géorgie, en Azerbaïdjan et en Arménie. Remplir cet objectif permettait à l'Allemagne de s'assurer le contrôle des champs pétrolifères de la région, longtemps convoités par le Haut Commandement de l'Axe. Un objectif secondaire était de couper toute liaison directe entre le SSU et la Turquie neutre.

En dépit de la préparation des troupes SSU, la force et l'ampleur de l'attaque anéanti presque la totalité des ardents défenseurs Soviétiques. Une grande partie de la région est maintenant sous contrôle de l'Axe. Seule la ville Zverograd tient encore, complètement encerclée. La Stavka est actuellement en train de rassembler ses forces pour apporter son secours à la ville assiégée.

LE FRONT EST

Il est à noter qu'il s'agit du front Est selon le point de vue SSU, leur Est.

Inconnu de la plupart des ressortissants hors SSU, la guerre en Asie de l'Est a également été extrêmement sanglante. Les troupes de l'Empire Japonais sont actives dans le secteur depuis près de 15 ans. C'est une des seules régions au monde où il n'y a pas de ligne de front clairement définie. Une ville peut changer de mains plusieurs fois dans le mois. Aucun camp ne fait de preuve de clémence ; il n'y a de prisonniers ni d'un côté, ni de l'autre.

LE FRONT DU MANCHUKUO

L'invasion Japonaise du continent Nord-américain (et de l'Australie) eut un effet dévastateur pour le SSU. Beaucoup de troupes Alliées furent rappelées du théâtre Pacifique pour revenir défendre leurs patries, et un nombre croissant de forces Japonaises fut réparti en Manchukuo. Des régiments Sibériens du SSU durent être envoyés dans la zone pour y contrer l'avance de l'Axe au lieu de renforcer d'autres fronts.

L'Empire Japonais produisant ses propres marcheurs, la menace est plus grande que jamais pour le SSU. Les forces de l'Axe ont là aussi besoin de s'assurer un approvisionnement régulier en VK et si elles y parviennent, la situation pourrait devenir critique pour le SSU.

LE FRONT SUD

Sur ses frontières Sud-Est, le SSU fait face à la fois aux assauts de l'Axe et à ceux des Alliés. Ces deux blocs ont jusque là évité l'affrontement entre eux pour concentrer leurs efforts contre l'Armée Rouge. Il semble que les deux ennemis reporte leur affrontement après la victoire contre les forces SSU.

Depuis l'Indochine Française, de nombreuses attaques sont lancées en continu sur la frontière méridionale. Les Alliés, désirant rétablir une liaison terrestre entre l'Indochine et la Birmanie, tentent de repousser le SSU. Dans les profondeurs de la jungle Birmane, les combats sont plus violents encore que dans les îles du Pacifique.

Dans le même temps, les attaques de l'Axe en Chine du Sud sont fréquentes. La région entière ressemble à un champ de bataille de la première guerre mondiale - un paysage lunaire avec des kilomètres de tranchées parcourant une terre brûlée et parsemée de cratères immenses causés par les énormes canons navals. Chaque camps a enterré des bunkers massifs et toutes les infrastructures sont maintenant souterraines. Le front Sud reste l'un des plus sanglants champs de bataille dans le monde.

LE FRONT AFRICAIN

Sur le vaste théâtre d'Afrique, la guerre est encore celle des premiers jours du conflit, à l'exception de l'arrivée d'un nouveau protagoniste : le SSU. Des régions entières changent de mains sur une base hebdomadaire selon l'avancée ou les retraites des armées ; néanmoins les forces en présence sont de tailles nettement inférieures aux autres fronts. Les armées comptent quelques centaines de véhicules comparé aux milliers en service sur le front d'Europe de l'Ouest.

Les armées des trois blocs présents en Afrique sont construites de manière similaire, avec un accent sur les véhicules très mobiles et les transports de troupes. Les forces Alliées et SSU ont été inspirées par l'Afrika Korps (DAK). Le N-DAK est d'ailleurs venu en Afrique, mais ne cible que les Alliés pour l'instant.

Au fur et à mesure de ses avancées, le SSU construit un nombre croissant de terrain d'aviation afin de tirer le meilleur parti de ses transports de troupes aéroportées. Les Alliés ont conscience de cet aspect du conflit et travaillent à détruire ou capturer ces cibles hautement prioritaires à chaque occasion.

LE FRONT NORD-AMERICAIN

La décision d'envahir l'Amérique du Nord fut difficile à prendre pour le SSU. Le bloc savait que ce serait encourir la colère des Alliés, mais Staline avait juré de se venger. Faire la guerre aux Alliés sur leur propre sol permettait aussi de soulager les autres fronts contestés par ces deux blocs : Amérique du Sud, Asie du Sud, et Afrique.

Ces opérations audacieuses furent le résultat d'années de planification et de préparation par le SMERSH. Les services de renseignements SSU savaient que la seule résistance réelle se trouverait sur la côte Ouest des Etats Unis, là où des préparatifs avaient été fait en prévision d'un débarquement japonais début 1942. Les autres côtes étaient chichement défendues - aucun général Allié sain d'esprit envisageait une possible attaque réussie lancée depuis les Everglades. Les événements leur prouvèrent qu'ils avaient tort.

LE FRONT EN ALASKA

Aucune autre armée dans le monde n'est accoutumée au froid comme l'est celle du SSU. La seule chose qui surpris les envahisseurs au delà du détroit de Bering fut la promptitude de la 3ème Division de Marines des Alliés. Ces adversaires se révélèrent plus tenace que prévu. Néanmoins l'Armée Rouge parvint à s'implanter solidement avant que les Alliés ne puissent réagir. Ces terres sont considérées comme un autre territoire SSU - un territoire qui n'aurait jamais dû être vendu par le régime décadent du Tsar, enfin revenu dans le giron de son propriétaire légitime.

Retranchés sur la péninsule d'Alaska, les Marines offrent une résistance désespérée mais résolue aux Soviétiques. Toute avancée qui se permet d'ignorer les forces présentes sur la péninsule voit les lignes de ravitaillement SSU très vulnérables aux contre-attaques. Jusque là, l'Armée Rouge a échoué à venir à bout des derniers défenseurs. Une vigoureuse défense Alliée s'est aussi formée autour de plusieurs régiments de Rangers Arctiques Canadiens dans le Nord.

La guerre sur le front d'Alaska est essentiellement une guerre d'usure : le SSU est convaincu de pouvoir continuellement ravitailler ses troupes et les Alliés se renforcent chaque jour, recevant tout ce dont ils ont besoin par voie terrestre plutôt que par la mer.

Le pire qui puisse arriver au SSU en Alaska serait que la puissante Marine Alliée puisse dégager ses effectifs du Pacifique. Si tel était le cas, certains groupes de combat seraient envoyés dans le Nord. Mais pour l'instant les Alliés sont suffisamment occupés avec la Marine Impériale Japonaise.

LE FRONT EN FLORIDE

Le SSU n'a pas anticipé les difficultés posées par les Everglades en Floride. L'invasion lancée depuis Cuba devait permettre de débarquer sur les plages ensoleillées de Miami. Mais un convoi inattendu de navires de la Marine Alliée, en route pour le canal de Panama pour renforcer la flotte du Pacifique, vint à passer au large de la Floride lorsque l'offensive a été lancée. Lorsqu'ils ont vu la flotte SSU, ils ont immédiatement ouvert le feu. L'amiral Soviétique n'avait pas d'autre choix que de changer de cap, et la flottille de navires de débarquement se dirigea alors à l'opposé de l'objectif : vers les Everglades.

