

A R M Y

B O O K



RED
GLORIOUS

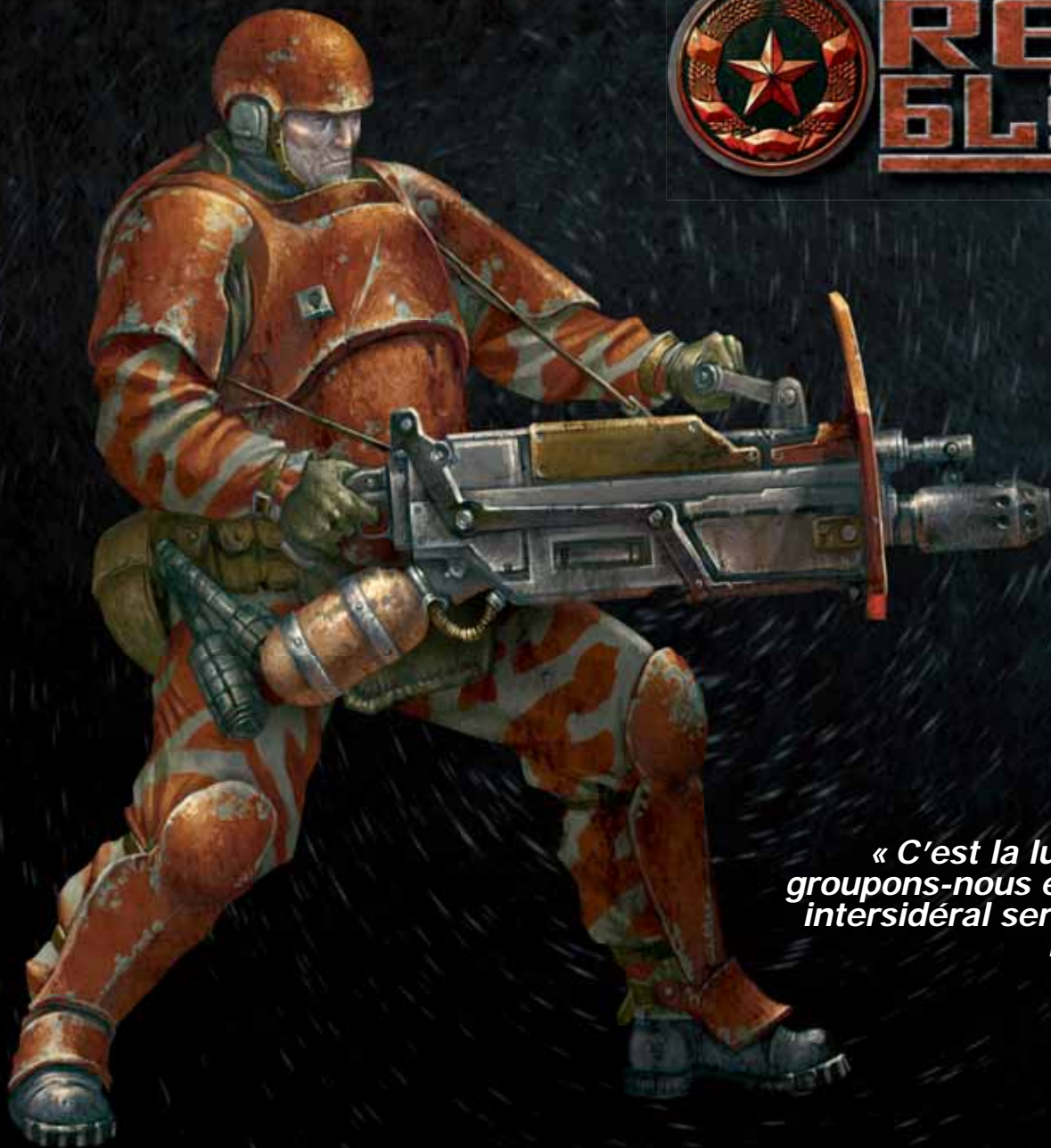




« Nul n'échappe à la guerre ! »



**RED
BLOCK**



*« C'est la lutte finale,
groupons-nous et demain,
intersidéral sera le genre
humain ! »*

CRÉDITS

Directeur éditorial

Jean Bey

Directeurs artistiques

Paolo Parente et Jean Bey

Directeur du studio

Philippe Chartier

Responsable éditorial

Sébastien Célerin

Responsables de production

Raphaël Guiton, Guiguelmo Yau et Paolo Parente

Concepteurs-rédacteurs

Arnaud Cuidet, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

Secrétaire d'édition

Hélène Henry

Correcteur-réviseur

Yoann Passuello

Graphistes

Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

Chef de fabrication

Nicolas Hutter

Iconographes

Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

Illustrateurs

Wayne England, Davide Fabbri, Édouard Guiton, Paul Jeacock, Karl Kopinski, Florent Maudoux, Adrian Smith, Kevin Walker, Richard Wright, Alessia Zambonin et Paolo Parente

Concepteurs de figurines

Chippy Dugan, Wayne England, Davide Fabbri, Édouard Guiton, Paul Jeacock, Karl Kopinski, Adrian Smith et Paolo Parente

Sculpteurs

Mauro Gnani Zerbini, Juan Navarro Pérez, Stéphane Nguyen Van Gioi

Peintres de figurines

Valentin Boucher, Vincent Fontaine et Paolo Parente

Décors

Vincent Fontaine

Photographe

Jean-Baptiste Guiton

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers d'AT-43®, un jeu publié par RACKHAM®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM® sont des marques déposées RACKHAM®.