Quelques jours plus tard, les premiers soldats Alliés de la 2ème Division de Marines arrivèrent depuis Camp Lejeune à Jacksonville, Caroline du Nord. Ils engagèrent immédiatement le combat contre le SSU, et les deux parties sont bloqués dans les combats depuis.

Dans chaque camps, les pertes causées par les Everglades eux mêmes sont plus importantes que toutes celles subies dans les opérations militaires dans cette zone. Les soldats du SSU ont appris à craindre autant les alligators que les soldats Alliés ; les Marines sont mieux préparés et portent avec eux de nombreux lance-flammes. Sur ce front, il n'y a pas de grandes batailles, juste d'innombrables petits engagements entre escouades, et, plus rarement, au niveau de la compagnie. Cela n'empêche pas le combat d'être sanglant et éprouvant pour les deux parties. L'avantage réel des Alliés ici, c'est que leurs soldats peuvent aller vers le Nord retrouver la civilisation et se reposer. Les soldats SSU ont été envoyés ici pour mourir. Ils ne savent jamais quand et si le ravitaillement arrivera, la Marine Alliée patrouillant constamment dans les eaux environnantes. Le ravitaillement des Soviétiques ne peut s'effectuer qu'à l'aide de sous-marins ou lors de rapides largages aériens en provenance de Cuba.

LE FRONT SUD-AMERICAIN

Aucun général soviétique avec toute sa tête n'aurait pensé un jour déployer ses troupes sur un front si éloigné. C'était avant que les ingénieurs Allemands capturés à Stalingrad ne révèlent l'existence de profondes mines de VK dans la jungle amazonienne. Dès lors, l'Amérique du Sud fut une des cibles prioritaire pour le SSU.

Sur ce front, la situation militaire est très compliquée. Bien qu'il ny ai pas de territoires appartenant réellement à l'Axe, l'Argentine neutre abrite de nombreux agents Allemands et Japonais, en relations étroites avec le gouvernement local du général Juan Peron. Il a grandement renforcé son armée et serait probablement capable de vaincre toute force d'assaut lancée sur le sol argentin.

Le véritable intérêt pour le SSU est l'Ouest du Brésil avec ses fameuses (et encore inconnues) mines de VK. Le Brésil a rejoint les Alliés dès le début de la guerre et a mobilisé son armée entière dans un effort pour contrer le SSU. Le terrain est difficile pour les deux belligérants : la guerre dans la jungle n'est pas faite pour les coeurs sensibles. De même que pour les batailles dans les Everglades en Floride, une manoeuvrabilité limitée empêche tout engagement majeur sur ce front. Il y a cependant de nombreuses escarmouches sanglantes, dans lesquelles les Hot Dogs Alliés tentent d'incinérer les KV47 SSU avant de se faire eux-même carboniser. Les marcheurs et les soldats se battent presque exclusivement en combat rapproché, un style où les soldats SSU excellent. Ils ont juste besoin de s'habituer un peu à la jungle...



LES HEROS SINO-SOVIETIQUES

Plus que tout autre bloc, le SSU a besoin de héros dans ces temps difficiles. Depuis le début de la guerre, avec son cortège de nombreuses défaites, les dirigeants Soviétiques ont compris l'importance d'avoir des modèles forts pour la population de la nation toute entière. Ces personnages incroyables sont glorifiés par les journaux et la radio, ils sont une source d'inspiration pour des millions de soldats, d'ouvriers et de paysans qui donneraient tout pour préserver leur pays et leurs convictions.

CAPITAINE KOSHKKA RUDINOVA

"Koshka" - 3ème Division des Services Spéciaux, SMERSH

Faits notables : Héros du SSU - 1945, Ordre de Kutuzov - 1945, Héros de l'Union Soviétique - 1943, Ordre de la Guerre Patriotique - 1942, Née en 1917 à Moscou, URSS

La Capitaine Rudinova est une légende connue dans tout le SSU. Elle est probablement le plus fameux citoyen du bloc en service dans les forces armées. Fille du héros Soviétique, le Colonel Mikhail Rudinova, maintenant MIA, Koshka a grandi sur toute les bases militaires à travers l'URSS. Elle et sa mère suivaient le colonel au gré des transferts d'un commandement à un autre.

Elevée comme un garçon parmi les autres jeunes hommes de la base, servir dans l'armée fut une voie naturelle pour Koshka. Elle rejoignit les Red Cadets à l'âge de 15 ans et sert son pays depuis ce temps. Peu de temps après sa formation initiale dans l'infanterie, elle s'est enrôlé dans une formation de chef de char, où elle battit tous ses camarades de classe. Koshka était au commandement d'un peloton de T34 lorsque la guerre a commencé, et elle a défendu sa ville bien aimée de Moscou avec l'énergie du désespoir.

Lorsque l'Armée Soviétique prit l'offensive, Koshka fut appelée pour rejoindre les Spetsnaz des forces spéciales. C'est toujours là qu'elle est actuellement, mais désormais elle commande son propre régiment. Au cours de sa carrière, Koshka acquis différentes compétences. Elle est experte dans le combat au corps à corps et bonne tireuse. Elle a des prédispositions au pilotage, visibles lorsqu'elle utilise "Grand'Ma" son marcheur attitré. Koshka a une relation quasi symbiotique avec cette machine, qu'elle a adapté à ses propres besoins.

Le petit monde de l'espionnage et des forces spéciales est au courant des relations ambiguës entre Koshka et Joe Brown, le héros Allié. Les renseignements SSU espèrent qu'un jour il puisse être retourné grâce au charme de Koshka.

SERGEANT DIANA BONDARENKO

"Red Yana" - 3ème Division des Services Spéciaux, SMERSH

Faits notables : Ordre de la Bannière Rouge - 1946, Ordre de Suvorov, 3ème classe - 1945, Ordre de la Guerre Patriotique - 1943, Née en 1919 à Kiev, URSS

De deux ans plus jeune que Koshka, Diana a toujours considéré celle-ci comme une soeur aînée. Née orpheline, elle a grandi dans diverses institutions publiques. Cette enfance difficile l'a rendu amère, mais lui a donné une grande force de caractère. Diana a survécu à de nombreuses situations mortelles où elle, ou Koshka, était impliquée. Elle a sauvé la vie de sa grande soeur à plusieurs reprises, des faubourgs de Moscou lors de la première invasion Allemande, jusqu'aux combats actuels de Zverograd.

Aujourd'hui membre du SMERSH à part entière, Diana sert fièrement son pays et ses idéaux. Chef efficace, elle commande depuis la ligne de front, au coeur de l'action. Elle teste personnellement sur le terrain une nouvelle arme : un lance-grenades automatique qui pourrait devenir l'arme standard de tous les soldats SSU. Diana est très fière d'avoir été choisie pour cette tâche, qu'elle considère avec la plus grande importance. Elle sacrifiera sa vie, et le prototype, avant d'être capturée. Elle transporte toujours des explosifs pour détruire l'arme si la nécessité l'y oblige : il ne doit en aucun cas tomber entre les mains de l'ennemi.