Copyright © 1996-2007 RACKHAM®. Tous droits réservés.

Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines AT-43® sont fabriquées en Chine.

AT-43® est un jeu publié par RACKHAM®.

RACKHAM

44, rue de Lagny. 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.

Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25

www.rackham.fr

www.at-43.com

www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM®, 1996-2007. tous droits réservés.

DEPOT LEGAL : juin 2007 - ISBN : 978-2-915556-61-2

AT-43® est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 €

RCS Bobigny B 414 947 887

44, rue de Lagny - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS

Représentant légal : Jean Bey

Imprimé en France

AVERTISSEMENT

AT-43 est une œuvre de fiction. Ce n'est qu'un jeu.
Rien de tout ceci n'est jamais arrivé
et, espérons-le, n'arrivera jamais...

CRY HAVOC

Rackham édite une revue bimestrielle
dédiée à ses univers, dont AT-43.



À compter
du numéro 15,
retrouvez dans
Cry Havoc
les éléments
d'une campagne
mondiale prête
à jouer pour
AT-43!

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

LE RED BLOK 5

Revolutsya !	6
Vivre dans le Red Blok	11
Les mondes révolutionnaires	13

LES FORCES RÉVOLUTIONNAIRES . 15

Organisation opérationnelle	16
L'ARC	18
Frontline	20
Supra	22
Sergeant Anastasiya Tymofiyeva	24
Captain Pavel Vrachov	26
Colonels Odin O-1 et Manon O-2	28
L'infanterie	30
Krasnye soldaty	32
RPG soldaty	34
Spetsnatz kommandos	36
Dragonov kommandos	38
Spetsnatz kolossus	40
RPG kolossus	42
Strielitz kolossus	44
Les blindés	45
Nakovalny	46
Sierp	47
Molot	48
Zvezda	49
Kossak	50
Hetman	51
Hussar	52
Dotch Yaga	53

LE FUTUR 55

Recherche et éthique	56
----------------------------	----

ANNEXES 58

Les troupes	58
Arsenal Red Blok	60
Aides de jeu	61
Feuille de compagnie	63



ERRATA - RÈGLES DU JEU

• **Chapitre « Tir »**, p. 66 : Le paragraphe suivant remplace le paragraphe sur la zone de couvert :

« Lorsqu'une unité subit des impacts, la zone de couvert est déterminée en prolongeant les deux lignes qui relient les « bords » de l'unité de tireurs aux « bords » de l'obstacle. La zone au-delà de l'obstacle et entre ces lignes s'appelle la zone de couvert. Un combattant dont le socle se trouve, même partiellement, dans la zone de couvert est à couvert. »

• **Chapitre « Mêlée »**, p. 71 : Il manque la phrase « Une fois qu'une unité a attaqué en mêlée, elle ne peut plus agir (tir, combat, etc.). »

• **Projet therian, Wraith golgoth**, p. 125 : La ligne « Équipement standard » est fausse. Le bon équipement est « Medium nucleus cannon et medium sonic cannon ».

Retrouvez le document « Foire aux questions » dédié à AT-43 sur www.at-43.com !

INTRODUCTION

La gamme *AT-43* s'enrichit d'une série d'ouvrages de référence, les *Army Book*, destinée à tous les joueurs.

Les informations exclusives contenues dans ces suppléments combleront tous les fans d'*AT-43*.

Tout savoir sur une armée, c'est savoir la diriger, mais c'est aussi savoir la combattre !

LES FORCES RÉVOLUTIONNAIRES DU RED BLOK

Face aux forces réactionnaires de la décadence interstellaire, il n'existe qu'une alternative pour mener l'humanité au bonheur : le Red Blok. La révolution du Red Blok est le premier pas vers la justice, l'égalité, la fraternité. La longue marche du Red Blok a commencé il y a plus de cinquante ans, et rien n'a pu l'arrêter, ni l'obstination insensée des U.N.A., ni les exactions des morphos.

Trois collectifs, trois factions mènent les citoyens du Red Blok sur la voie radieuse de la Révolution.

- **Supra** dirige l'état et surveille les ennemis de l'extérieur, tout en guidant les consciences grâce à l'appareil de propagande collectiviste.
- **L'ARC**, l'Armée révolutionnaire des collectifs, organise et défend l'état contre ses ennemis intérieurs et extérieurs.
- Le collectif local d'Ava, **Frontline**, démontre quotidiennement la supériorité des idéaux révolutionnaires, autant par sa réussite économique et sociale que par les incessantes découvertes scientifiques qu'il fait.

Le Red Blok a besoin de tous les cœurs vaillants épris d'idéaux supérieurs : la Révolution est en marche ! Rejoignez le Red Blok et défendez le futur radieux de l'humanité !