CAPITAINE-COMMISSAIRE NIKOLAI DIMITRIEVICH STARINOV

"Nikolaï" - 9ème Division de Chars Lourds de la Garde "Steel Cossacks", Armée Rouge

Faits notables : Héros du SSU - 1946, Ordre de Lénine - 1945, Ordre de l'Etoile Rouge - 1945, Ordre de la Guerre Patriotique - 1942, Née en 1910 à Sévastopol, URSS

Surnommé "l'Ours Rouge", le camarade Starinov est une étoile montante de l'Armée SSU. Il se bat pour son pays depuis l'assaut Allemand sur la Mère Patrie en 1941. Depuis, il a prit part à tous les combats les plus durs de la Grande Guerre Patriotique.

Nikolaï est l'une des rares personnes à être à la fois Commissaire et Officier de l'armée. Son incroyable héroïsme lui a valu cette position unique, ce qui lui donne une plus grande autorité, parfois plus qu'un général. Lorsque Nikolaï parle, tout le monde écoute, même au Kremlin.

Excellent officier de char, Nikolaï Starinov commande maintenant sa propre compagnie blindée de la 9ème Division de Chars Lourds. Elle est essentiellement composée de marcheurs lourds "Fury of Ivan". Cette Division a le plus haut ratio de l'armée SSU.

Starinov lui-même commande le plus gros tank disponible dans le SSU : l'énorme IS-5A "Karl Marx". Avec lui, Nikolaï a détruit toutes les machines qui ont envahi son pays natal, y compris des chars Tigre, Panther, et des chasseurs de char Elephant. Il n'a pas peur des marcheurs qu'il est amené à rencontrer dans la bataille. Il sait que son engin n'est pas aussi manoeuvrable que ceux de l'ennemi, mais aucun n'égale sa résilience et sa puissance de feu.

Starinov supervise actuellement toutes les opérations blindées dans le secteur de Zverograd. Il a visité la ville avant la guerre et l'a adoré, comme tout bon patriote Russe. La voir en ruines lui a brisé le coeur. Désormais, son seul but est de faire payer leurs actes aux envahisseurs.

COMMISSAIRE LÔ LYN-KUIN

"The Mastermind" - Conseil Militaire de la Révolution, 13ème Armée Red Banner

Faits notables : ses distinctions, s'il en a, sont inconnues, Né en 1899 à Hanoi, Indochine Française

Cette figure de l'ombre est unanimement reconnue comme l'un des hommes les plus dangereux de tout le SSU. Il s'est "occupé" de plus d'ennemis du régime que n'importe quel autre Commissaire, et beaucoup de ceux-ci étaient dans les propres rangs du SSU.

Né et élevé en Indochine Française, le camarade Lô a toujours été révolté par l'occupation étrangère de sa terre natale (il parle néanmoins encore le français couramment). Après la Révolution Communiste en Russie, il devint un fervent communiste marxiste. Jeune homme, il amassa l'argent qu'il pu et fit le long voyage jusqu'à Moscou de son propre chef. Sur place, il fit circuler une pétition pour réunir des fonds afin de libérer son pays par une révolution marxiste. Sa volonté et son dévouement furent rapidement reconnus, et il fut envoyé à la KUTV - l'Université d'Extrême Orient - où il reçut une éducation politique complète.

Hoome d'action, Lô rejoignit l'Armée Rouge peu de temps après l'obtention de son diplôme, et servit pendant de nombreuses années, recevant une formation spéciale qui lui sera utile pour ses activités futures. Dans les années 1930, une fois son service fini, il parcouru le monde afin de diffuser l'idéologie marxiste, se tissant un réseau de nouveaux contacts. Après les années de troubles politiques et pour échapper aux autorités en Asie du Sud, Lô retourna en URSS au début de la seconde guerre mondiale. Il reprit son travail avec les militaires et fut l'un des premiers à promouvoir l'idée des Commissaires politiques dans les rangs de l'Armée.

Par son travail dans le SSU et à l'étranger, il acquit une influence considérable dans le Parti Communiste, où son soutien et ses conseils sont très appréciés. Lyn-Lô Kuin supervise le contrôle politique de l'Armée SSU dans et autour de Zverograd. Avant son départ de Moscou, il a reçu des ordres clairs du Kremlin : quel qu'en soit le coût, la ville ne doit pas tomber.

SERGEANT-CHEF YAKOV PAVLOV

"Yakov" - 10ème Division d'Infanterie SSU

Faits notables : Héros du SSU - 1946, Héros de l'Union Soviétique - 1945, Ordre de Lénine - 1944, Ordre de la Révolution d'Octobre - 1943, Ordre de l'Etoile Rouge - 1942, Né en 1917 à Krestovaya, URSS

Fils de paysans du nord de la Russie, Yakov Pavlov a rejoint l'Armée Rouge en 1938. Il gravit rapidement les échelons, servant comme commandant d'une unité de mitrailleuses, artilleur, puis finalement comme commandant d'une unité de reconnaissance. Il a combattu les envahisseurs de l'Axe dès les premiers jours de la guerre et a juré de les combattre jusqu'au dernier.

Yakov devint célèbre lors de la bataille de Stalingrad alors que son peloton était engagé dans l'attaque d'un immeuble résidentiel sur un carrefour stratégique. Le lieutenant de son peloton fut grièvement blessé et Pavlov dut prendre le commandement dans la nuit du 17 Septembre 1942. Le bâtiment fut assiégé par les forces de l'Axe pendant deux mois avant que le peloton ne puisse être relevé lors d'une contre-attaque Soviétique. Pour son comportement exemplaire, Yakov fut officiellement reconnu comme Héros de l'Union Soviétique.

Aujourd'hui, l'histoire de Yakov est une source d'inspiration pour les troupes SSU assiégées à Zverograd. Leur courage est galvanisé par le souvenir de son attitude défiante et ils veulent qu'il soit fier d'eux.

LIEUTENANT EVA KOROUTCHENKO

"l'As Rouge" - 3ème Division d'Aviation d'Assaut de la Gardes, 2de Flotte Aérienne SSU

Faits notables : Héros du SSU - 1946, Ordre de Lénine - 1945, Ordre de l'Etoile Rouge - 1945, Ordre de la Guerre Patriotique - 1942, Née en 1910 à Sévastopol, URSS

Survommé "l'Ours Rouge", le camarade Starinov est une étoile montante de l'Armée SSU. Il se bat pour son pays depuis l'assaut Allemand sur la Mère Patrie en 1941. Depuis, il a pris part à tous les combats les plus durs de la Grande Guerre Patriotique.

Nikolaï est l'une des rares personnes à être à la fois Commissaire et Officier de l'armée. Son incroyable héroïsme lui a valu cette position unique, ce qui lui donne une plus grande autorité, parfois plus qu'un général. Lorsque Nikolaï parle, tout le monde écoute, même au Kremlin.

Excellent officier de char, Nikolaï Starinov commande maintenant sa propre compagnie blindée de la 9ème Division de Chars Lourds. Elle est essentiellement composée de marcheurs lourds "Fury of Ivan". Cette Division a le plus haut ratio de l'armée SSU.

Starinov lui-même commande le plus gros tank disponible dans le SSU : l'énorme IS-5A "Karl Marx". Avec lui, Nikolaï a détruit toutes les machines qui ont envahi son pays natal, y compris des chars Tigre, Panther, et des chasseurs de char Elephant. Il n'a pas peur des marcheurs qu'il est amené à rencontrer dans la bataille. Il sait que son engin n'est pas aussi manoeuvrable que ceux de l'ennemi, mais aucun n'égale sa résilience et sa puissance de feu.