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Le sous-collectif d'Information et de Communication vous présente les forces armées du Red Blok. Vous découvrirez donc toutes les informations concernant la glorieuse armée des défenseurs de la cause collectiviste, l'architecte de la victoire contre les morphos. Les soldats révolutionnaires se sont sacrifiés pour le bien d'Ava et continuent de le faire pour la Révolution. Car la Révolution est en marche, et rien ne pourra plus l'arrêter !

Dans la première partie, Le Red Blok, vous trouverez les informations indispensables pour comprendre la société révolutionnaire, mère des soldaty et des kommandos qui apporteront le bonheur collectiviste à l'univers. Les informations auxquelles votre niveau d'accréditation vous donne accès sont les suivantes :

- **Revolutsyia !** : comment est née et s'est imposée la Révolution collectiviste ;
- **Vivre dans le Red Blok** : le bonheur collectiviste, ses règles et son organisation ;
- **Les mondes révolutionnaires** : quelles sont les principales planètes qui ont rejoint la cause révolutionnaire.

Dans la deuxième partie, Les Forces révolutionnaires, vous serez formé à l'usage de la machine de guerre collectiviste. Un milliard de soldats attendent vos ordres. Ne les décevez pas. Les informations auxquelles votre niveau d'accréditation vous donne accès sont les suivantes :

- Les chapitres « **Supra** », « **ARC** » et « **Frontline** » complètent les possibilités de construction de compagnie en offrant trois armées thématiques inédites ;
- Les dossiers personnels de quatre héros révolutionnaires, accompagnés des évaluations du sous-collectif **DistriPop**. Ces femmes et ces hommes portent la Révolution vers la victoire finale. Il s'agit des célèbres sergent **Anastasiya Tymofiyeva**, capitaine **Pavel Vrachov**, ainsi que des colonels **Odin O-1** et **Manon O-2** ;
- Une présentation de l'infanterie (unités régulières, unités d'élite et scaphandres de combat), afin que vous fassiez de chaque soldat un héros révolutionnaire et de chaque combat un pas supplémentaire vers le bonheur collectiviste interstellaire !
- Enfin, les meilleurs blindés révolutionnaires vous sont présentés en détail : les agiles recon striders, les terribles assault striders et bien entendu les irrésistibles support striders.

Dans la troisième partie sont révélés les trois plus grands chantiers scientifiques du Red Blok : développement du génie génétique, recherche en parapsychologie et utilisation du kolossium, le fabuleux amalgame qui témoigne de la supériorité scientifique révolutionnaire.

Vous trouverez dans les Annexes un récapitulatif de l'arsenal révolutionnaire, une feuille de compagnie et une synthèse des règles : tout ce qu'il faut pour jouer à *AT-43*.

Grâce à *l'Army Book: Red Blok*, menez les collectivistes à la victoire et faites triompher la Révolution !

The image is a dark, atmospheric night scene of a city skyline, likely New York City, viewed from a high vantage point. In the foreground, a large, dark, rectangular structure with a prominent red star on its side is visible. The star is a five-pointed, slightly weathered-looking emblem. Above the star, there's a flat, dark surface with some small, indistinct lights or markings. The background shows a dense cityscape with numerous skyscrapers, their lights reflecting on the water below. A large, dark blimp or airship is visible in the sky, flying towards the right. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with the red star providing a stark contrast. The text "Le Red Blok" is overlaid in a white, serif font, centered horizontally and partially obscured by a thin white line.

Le Red Blok



LES ORIGINES DU COLLECTIVISME

En BT-192, la colonisation d'Hadès, sous l'égide des U.N.A., commença. Dès sa fondation, cette société reposait sur une inégalité. Les colons enthousiastes voyaient en cette nouvelle planète un espace de liberté et une nouvelle chance, mais les gouvernements et les groupes industriels, qui avaient financé la colonisation, espéraient uniquement s'enrichir et accumuler de précieuses ressources.

Cette planète jeune et fougueuse qui ne se laissait pas coloniser força les habitants à s'organiser et à s'entraider pour survivre. Tirillée entre les exigences économiques d'Ava et les nécessités de la survie quotidienne, la société hadésienne dut créer un modèle social et économique unique, qui allait donner, des décennies plus tard, naissance au collectivisme.

De la colonie à la nation

Le rude environnement d'Hadès, victime des accès de fureur d'une planète encore très jeune, força rapidement les colons à se rassembler et à s'entraider. Les doctrines qui mettent en avant la réussite individuelle étaient vouées à l'échec. Certaines colonies furent purement et simplement anéanties,

autant par les conditions difficiles que par les décisions économiques prises sur Ava. De ces drames naquit un état d'esprit propre à Hadès, basé sur l'entraide entre les colons et sur la certitude que les nantis d'Ava exploitaient les Hadésiens.

Devant l'incompétence des administrateurs coloniaux, trop préoccupés de rentabilité pour gérer le quotidien, les colons s'organisèrent de leur côté. Ils créèrent un gouvernement informel chargé des affaires courantes et poursuivirent la colonisation avec leurs propres ressources. En BT-165, la colonie d'Hadès, viable et autosuffisante, était prête à prendre son destin en main.

Le premier collectif

En BT-105, Hadès connut sa première crise. Les matières premières exportées devenaient de plus en plus abondantes à mesure que la colonisation progressait. Les cours chutaient tandis que les taxes sur les importations augmentaient démesurément les coûts des marchandises : pendant qu'Hadès s'appauvissait, Ava s'enrichissait.

En réaction, une vague de grèves dans les mines fit s'effondrer la production. Ava subit une crise économique lorsque le cours des métaux bruts s'envola. En BT-100, pour sortir de cette crise, les U.N.A. reconnurent le gouvernement officieux d'Hadès.

LA RÉVOLUTION EN QUELQUES DATES

- BT-192 Début de la colonisation d'Hadès.
- BT-165 La colonie d'Hadès devient autosuffisante.
- BT-105 Une vague de grèves fait s'effondrer la production minière sur Hadès. Ava subit une crise économique.
- BT-100 Les administrateurs d'Hadès sont révoqués. Le gouvernement officieux d'Hadès est reconnu par les U.N.A.
- BT-50 Début de la construction de Kremlin.
- BT-20 Achèvement de Kremlin. Soulèvement réprimé par le gouvernement.
- BT-13 Fondation du collectif de Défense des droits des Hadésiens.
- BT-12 Mouvement de grève sur Hadès et répression sanglante. La révolution triomphe.
- BT-9 Fondation du Red Blok et de Frontline, le collectif local d'Ava.
- BT-8 Construction de Mirograd, sur Ava.
- BT-4 Les Therians sont repérés approchant d'Ava.
- BT-3 Début des cataclysmes sur Ava. Les Forces révolutionnaires se rassemblent pour repousser les Therians.
- BT-0/AT-1 Début du nouveau calendrier.
- AT-1 Les Forces révolutionnaires sont prêtes. Début de la Campagne antarctique et victoire contre les Therians.
- AT-31 Échec d'un lancement de la révolution dans les U.N.A.
- AT-39 Lancement de l'opération Papillon. Victoire des stations MacGee et Miramiru.
- AT-41 Fin de l'opération Papillon. Damoclès est réperée.
- AT-43 Lancement de l'Opération Damoclès.

À cette occasion, les premiers syndicats de mineurs apparurent, afin de constituer des réserves de fonds pour soutenir les grévistes, dans la droite ligne des idéaux qui étaient nés lors de la colonisation planétaire : solidarité et entraide. Le premier collectif était né.

En BT-50, l'importance d'Hadès était devenue si manifeste qu'il fut décidé de construire une forteresse spatiale pour « protéger » le système (essentiellement contre d'autres mouvements de révolte) : Kremlin.

Un colossal programme de travaux spatiaux fut lancé unilatéralement par CentCom et une large part des coûts dut être payée par la colonie. L'impact sur l'économie planétaire fut tel qu'une nouvelle crise se profila en BT-20. Jamais le salaire d'un ouvrier n'avait été

aussi bas. Des mouvements de grève naquirent, mais ils furent systématiquement réprimés par le gouvernement, grâce à la toute nouvelle forteresse spatiale. Les syndicats de mineurs apprirent cependant à s'organiser et devinrent une force souterraine puissante.

En BT-13, ces syndicats créèrent le collectif de Défense des droits des Hadésiens et préparèrent une insurrection armée. Ils fabriquèrent des armes de fortune dans les usines et formèrent des hommes à s'en servir. C'est pour cela que l'entraînement des Forces révolutionnaires met aujourd'hui l'accent sur le combat à l'arme blanche : c'est lui qui est à l'origine de la Révolution.

En BT-12, le collectif de Défense des droits des Hadésiens s'estimait aussi prêt que possible. La même année, un événement lui fournit les circonstances favorables : le scandale du financement de Kremlin.

La forteresse spatiale avait été financée par Hadès et les coûts de construction étaient responsables de la crise économique ! Des grèves éclatèrent spontanément presque partout, y compris hors des installations minières.

La répression fut terrible. Des milliers d'ouvriers furent emprisonnés et des dizaines tués ; tous les salaires furent gelés. Au lieu de briser le mouvement de contestation, cette dernière mesure précipita la naissance d'une nouvelle forme d'organisation sociale : le collectivisme.

En réaction à l'exploitation et à l'oppression dont ils étaient victimes, les ouvriers définirent un système de gouvernement qui centralisait les ressources pour les redistribuer équitablement. Cette nouvelle organisation sociale se répandit comme une trainée de poudre, jusque dans les forces militaires des casernements orbitaux.


En BT-12, Kremlin se souleva et sa garnison rejoignit le mouvement collectiviste. La chute d'Hadès était consommée. Le mouvement révolutionnaire était lancé.



Le général F. Compton commit alors sa plus grave erreur : il refusa catégoriquement de demander des renforts à Ava. Il ordonna aux vaisseaux restants de se regrouper de l'autre côté d'Érythie, l'étoile d'Hadès, afin de réparer.