Starinov supervise actuellement toutes les opérations blindées dans le secteur de Zverograd. Il a visité la ville avant la guerre et l'a adoré, comme tout bon patriote Russe. La voir en ruines lui a brisé le coeur. Désormais, son seul but est de faire payer leurs actes aux envahisseurs.



LA VILLE DE ZVEROGRAD

"Un nouveau foyer pour un meilleur futur"

Dans les années 1930, le Comité Central du Parti Communiste de l'Union Soviétique décida de s'engager dans une expérience audacieuse. Une nouvelle ville moderne allait être créée en un temps record. Bien que petite en taille, elle allait rivaliser avec les plus grandes capitales du globe. Cette ville allait prouver au monde entier que l'Union Soviétique pouvait tout accomplir. Plusieurs mois furent nécessaires pour choisir la localisation parfaite pour ce projet, tout comme pour trouver son nom. Il fut finalement décidé qu'elle s'appellerait Zverograd, et qu'elle serait bâtie sur les bords de la mer Caspienne, à quelques 150 kilomètres d'Astrakhan. Elle fut érigée sur le site d'une cité médiévale, dont le nom avait été oublié depuis longtemps, composée de maisons de bois entourant un ancien monastère Orthodoxe sur une colline. Ce petit village historique fut gardé intact en mémoire du passé, et sur les terrains environnants, la cité de Zverograd commença à sortir de terre.

Les meilleurs architectes de l'URSS furent convoqués pour établir les plans de la ville. Ils décidèrent de créer un tout nouveau système de métro qui permettrait aux travailleurs de rejoindre rapidement leurs usines et de se déplacer à travers la ville. Ils tracèrent de larges avenues pour accueillir de grands défilés. Ils planifièrent des routes modernes et des ponts pour relier les différentes parties de la ville. Ils dessinèrent un réseau d'égout surdimensionné capable de supporter une population bien plus nombreuse, anticipant le fait que Zverograd allait devenir une des plus importantes villes de toute l'Union Soviétique.

Finalement, quatre ans seulement après le choix du site, les premiers habitants de Zverograd commencèrent à arriver. Ils venaient du pays tout entier, attirés par les campagnes publicitaires présentant la ville comme un paradis moderne.

Les premières rumeurs commencèrent à se répandre au début de 1941. Les travailleurs du métro avaient trouvé "quelque chose" alors qu'ils creusaient l'extension d'une nouvelle ligne. Ils n'avaient aucune idée de ce dont il s'agissait, le décrivant comme une énorme structure souterraine, imperméable à tout ce qu'on utilisait pour y entrer. De l'édifice émanait une sensation étrange. Une équipe officielle fut envoyée depuis Moscou pour enquêter, mais avant qu'une explication ne puisse être fournie, les troupes Allemandes traversèrent la frontière occidentale de l'URSS, l'entraînant dans la guerre. C'était il y a des années, avant que le SSU nouvellement formé ne tourne à nouveau toute son attention sur les secrets souterrains de Zverograd, à l'instar de ses ennemis.

ZVEROGRAD AUJOURD'HUI

Lorsque fut faite l'étrange découverte dans les sous-sols de la ville, l'Union Soviétique faillit à garder le secret, et bientôt ses ennemis s'y intéressèrent eux aussi. Personne ne sait vraiment ce qui se cache sous la ville, mais chacun s'est fait sa petite idée. Certains disent qu'il s'agit d'une mine souterraine de VK. D'autres, dont font partie l'ASOCOM et le Blutkreuz Korps, pensent que c'est bien plus que cela. Le SMERSH a trouvé ce qui ressemble à une "entrée" dans la structure, mais doit encore parvenir à la franchir. Le temps est compté, cependant, et les trois blocs se combattent pour le contrôle des secrets de Zverograd.

La violence déployée par les différents protagonistes a réduit la ville en ruines. Située sur le trajet d'invasion de l'Axe en vue des champs pétrolifères de Grozny et du nord de l'Iran, la ville était mal placée. Maintenant, elle se trouve au point de rencontre des trois blocs, et la cité en souffre grandement. Presque la moitié des bâtiments de la ville ont été détruits, plus encore n'ont plus de toit, et presque toutes les fenêtres sont brisées. La ville médiévale a presque entièrement brûlé, la seule structure encore debout est le monastère, solidement construit en pierres robustes. La lutte pour le contrôle de la ville est permanente, et cela fait des années qu'aucune force n'est en mesure d'y prétendre.

Les égouts et le métro sont maintenant des champs de bataille à part entière. Les tunnels sont lourdement gardés par le SSU dans sa tentative de cacher l'accès à l'artefact, mais des assauts quotidiens réduisent leurs défenses. Dans leur effort pour nettoyer les tunnels, le Blutkreuz Korps y a lâché des escouades de zombies incontrôlables s'attaquant à tout ce qu'ils croisent. Les Alliés réquisitionnent de façon croissante des lance-flammes, arme à l'efficacité mortelle dans l'environnement confiné des souterrains.

La ville est une zone de guerre. De plus en plus de troupes de l'Axe arrivent chaque jour, combattant pour le contrôle de chaque bâtiment détruit ou tas de ruines procurant le moindre couvert. Les Soviétiques se sont retranchés. Ils ont survécu à Stalingrad et ont une grande expérience des combats en milieu urbain. De grandes offensives alliées sont lancées régulièrement depuis les plages orientales de la ville, envoyant directement des troupes fraîches sur la ligne de front... ou ce qui y ressemble.

"Le nouveau foyer pour un meilleur futur" est désormais devenue "la ville maudite".

Vous en saurez plus sur la ville et ses batailles dans l'extension de campagne à venir : Opération Hadès.



AERONEFS

Le SSU est la première armée de Dust Tactics à déployer des aéronefs de combat qui opèrent à portée de combat contre l'infanterie ennemie. Les autres blocs vont probablement répondre à cette nouvelle menace aussi rapidement que possible ! Les règles suivantes régissent toutes les unités aéronefs, quel que soit le bloc auxquelles elles appartiennent.

Les unités aéronef fonctionnent comme n'importe quelle autre unité de Dust Tactics, à quelques exceptions près. Ces modifications sont indiquées ci-dessous et expliquées en détail

REGLES GENERALES

Les unités aéronef ont toutes une classe d'armure ☹️.

Toute autre unité qui semble voler, mais qui ne dispose pas d'une classe d'armure ☹️ fonctionne plutôt comme un véhicule terrestre (à la manière d'un aéroglisseur).

La classe d'armure régite ☹️ ces véhicules capables de contrôler les changements d'altitude.

Les aéronefs peuvent seulement être ciblés par des armes qui affectent la classe d'armure ☹️.

Les unités aéronef ont une ligne de vue sur n'importe quelle unité sur le champ de bataille. De même, n'importe quelle unité sur le champ de bataille peut cibler des unités aéronefs (si leur arme à distance le permet). Un aéronef ne peut jamais bénéficier d'un couvert, mais les autres unités à couvert bénéficient normalement d'une sauvegarde de couvert contre une attaque provenant d'un aéronef.

Les unités volantes sont très difficiles à abattre à cause de leur vitesse. Pour représenter cela, les unités volantes ne peuvent jamais être ciblées à une distance de plus de 6 cases. Concernant les armes de portée U, lors d'un tir sur une unité avec une classe d'armure ☹️, traiter la portée illimitée en tant que portée 6.