En BT-10, le général F. Compton était acculé dans les ruines d'une colonie. Repoussés dans des tunnels exigus où le matériel lourd était inutile, ses hommes étaient attaqués de toutes parts. En désespoir de cause, l'état-major fit appel à la flotte pour une évacuation d'urgence et regroupa ses forces pour tenter d'endiguer les pertes. Les révolutionnaires avaient encerclé la ville, avec la ferme intention d'interdire toute retraite aux White



Stars. Contre toute attente cependant, les compagnies gardées en réserve dans les vaisseaux par le général F. Compton, des wing troopers, parvinrent à briser l'encerclement. Sautant depuis l'orbite afin d'échapper aux tirs de la forteresse spatiale, deux cent soixante soldats d'élite enfermés dans des cocons de descente atterrirent derrière les lignes révolutionnaires. Malgré des pertes terribles – un soldat sur cinq n'atteignit pas le sol vivant – les wing troopers se regroupèrent et percèrent les lignes ennemies, permettant à leur camarades de rejoindre les navettes. Cela marqua la fin de la contre-offensive U.N. sur Hadès, l'un des plus grands désastres militaires que les U.N.A. aient jamais connu.

RÉVOLUTION INTERSTELLAIRE

Les autres colonies U.N. étaient toutes plus jeunes et plus liées à Ava qu'Hadès, mais la plupart aspiraient à plus d'indépendance et surtout à des relations plus équitables que celles imposées par les U.N.A. En outre, le collectivisme était particulièrement bien adapté à la vie des colons. La voie était donc grande ouverte pour une révolution interstellaire.

Hadès, cœur de la Révolution

Afin de ne pas subir une nouvelle invasion, mieux préparée que la précédente, le collectif d'Hadès entreprit de détourner l'attention des U.N.A. en lançant un mouvement révolutionnaire dans d'autres colonies.

À la mi-BT-10, des combattants aguerris furent envoyés dans toutes les colonies avanes pour répandre le collectivisme. Ce plan fonctionna à merveille.

En quelques mois, plus de la moitié des colonies étaient en proie aux grèves et aux émeutes. La majorité des colons, victimes de l'exploitation des U.N.A., étaient prêts à se révolter s'ils avaient une chance de réussir. Or Hadès venait de démontrer qu'il était possible d'échapper à la domination d'Ava.

Les forces coloniales des U.N.A. recevaient quant à elles des instructions contradictoires et souvent déjà périmées. Elles se révélèrent incapables d'endiguer le mouvement. Fin BT-10, Ava reconnut qu'il n'y avait pas de solution militaire à cette situation. L'affrontement devait se déplacer sur un autre terrain, celui de l'idéologie et de la propagande.

Naissance du Red Blok

Au tout début de BT-9, les U.N.A. lancèrent une réforme constitutionnelle dans l'espoir de contenir cette flambée révolutionnaire. Le statut des colonies fut transformé et elles furent intégrées dans le gouvernement fédéral d'Ava. Malgré cela, après six mois plus de la moitié des planètes des U.N.A. avaient proclamé leur indépendance et rejoignaient la Révolution. Quelques mois plus tard, dans le dernier trimestre de BT-9, à l'initiative d'Hadès, les gouvernements révolutionnaires se réunirent au sein d'une organisation politique nouvelle : le Red Blok.

Ava, en réaction, annula la dette coloniale des planètes qui n'avaient pas rejoint le Red Blok. Cette décision fournit à la

Révolution une ouverture inattendue : nombre de nations avanes supportèrent mal les efforts consentis pour conserver les colonies au sein des U.N.A. Certains états peinaient encore à s'adapter à la structure fédérale ; d'autres, qui avait mis toutes les ressources de leur économie au service de la colonisation, furent très pénalisées par l'annulation de la dette. Le climat social et économique des United Nations of Ava dégénéra rapidement et les révolutionnaires surent en profiter.

Le Red Blok proposait un état unitaire décentralisé qui favorisait l'indépendance de ses membres. Il promit des aides financières et industrielles pour redresser l'économie des états ruinés par la colonisation. Plus de la moitié des membres des U.N.A. répondirent favorablement à ces offres. Dans le plus grand secret, ils se réunirent et fondèrent, le dernier jour de BT-9, le collectif local d'Ava, Frontline, qui fut immédiatement accepté au sein du Red Blok. Un an plus tard, pour symboliser cette alliance interstellaire, tous les mondes du Red Blok envoyèrent sur Ava des ouvriers, des matériaux et des représentants, créant de toutes pièces la capitale de leur état, Mi-rograd. Cette cité est l'incarnation de l'unité et de la fraternité qui sont les fondements de l'état collectiviste.

Le Trauma

Le Red Blok avait désormais les moyens de tenir tête aux U.N.A. Les ex-colonies disposaient de forces militaires hétéroclites mais importantes, alors que les White Stars, malgré leur supériorité technologique, étaient complètement surclassés en nombre. Les deux forces s'équilibraient, si bien qu'en dehors de quelques incidents de frontière, aucun affrontement d'envergure n'eut lieu. Le Red Blok était trop occupé à mettre sur pied le collectivisme à l'échelle galactique et les U.N.A., privées de nombreuses colonies, n'avaient plus les moyens de livrer une guerre interstellaire. Les deux blocs se contentèrent donc de renforcer leurs positions et de panser leurs plaies.

L'arrivée des Therians, en BT-3, et le début du Trauma, en BT-2, changèrent radicalement la donne.

La Campagne antarctique

Lorsque les Therians déclenchèrent leurs machines de l'apocalypse, Frontline subit de plein fouet les effets des cataclysmes. La flotte révolutionnaire, répartie sur l'immense frontière spatiale, mit en effet plus de trois ans à se rassembler. Les renforts arrivaient au compte-goutte et étaient immédiatement absorbés pour venir en aide à la population civile. En désespoir de cause, les différends avec les U.N.A. furent mis de côté et l'Assemblée des collectifs décida de tendre la main à l'adversaire de toujours. Dans cette situation dramatique, c'était une offre que nul n'aurait pu refuser. Quoiqu'avec lenteur et sans enthousiasme, les deux camps unirent leurs efforts. Une certaine coordination militaire vit finalement le jour et les armées des deux blocs luttèrent ensemble contre les monstrueux morphos.

Au bout de trois ans, le Red Blok était prêt à lancer son offensive. En AT-0, la Campagne antarctique débuta. Les première, troisième, sixième et septième flottes, fortes de vingt-cinq cuirassés et de quatre-vingts croiseurs, lancèrent les opérations. Au prix de pertes massives – moins d'un vaisseau sur trois

regagna sa base – elles parvinrent à disperser les vaisseaux therians et à en détruire deux. Pendant ce temps, profitant de la fuite de la flotte ennemie, la deuxième et la cinquième flotte bombardèrent intensivement le pôle antarctique. Quelques heures plus tard s'achevait le débarquement de près d'un million de soldats, le plus important de toute l'histoire d'Ava.

Dans un premier temps, les Forces révolutionnaires balayèrent les défenses thériennes prises par surprise. Les Therians, toutefois, se reprirent et opposèrent rapidement une résistance acharnée qui ralentit l'irrésistible élan du Red Blok. La bataille spatiale devint si violente que les forces au sol furent pratiquement coupées de tout soutien.

Un nouvel adversaire, alors, se jeta dans la bataille : des créatures simiesques dotées d'une force colossale et d'armes démesurées vinrent au secours des Therians. L'impensable arriva : l'assaut du Red Blok fléchit. On voyait la ligne de front depuis l'espace, tel un serpent de feu de plusieurs kilomètres de long, dont les anneaux dansaient avec fureur. Les enfants de la révolution se battaient corps et âme contre les grands singes et leurs maîtres mécaniques, au milieu des chants patriotiques et des barrages d'artillerie tirés au hasard dans la masse compacte. Les pertes étaient effroyables, mais dès qu'un soldat révolutionnaire tombait, un autre prenait sa place au sommet de la montagne de cadavres, animé de la même ferveur patriotique. Le temps semblait suspendu, l'apocalypse couvrait le ciel et la terre d'un voile rouge sang.

Une étoile blanche, alors, apparut dans le ciel, suivie de milliers d'autres. Les U.N.A. jetaient à leur tour leurs forces dans la bataille. Leurs troupes contournèrent le front des Karmans pour s'attaquer directement au cœur du dispositif thérien. Le front se disloqua rapidement ; les envahisseurs remontèrent dans leurs vaisseaux et s'enfuirent. Ava était sauvée.

La période qui suivit la victoire ne concrétisa malheureusement pas les espoirs d'union sacrée qui avaient prévalu pendant la Campagne antarctique. Dans un premier temps, les U.N.A. participèrent autant que le Red Blok à la reconstruction d'Ava. Toutefois, cette période de franche coopération ne dura pas. Les mentalités individualistes reprirent le dessus et les U.N.A. cessèrent d'aider Frontline pour se consacrer uniquement à leur propre moitié de planète, pourtant moins touchée par les cataclysmes thériens.

Dans un dernier effort pour jeter un pont entre les deux camps, le Red Blok proposa un grand plan de reconstruction écologique d'Ava. Les U.N.A. refusèrent de s'y impliquer. L'espoir d'une union interstellaire de l'humanité venait de rendre son dernier souffle.

L'année des escarmouches

La tension crut lentement entre les U.N.A. et le Red Blok. Le bloc collectiviste n'avait d'autre choix que de s'armer et de se préparer à la guerre.

Des agents, infiltrés dans tous les secteurs clés de l'industrie des U.N.A., s'efforcèrent d'endocliner les ouvriers. La phase de mise en place connut un succès incontestable, mais l'exploitation de ce réseau fut un échec complet : en AT-31 de grandes grèves furent lancées, mais le M.Ind ac-

cepta la plupart des revendications ouvrières et la production reprit rapidement. Parallèlement, les services de Syndicate arrêtaient les agitateurs, décapitant les réseaux collectivistes avec une compétence inattendue.

En AT-39, le Red Blok lança l'opération Papillon : profitant de sa supériorité numérique, il déclencha de très nombreuses escarmouches. Ces petites attaques devaient, d'une part, permettre de tester les défenses U.N., et d'autre part, forcer les White Stars à éparpiller leurs forces. Le mot d'ordre de cette opération fut donné par le maréchal Zukov : « Effleurer l'ennemi comme une aile de papillon et s'envoler au moindre signe de résistance. »

L'opération Papillon permit de démontrer la valeur des Forces révolutionnaires, mais n'apporta aucun avantage décisif sur l'ennemi. Elle fut cependant marquée par plusieurs brillantes victoires :

- Sur MacGee, une station spatiale U.N., une petite compagnie s'empara du cœur des dispositifs de défense ennemis et tint plusieurs jours en dépit de nombreuses contre-offensives des White Stars. Manquant de munitions et isolée, la compagnie parvint à décrocher une section de la station et à l'envoyer percuter les vaisseaux spatiaux U.N. La flotte révolutionnaire saisit cette opportunité pour détruire la moitié des forces adverses. Dans le même temps, des spetsnatz kommandos, au terme d'une terrible bataille de cour-sives, parvinrent à capturer les navettes de débarquement, contraignant les White Stars à la reddition.