Toutes les unités aéronef ignorent les restrictions de terrain lorsqu'elles se déplacent. Elles peuvent voler au-dessus des caisses de munitions, des pièges anti-chars, de l'eau, de la fumée, des terrains impraticables, et même des structures sans en être affecté. Les unités aéronef peuvent survoler des cases n'ayant pas de point dans leur centre (cases de terrain par exemple). Toutefois, comme indiqué ci-dessus, elles ne bénéficient pas du couvert fourni par le terrain. Ceci s'applique aux structures ainsi: les unités aéronefs peuvent les survoler mais ne peuvent pas se cacher derrière elles. Comme indiqué ci-dessus, à moins d'être à l'intérieur d'une structure, rien - pas même une autre unité aéronef - ne bloque la ligne de vue vers ou depuis une autre unité aéronef.

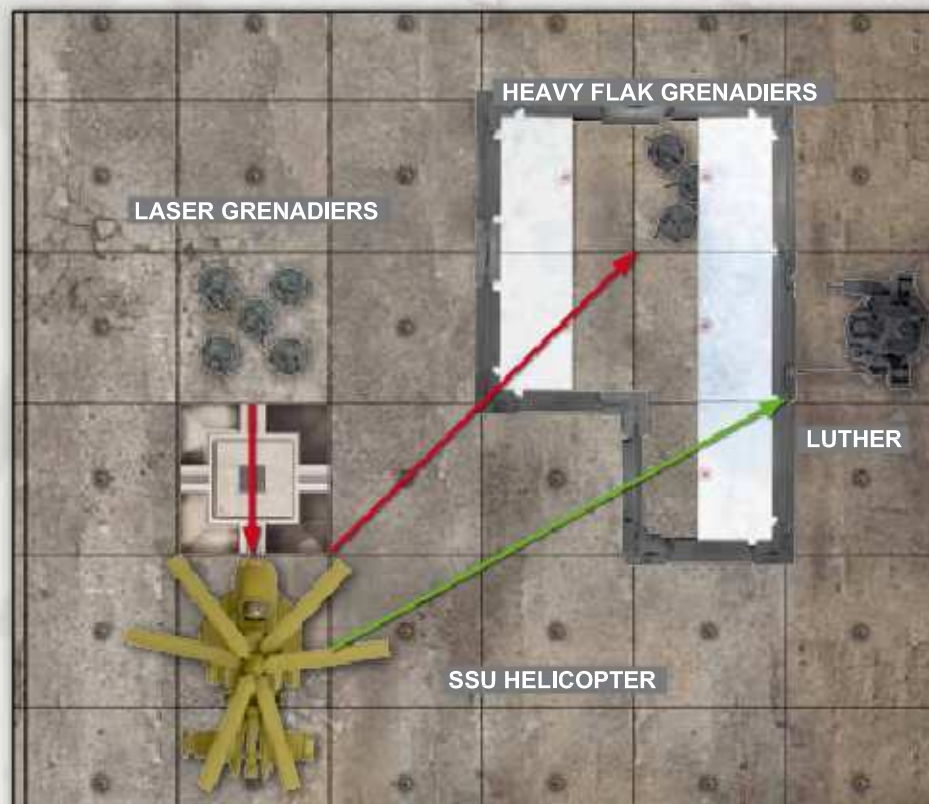
Les structures sont une exception à la capacité d'un aéronef d'ignorer le couvert et le terrain. Les unités aéronefs ne peuvent cibler des unités à l'intérieur d'une structure que si l'unité est sur une case qui présente une sortie (ou sur le toit). Un aéronef ne peut être ciblé à partir d'une structure que si l'unité attaquante se trouve sur une case qui présente une sortie (selon la règle habituelle).

Toutes les unités volantes peuvent se déplacer par dessus les unités amies et ennemies. Elles ne peuvent pas finir leur mouvement sur la même case que celle d'une autre unité, mais elles peuvent traverser librement toute case occupée par une unité. Ceci s'applique également aux héros. Les unités volantes peuvent finir leur mouvement n'importe où sur le champ de bataille, même sur le toit d'une structure. Lors de la détermination de la portée vers ou depuis un véhicule volant, suivez toutes les règles normales de la portée.

Les unités volantes sont perpétuellement en mouvement. Par conséquent, toute unité volante doit faire au minimum une action **MOVE** à chaque tour. Ainsi, les unités volantes ne peuvent jamais choisir de faire une action **SUSTAINED ATTACK**.

Souvent, la figurine d'un aéronef pendra plus de cases que celle occupée par sa base. En termes de jeu, l'aéronef est considéré comme n'occupant que la case contenant sa base.

Quelques règles spéciales, comme l'utilisation de la compétence **ACE PILOT** ou la compétence **HOVER** peuvent modifier ces règles.



Exemple : Cet hélicoptère du SSU engage des troupes de l'Axe. La ligne de vue des Laser Grenadiers n'est pas bloquée, mais leurs armes ne peuvent pas endommager une armure ☹️. Les Heavy Flak Grenadiers peuvent endommager l'hélicoptère du SSU, mais comme ils sont dans un bâtiment et non à proximité d'une entrée, leur ligne de vue est bloquée. L'hélicoptère du SSU dispose d'une ligne de vue non bloquée sur le Luther, malgré sa position derrière le bâtiment. Le canon 5cm Flak 43 du Luther est évalué 3/1 contre 2 unités ☹️, une **SUSTAINED ATTACK** fera probablement pas mal de dommages !

ENTRER SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Les unités volantes peuvent choisir d'entrer en jeu différemment des unités au sol.

Lors du déploiement d'une unité volante (☹️) un joueur peut choisir une des options suivantes :

Déploiement régulier : L'unité volante entre comme les autres unités.

La première action du premier tour est une action **MOVE** pour entrer dans le champ de bataille (comme d'habitude). La deuxième action peut être tout autre chose (toujours comme d'habitude).

Déploiement avancé : L'unité volante peut entrer dans le plateau de jeu sur n'importe quelle case qui n'appartient pas à la zone de déploiement adverse. Lors d'une entrée en jeu utilisant le déploiement avancé, l'aéronef doit effectuer une action **MOVE + MOVE**, donc il ne peut pas faire autre chose lors de son activation, sauf arriver sur cette case. Il peut toujours être réactivé par une escouade de commandement.

Si l'aéronef possède la compétence **Carry Capacity**, aucune unité qu'il transporte ne peut sortir pendant le même tour dans lequel l'aéronef entre dans le champ de bataille en utilisant l'option de déploiement avancé.

NOUVELLES REGLES

Le SSU possède plusieurs nouveaux types d'unités munies de compétences et de règles spéciales qui nécessitent des explications supplémentaires. Les compétences de pilotage et les unités commissaires sont de nouveaux concepts dans **Opération Zverograd**

ESCOUADES DE COMMISSAIRES

Au sein du SSU, les commissaires sont une puissance politique et une omniprésence sur le champ de bataille. Cela est particulièrement vrai sur les lignes de front et des zones de combat. Depuis le début de l'opération Barbarossa en 1941, les officiers politiques ont été de plus en plus communs, contribuant à s'assurer que la politique militaire du SSU est suivie.

Les escouades de commissaires sont des officiers hautement formés, chargés de l'efficacité des troupes d'élite qui combattent dans Dust Tactics. Elles sont beaucoup plus meurtrières que leurs équivalents au sein des armées régulières du SSU. Les commissaires disposent de l'armement de dernière génération que le SSU peut fournir. Leurs compétences uniques pour motiver les hommes peuvent faire ressortir le meilleur de tout soldat.

Les commissaires peuvent être utilisés aussi bien en escouade qu'individuellement. L'escouade de commissaires comporte plusieurs cartes Dust Tactics, aussi bien pour l'unité de commissaires, que pour chaque commissaire en particulier

COMPETENCES DE PILOTES

Certaines compétences de héros peuvent être utilisées tout en pilotant un véhicule, qu'il s'agisse d'un char, un marcheur ou d'un avion. Ces héros auront la compétence **PILOT**, avec l'indication du type de véhicule qu'ils sont capables de piloter. Pour l'instant, seule Koshka possède la compétence **PILOT: Grand'Ma**.

Les compétences répertoriées en tant que compétences de pilotage sont attribuées au véhicule que le héros pilote. Toutes les compétences de pilotage peuvent être utilisées aussi bien pendant que le héros pilote un véhicule que quand il ne pilote pas le véhicule.

Exemple : Nikolai, Tank Commander du SSU, possède la compétence **TAKE AIM**. Cela lui permet d'inverser le lancé de dé quand il fait une action **SUSTAINED ATTACK**. Nikolai peut bénéficier de cette compétence quand il utilise ses propres armes ou quand il utilise les armes du véhicule dans lequel il se trouve.

NOUVELLES COMPETENCES

ACE PILOT

Un héros doté de cette compétence est un pilote extraordinaire. À chaque tour passé au pilotage d'un véhicule, lancez un dé de combat lorsque le véhicule piloté est activé. Si le résultat est un 6+, le véhicule du héros gagne une **ACTION** supplémentaire pour le tour. Cette capacité ne peut être utilisée que lorsque le héros pilote un véhicule

AIR LIFT

Certains marcheurs sont équipés de soutes et d'emplacements de fixation qui lui permettent d'être transportés par un aéronef. Une unité dotée de cette compétence peut être transportée par une unité volante de classe d'armure 6+ qui possède la compétence **Carry Capacity** appropriée

AIR SUPERIORITY






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




AMPHIBIOUS UNIT




Une unité dotée de cette compétence peut entrer dans l'eau (terrain triangle) et sur la terre (terrain cercle).









CARRY CAPACITY





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

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

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

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

Si le véhicule est détruit alors qu'il transportait des soldats, le joueur qui contrôle le véhicule lance **un dé à la fois**, pour chaque figurine qui est à l'intérieur du véhicule. Lors d'un lancé pour un soldat, ce soldat est éliminé sur un résultat . Lors d'un lancé pour un héros, ce héros perd un  sur un résultat . Les figurines restantes de l'unité sont ensuite posées dans n'importe quelle case que le véhicule occupait et sont considérées comme ayant été activées pour ce tour.

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

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

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

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

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


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

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

CARRY CAPACITY : VEHICLE

Cette compétence fonctionne exactement comme la compétence **Carry Capacity**, à la différence que le véhicule peut transporter avec lui d'autres véhicules. Une valeur d'armure est présente à côté du nom la compétence. Un véhicule doté de cette compétence peut transporter un autre véhicule de cette valeur ou inférieure.

Si un véhicule possède cette compétence à plusieurs fois, il peut transporter un véhicule pour chaque compétence énumérée.

Un véhicule Volant (classe d'armure ) ne peut transporter que des véhicules qui possèdent la compétence **AIR LIFT**.

COMMISSAR





Une unité avec la compétence Commissar peut rejoindre d'autres unités comme le fait un héros. Un commissaire respecte les mêmes règles qu'un héros rejoignant une unité. Toutefois, un commissaire n'est pas considéré comme un héros, donc un héros peut aussi rejoindre la même unité. Un seul commissaire peut se joindre à une unité (bien qu'un commissaire en particulier peut rejoindre une unité complète de commissaires). Un commissaire ne peut pas se joindre à un héros en particulier qui n'a pas rejoint une escouade. Un commissaire se joint à une unité pour la partie entière et ne peut pas quitter l'unité pour quelque raison que ce soit. Si l'unité est remise en jeu, le commissaire revient en jeu avec l'unité.

COMBINE SHOTS

Cette compétence est disponible pour certains véhicules équipés de deux lance-flammes. Au lieu de tirer séparément, le véhicule peut combiner les deux tirs en un seul. Plutôt que de lancer les dés de combat pour chaque arme individuellement, le joueur lance les dés de combat pour une seule des armes, mais la portée est prolongée de un.

FIGHTING SPIRIT

Un héros avec cette capacité est un combattant extraordinaire. Il sait comment mettre en avant son avantage et peut mener inlassablement l'assaut.

Une fois par partie, le héros peut faire appel à un niveau de détermination dont peu peuvent se vanter. Le héros considère les  comme des  et les  comme des  avec toutes ses armes, à condition que le héros fait au moins une action **MOVE** ce tour. Afin de déclencher ce bonus, le héros doit se déplacer avant d'attaquer.

Un héros doté de cette compétence la partage avec son escouade.

HOVER

Une unité volante dotée de cette compétence peut effectuer un vol stationnaire. Contrairement aux autres aéronefs () l'unité n'est pas obligée de faire au moins une action **MOVE** pendant son tour. Grâce à ça, le véhicule peut faire une **SUSTAINED ATTACK**.

LEGENDARY TACTICIAN

Lorsque cet officier de renommée internationale doté de cette compétence est dans une armée, deux choses se produisent.

Lors du jet d'initiative, le joueur considère les ☒ comme des ■ et les ■ comme des ☒.

De plus, les escouades d'infanterie de cette armée qui sont adjacentes au héros (et l'escouade dans laquelle se trouve le héros) obtiennent un niveau de couvert supplémentaire, jusqu'à un **HARD COVER**. Une unité ne disposant pas de couvert est considérée comme ayant un **SOFT COVER**. Une unité ayant déjà un **SOFT COVER** est considérée comme ayant un **HARD COVER**.

PILOT : NAME

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

Un véhicule avec cette compétence ne peut être piloté que par un héros particulier. Rappelez-vous qu'un véhicule peut toujours être mis en jeu sans son pilote. Mais aucun héros, autre que celui indiqué sur la carte, ne peut le piloter.

Quand il pilote un véhicule, les deux unités sont activées en même temps, à moins que le héros ne décide de débarquer du véhicule. Si le héros débarque du véhicule, il doit le faire avant l'activation du véhicule pendant ce tour là.

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

RARE UNIT

Il est rare de voir une unité dotée de cette compétence sur le champ de bataille. Peut-être qu'elle est difficile à construire, ou qu'elle a été volée à un ennemi. Quel qu'en soit la raison, quand elle est perdue, il est difficile d'en obtenir une autre.

Un joueur ne peut inclure qu'un seul exemplaire de chaque unité Rare dans son armée. Comme pour les héros, un joueur ne peut dupliquer ces unités uniques.

De plus, une unité dotée de cette compétence ne peut plus revenir en jeu quel qu'en soit la raison (y compris par un Command Squad) après qu'elle ait été détruite sur le champ de bataille. Une fois qu'elle est perdue, c'est fini !

TAKE AIM

Un héros doté de cette compétence est un incroyable tireur d'élite. Il peut tirer le meilleur parti de n'importe quelle arme qu'il peut manier, tant qu'il dispose de temps pour viser.

Quand un héros doté de cette compétence fait une **SUSTAINED ATTACK**, inversez les résultats des dés (considérez les ☒ comme des ■, et les ■ comme des ☒) au lieu de relancer les dés.