- En AT-40, deux unités de RPG kolossus furent envoyées, sur recommandation de Propaganda, en soutien de krasnye soldaty stationnés sur Miramiru. Cette station était l'enjeu d'une escarmouche frontalière. Avançant sans craindre les tirs ennemis, les RPG kolossus encaissèrent une salve complète de deux assaut striders Defender Snake en ne souffrant qu'une unique perte. Les onze survivants déchainèrent un tel déluge de feu sur les deux blindés qu'ils les pulvérisèrent sous l'œil stupéfait des journalistes de Propaganda. Les White Stars apprirent la défaite par les journaux révolutionnaires ; les RPG kolossus frappèrent si vite et si fort qu'ils parvinrent même à capturer les vaisseaux spatiaux U.N. Une légende était née.

En AT-41, l'opération Papillon fut abandonnée. Damoclès avait été repéré par les U.N.A. et les services secrets révolutionnaires ne tardèrent pas à en être avertis. Les Therians étaient de retour. Cette page de l'Histoire reste cependant à écrire...





Le Red Blok a pour ambition d'apporter le bonheur à l'humanité. Il estime cependant que ce bonheur doit être planifié et entend le faire grâce à une forme d'organisation sociale supérieure, le collectif. C'est là le fondement de toutes les lois et règles mises en place par le collectivisme.

LE COLLECTIVISME

L'organisation collectiviste est, en principe du moins, simple. Toutefois, sa volonté de rationaliser le quotidien de chaque individu multiplie les sous-collectifs, rendant le système totalement opaque pour quiconque ne vit pas à l'intérieur. L'administration collectiviste, démesurément vaste, est néanmoins agencée simplement.

Le système administratif

La société révolutionnaire du Red Blok s'organise en collectifs, c'est-à-dire en groupements de personnes partageant un même intérêt ou un même objectif. Au sein de ces collectifs, les ressources sont mises en commun puis redistribuées en fonction des besoins de la communauté. Dans cet esprit, ce ne sont d'ailleurs pas les collectifs qui choisissent leurs membres, mais le Red Blok et plus spécialement l'ARC (Armée révolutionnaire des collectifs) qui désigne les candidats, afin que chaque collectif soit aussi efficace que possible.

Les collectifs sont de deux types. Les collectifs locaux gèrent la vie courante d'une région entière, voire d'une planète. Ils se chargent d'organiser rationnellement l'existence de leurs membres : distribution d'énergie, ramassage des ordures, etc. Les collectifs centraux gèrent quant à eux un aspect particulièrement complexe à l'échelle du Red Blok, par exemple l'armée ou la direction politique.

Tous les collectifs, locaux comme centraux, envoient un représentant à l'Assemblée des collectifs. L'Assemblée des

collectifs élit ensuite le Collectif suprême (Supra), qui est en charge de définir les grandes orientations politiques et idéologiques du Red Blok.

Être collectiviste

Le Red Blok défend un système qui met en avant le collectif : pour lui, les individus n'ont de valeur qu'en tant qu'éléments du système. Il tente donc de juger la valeur exacte, objective de chacun et utilise pour cela une grande variété de tests génétiques, physiques et intellectuels. Ces tests déterminent les aptitudes de chaque individu et permettent ensuite de savoir à quelle fonction il sera le plus efficace ; car au sein du Red Blok, la notion d'efficacité est très importante. Un individu efficace est un individu utile, un individu utile est un individu heureux, épanoui. Et un individu épanoui est plus efficace...

Agitation et propagande

Au sein du système collectiviste, l'agitation et la propagande occupent une place particulière, au premier plan de la vie culturelle et intellectuelle. Ces deux termes recouvrent la vaste organisation d'information et de motivation des révolutionnaires.

La propagande a pour but d'expliquer et d'éduquer, afin que tous sachent ce qu'est le collectivisme, ce qu'il prône et ce dont il a besoin à un instant donné. Des conseils, des messages d'information et des directives générales, souvent relayés au niveau local par le service d'agitation et de propagande interne des entreprises, sont diffusés par le canal de la propagande.

L'agitation vise à soutenir l'enthousiasme et la ferveur révolutionnaires. Une de ses tâches principales consiste à diffuser des messages de motivation à heure fixe, rythmant la journée. Par exemple, les employés sont exhortés tous les matins à être productifs et on les remercie de se présenter à leur poste à l'heure.

Fréquemment, les deux tâches, agitation et propagande, se soutiennent l'une l'autre. Ainsi, si l'alimentation de la population n'est pas satisfaisante, les souhaits de bon appétit du midi seront renforcés par des conseils diététiques. Les encouragements du matin peuvent quant à eux être associés à des informations décrivant la situation du collectif.