Un héros doté de cette compétence ne la partage pas avec son escouade.



NOUVELLES UNITES

Ces images sont classées "confidentielles" et doivent être protégées par les agents SSU avec toutes les mesures nécessaires.

HELICOPTERES D'ATTAQUE MIL MI-47

Il y a quatre types d'armes à disposition du MI-47 pour diverses missions. Chacune est détaillée ici.

AIRBLASTER

Cette variante est un hélicoptère d'attaque spécialisé dans la lutte anti-blindés. Sur le champ de bataille, le "Airblaster" est mortel. Avec ses deux bombes de 250 kg, il peut détruire ou endommager n'importe quelle unité blindée. Comme les autres hélicoptères, il peut également délivrer un déluge de feu sur n'importe quelle cible à portée de sa mitrailleuse et de ses roquettes. Rappelez vous que ces dernières et les bombes sont des armes à munitions limitées; une seule de chaque peut être utilisée lors d'une même activation. Les roquettes elles-mêmes sont une arme très versatile, utile aussi bien contre l'infanterie que contre les véhicules. Lorsque les armes à munitions limitées ont toutes été utilisées, le "Airblaster" peut encore être utile pour "nettoyer" le champ de bataille des restes de l'infanterie ennemie.

BURNER

Troquant les bombes de la version "Airblaster" avec du Napalm, le "Burner" est la variante anti-infanterie de l'hélicoptère d'attaque SSU. Sa cargaison peut infliger des dégâts considérables à l'infanterie et peut même endommager les véhicules en cas de besoin. Egalement équipé de nacelles lance-roquettes, le "Burner" peut augmenter sa puissance de feu le temps de deux activations. La plupart du temps utilisé comme chasseur d'infanterie, cet hélicoptère peut causer des dommages importants à la force d'attaque de l'adversaire. Un commandant peut avoir à choisir entre une cible de haute valeur et une cible d'opportunité, aussi il sera sage pour son adversaire de ne pas lui offrir les deux à la fois.

DEATH RAIN

La troisième version de hélicoptère d'attaque SSU, le "Death Rain" est potentiellement une des unités les plus mortelles de Dust Tactics. Il peut être difficile à utiliser, étant donné que ses armes principales ont une portée de 1 (hormis sa mitrailleuse), et aussitôt qu'il sera dans les airs, il se fera tirer dessus. Néanmoins, lorsque le "Death Rain" parvient à portée, il peut semer le chaos. L'infanterie disparaît, les tanks et les marcheurs sont pulvérisés. Rappelez vous que le Napalm et les bombes sont des munitions limitées et que vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces deux armes lors d'une même activation. Mais ne vous inquiétez pas, c'est bien suffisant pour écraser votre adversaire.

STRIKER

Grâce à ses systèmes d'armes extrêmement puissants, le "Striker" est un hélicoptère d'attaque qui peut engager des cibles volantes et les détruire assez facilement. C'est la version SSU d'un avion de chasse. Ses armes impressionnantes sont aussi très efficaces contre les cibles légères comme l'infanterie. Que vous ayez besoin de puissance de feu anti-aérienne ou que vous vouliez annihiler les soldats d'élite ennemis, le "Striker" est parfait pour accomplir cette tâche. Capable d'effectuer de dévastatrices attaques soutenues, cet aéronef va être redouté par vos adversaires.

TRANSPORT AERIEN / VOLONTAIRES CHINOIS

Dédié au transport, le MIL MI-45 peut amener jusqu'à huit soldats n'importe où sur le champ de bataille plus rapidement que n'importe quelle autre unité. Transporter une combinaison mortelle de troupes variées de cette façon peut donner au SSU un avantage offensif important. Unité peu coûteuse, le transport aérien est des plus efficaces lorsqu'il a à son bord des unités résistantes ou très mortelles. Il sera certainement une des cibles principales de votre adversaire. Le réactiver tôt dans la partie en utilisant l'escouade de commandement peut lui permettre de livrer à bon port sa cargaison avant que le feu ennemi ne devienne trop intense.

Les "Volontaires Chinois" sont l'une des unités d'infanterie les moins chères disponibles, mais sont néanmoins extrêmement utiles. Ils peuvent infliger des dommages importants à l'ennemi, tout en fournissant des troupes de première ligne sacrificiables si nécessaire. Si le plan ne comprend pas leur sauvegarde, soyez sûr qu'ils tomberont en se battant ! Même si elle n'en a pas l'air, c'est une unité assez résistante. Lorsque plusieurs de ces unités attaqueront votre adversaire, il comprendra ce que signifie le terme Marée Rouge.



OHOTNIKI

Composante essentielle de toute armée SSU, la Rifle Squad est spécialisée dans le "traitement" de l'infanterie ennemie. Avec leur fusils de sniper, ils peuvent engager les autres soldats avant que toutes représailles soient possibles. Véritable unité d'infanterie d'élite, ces unités SSU se doivent de prendre une position stratégique dans les premiers tours du combat. A couvert, ils peuvent se mettre à l'affût de l'ennemi. Une fois à portée, les mitrailleuses de la Rifle Squad peuvent ouvrir le feu et ouvrir un sillon dans l'unité par une tempête de balles.



FRONTOVIKI

Autre escouade d'infanterie de base, ces troupes portent deux mitrailleuses lourdes sur le champ de bataille. C'est vraiment une unité que vous devez d'avoir dans votre armée! Si une unité ennemie est assez stupide pour se mettre à portée de leurs autres armes (portée 2) cela risque d'être un bain de sang.

Comme leurs frères d'armes équipés de fusils, ces troupes se doivent de trouver un bon couvert sur le champ de bataille. Depuis leur position, les mitrailleuses de l'unité seront vite mises à contribution.



FAKYELI

L'une des plus mortelles unités de combat rapproché du jeu, ces soldats sont sans peur. A courte portée, ils peuvent détruire n'importe quelle autre unité. Seule les unités volantes peuvent les forcer à se cacher.

Equipés de Shotguns, de cocktails Molotov, et d'un "lance-soufre", la plupart de leur matériel nécessite de petites explications. Amenez les juste assez prêt et ils feront un trou dans la ligne de front.



THE MEDVEDI

Les escouades de commandement font partie du jeu depuis le début, mais celle du SSU est un peu différente. Portant avec lui un impressionnant Power Tool, leur mécanicien peut attaquer les véhicules en combat rapproché avec des effets dévastateurs! Ils portent aussi leur équipement standard et ont accès à toutes les compétences spéciales qui en font une des unités les plus importantes de toute armée.



DRAKONI

Atout uniquement accessible au SSU, les Commissaires peuvent être utilisés comme une seule unité de soldats endurcis ou répartis dans plusieurs unités d'infanterie, renforçant leurs capacités. La façon dont vous les utiliserez influera sur la taille et la composition de votre armée. Si vous

utilisez une force d'infanterie lourde, allouer à chaque unité un commissaire augmente considérablement sa force, lui donne une arme supplémentaire, un point de vie en plus, et la compétence Assault ; une unité devient alors une unité d'élite! Les Commissaires donne aussi accès à un très utile Bazooka, ou à une mitrailleuse. Ces derniers seront rattachés aux escouades qui seront envoyées dans les pires endroits du champ de bataille, là où leurs armes lourdes feront la différence. Lorsqu'ils sont déployés en une unique unité de cinq hommes, les Commissaires sont de féroces guerriers qui peuvent détruire tout ennemi croisant son chemin. Utilisez les de cette façon dans une armée un peu légère en infanterie afin d'ajouter une puissante équipe à votre force.



SSU SPECIALISTS

Tout comme les autres blocs, le SSU fait usage d'équipes de deux hommes hautement entraînés. Alors que les "Nabludatye!" fonctionnent comme leurs homologues observateurs Alliés ou de l'Axe, le SSU arme ses équipes de snipers (appelés "Jnetzi") d'une paire des puissants fusils Widowmaker, plutôt que d'en spécialiser un en tant qu'observateur.



MARCHEUR KV47

Comme beaucoup d'autres machines de guerre SSU, le KV47 peut être équipé de différentes façons afin de remplir divers rôles et soutenir les soldats sur le champ de bataille.

NADYA

Première variante du KV47 mis en service par le SSU, le "Nadya" est un marcheur mortel. Sa mobilité améliorée par rapport aux véhicules à chenilles traditionnels est toujours utile pour maximiser l'utilisation de ses deux Sulfur Jets. Cela s'avère léthal pour l'infanterie mais peut aussi être très efficace contre les véhicules blindés. Sa capacité à combiner les tirs peut s'avérer être une mauvaise surprise pour un adversaire complaisant; alors qu'une unité pense être à l'abri, cette capacité prouvera le contraire. L'arsenal de "trucs méchants" du Nadya laissera toujours l'adversaire dans l'expectative.

NATASHA

Version la plus courante du KV47 et armé de deux obusiers, le "Natasha" potentiellement mortel pour l'infanterie d'élite lui faisant face. Ses grenades ignorent les couvert et sa compétence All In One peut augmenter sa puissance de feu face à un adversaire dangereux. Cette puissante variante du KV47 sera certainement utile pour prendre des positions stratégiques sur le champ de bataille. Avec ses armes de portée 6, le "Natasha" sera capable de viser à peu près toute la zone de combat.

NATALYA

Une pure machine de destruction. Un des marcheurs les plus mortels en combat rapproché. Le "peuvent être augmentés une fois par partie grâce à sa compétence Berserk, autorisant le "Natalya" à relancer ses jets de combat ratés lors d'une attaque. Ce marcheur risque d'être difficile à utiliser sur un terrain découvert offrant de nombreuses lignes de tir, mais s'il a assez de couverts pour manoeuvrer à l'abri, il se révélera brillant. Vos adversaires en viendront à craindre ce marcheur, car il peut détruire n'importe quelle unité avec facilité.



TRANSPORTEUR DE MARCHEUR & KV47 AEROPORTE

Le SSU est le seul bloc ayant la technologie nécessaire au transport des marcheurs directement sur la ligne de front. Avec son transporteur de marcheur vous pouvez placer un véhicule bien armé n'importe où sur le champ de bataille à grande vitesse. Utilisez cet avantage au plus tôt pour bloquer des zones entières du champ de bataille, pour prévenir l'arrivée de l'infanterie ennemie, ou pour contester l'avancée des marcheurs adverses. N'oubliez pas que cet hélicoptère a aussi des arme! Faites bon usage de ses mitrailleuses.

Le KV47 aéroporté (Aero) est conçu pour un largage rapide du transporteur, s'aidant de ses puissants propulseurs pour freiner sa chute et atterrir en toute sécurité. Ses réserves de carburant permettent au KV47 Aero d'utiliser de courtes salves de boost qui augmentent considérablement sa vitesse pendant une courte période. Il y a trois configurations d'armes à disposition des KV47 Aero.

NASTASIA

Ce marcheur, une des meilleures plate-forme anti-aérienne, est le fléau de toute unité volante ennemie sur le champ de bataille. Le "Nastasia" peut aussi détruire les unités d'infanterie avec la même aisance et dans un grand rayon d'action. Ce marcheur a tellement de mitrailleuses que le volume de plomb qu'il tire peut aussi endommager les véhicules! Comme ce marcheur est aéroporté, il peut être déployé sur une position avantageuse dès le début de partie ; les mitrailleuses du "Nastasia" seront utilisées à bon escient rapidement.

NIKITA

Bien qu'il soit équipé d'un système d'arme très similaire au "Natasha", le "Nikita" a un usage complètement différent sur le champ de bataille. Il est capable de blesser n'importe quelle unité à laquelle il est confronté, mais il est plus efficace contre l'infanterie. Sa capacité à être aéroporté partout sur le champ de bataille peut le placer en des zones très dangereuses pour votre adversaire. Avec tous ses dés de combat ignorant les couvertures, il infligera de graves dommages.

NINA

Dernier né de la famille KV47, le "Nina" utilise des armes dérivées du panzerfaust de l'Axe. Les RPG sont des armes anti-char efficaces pouvant défaire les ennemis les mieux blindés en une seule attaque. La courte portée de ces armes est compensée par la capacité du marcheur à être aéroporté. Il peut alors être positionné là où il sera le plus utile ; au milieu de l'armée ennemie. Souvent envoyé en mission suicidé, le "Nina" peut rapporter en un seul tour plusieurs fois son coût en PA. Faites payer l'ennemi avant qu'il ne détruise cette unité!



WOTAN / FLAMM-LUTHER

Équipé des armes laser les plus lourdes disponibles sur la planète, le "Wotan" peut engager les véhicules ennemis à grande portée. Bien qu'il lui manque une portée illimitée (impossible avec l'état actuel de la technologie terrestre), sa portée de 10 est la plus grande à laquelle une arme laser puisse tirer. Lorsqu'il touche, l'effet de son laser est identique à toute unité équipée de la même façon. Si vous avez de la chance, n'importe quel blindage peut être découpé en morceaux en un seul tour.

Avec une configuration d'armes inhabituelle pour l'Axe, le "Flamm Luther" comble une lacune permettant enfin d'attaquer des ennemis retranchés. Avec ses deux lance-flammes, il peut être aussi mortel que les versions précédentes, et peut aussi endommager tout véhicule qu'il pourrait croiser. Sa compétence Assault peut être utilisé dès le début afin d'atteindre rapidement une position centrale sur le champ de bataille. Il peut également conserver cet atout pour mener une attaque surprise dévastatrice plus tard dans la partie. La dernière option est décisive dans de nombreux cas, l'aptitude à se déplacer de deux cases et d'attaquer est toujours une mauvaise surprise pour un adversaire imprudent.

COBRA / RATTLER

Version la plus récente du châssis de bataille "Mickey", le "Cobra" peut engager tout type d'unité ennemie efficacement. Son imposant Phaser Gun est très efficace contre toutes les cibles, plus encore contre l'infanterie à couvert, puisqu'elle ignore ceux-ci. Avec son armement additionnel de deux mitrailleuses, le "Cobra" peut également remplacer l'anti-infanterie habituelle des Alliés et opposer un barrage aux véhicules légers. Mais n'oubliez pas que c'est avant tout un véhicule anti-char, c'est la seule unité capable de détruire un ennemi T7 avec un seul tir chanceux.

Avec son étonnante puissance de feu anti-aérienne et anti-infanterie, le "Rattler" va certainement être déployé dans de nombreuses armées Alliées. Son coût très économique en fait une unité abordable dans n'importe quel format de jeu, c'est un marcheur T4 bon marché. Sa compétence amphibie peut être utile dans certains scénarios, et son tir anti-aérien est plus important que jamais avec tous ces aéronefs emplissant désormais les cieux.





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