Cet accompagnement permanent de la population n'est certainement pas vécu comme un « matraquage » idéologique, mais plutôt comme la preuve de l'attention sincère que le gouvernement collectiviste porte au bien-être et au moral de sa population.

LA RÉVOLUTION AU QUOTIDIEN

Deux éléments donnent une idée assez précise de la manière dont on vit, réellement, au sein du Red Blok. Le premier est la journée « type », telle qu'elle est planifiée par le sous-collectif d'Organisation sociale et de Planification du travail quotidien – qui dépend de l'ARC depuis la réforme administrative d'AT-17. Le second est le système judiciaire du Red Blok, qui montre ce que les révolutionnaires qualifient de comportements criminels.

Une demi-journée type

Le camarade Timov est cadre dans une usine sidérurgique d'Hadès.

À 7 h 00, le premier message de Propaganda, le sous-collectif d'Agitation et de Propagande, réveille son immeuble en souhaitant le bonjour à la population et en décrivant les conditions météorologiques extérieures.

À 7 h 30, quelques conseils d'hygiène et d'alimentation lui sont prodigués : manger plus de fruit, ne pas oublier de se brosser les dents (les consultations dentaires sont en hausse).

À 8 h 00, le camarade Timov est averti qu'il est temps de se mettre en route. Il rejoint son lieu de travail par les transports en commun (la possession de véhicules individuels n'est pas autorisée par le collectif local d'Hadès). Les rames des express à lévitation magnétique sont bondées et n'attendent que quelques instants à quai. Des messages exhortent toutes les trois minutes les passagers à la courtoisie et à laisser descendre avant de monter.

À 8 h 30, le camarade Timov arrive sur son lieu de travail. Son logement lui a été attribué en fonction de son affectation professionnelle, il ne peut donc pas avoir plus d'une demi-heure de transport.

Sa journée commence par une réunion d'une demi-heure avec le service d'agitation et de propagande de son usine : résumé de la journée précédente et survol des points négatifs ou positifs de chaque service, afin que les problèmes soient corrigés et les réussites signalées. Puis les consignes sont transmises : le collectif local d'Hadès est satisfait de la production d'acier, mais manque de métaux raffinés pour les industries orbitales. Il faut encourager la productivité des services concernés et féliciter les ouvriers des aciéries. Le camarade Timov est cadre auprès de ces derniers et doit donc

désigner les plus méritants dans son département pour que le service interne d'agitation et de propagande les cite au cours de la journée.

Revenu dans son bureau – en tant que cadre, il partage une petite pièce avec trois autres employés – il consulte les rapports de production et transmet au service interne d'agitation et de propagande les noms des meilleurs ouvriers de l'aciérie. Il fait ensuite sa tournée d'inspection des hauts-fourneaux. De nombreux problèmes lui sont présentés, dont il s'occupera jusqu'à la pause déjeuner. Pendant ce temps, toutes les heures, des messages d'encouragement sont diffusés – bien pratique pour connaître l'heure des pauses ! Ils félicitent plusieurs camarades dont la production a été particulièrement exemplaire.

Vers 11 h 00, un message informatif est ajouté pour décrire l'avancement des travaux d'aménagement en cours dans l'usine.

À 12 h 00, la pause déjeuner est signalée par un joyeux « Bon appétit ! » diffusé dans toute l'usine. L'après-midi se déroulera à l'avenant.

Crimes et châtiments

Le système judiciaire du Red Blok refuse la notion de « criminel ». Les crimes et les délits sont considérés comme les symptômes d'un trouble qui peut être traité dans des institutions spécialisées.

Le Red Blok a mis en place des centres de traitement idéologique, dédiés au soin des tendances antisociales des individus ayant commis des actions répréhensibles. Ce volet est généralement efficace et le taux de récidive des citoyens traités dans ces centres est très bas.

Les crimes les plus graves, comme les actes de trahison mineurs – la diffusion de propos anti-collectivistes, pour l'essentiel – font l'objet de traitements psychiatriques plus lourds, dans des institutions spécialisées. Pour l'instant, ces méthodes de soin n'ont pas donné de résultats satisfaisants : les traitements sont efficaces, mais ont des effets secondaires sur les patients, qui sont de plus fréquemment soumis à des rechutes. Toutefois, l'avancement de la science médicale révolutionnaire permettra sans doute, à terme, de guérir les tendances anti-collectivistes ou antisociales.

Enfin, les cas les plus graves, notamment les faits de haute trahison, au-delà de tout espoir de guérison, donnent lieu à une euthanasie – souvent baptisée « peine de mort » par les esprits réactionnaires.





LES MONDES RÉVOLUTIONNAIRES

Le Red Blok regroupe quatre-vingt onze planètes, mais sa population, qui atteint à peine les quarante milliards d'habitants, reste très clairsemée. La plupart des mondes du Red Blok sont en effet d'anciennes colonies des U.N.A. Leur vocation originelle n'était pas d'héberger une vaste population autonome, mais de fournir une production maximale avec des coûts d'entretien minimaux. C'est pourquoi la moitié des gouvernements planétaires du Red Blok représentent moins d'un million de citoyens chacun et disposent de ressources et d'infrastructures très limitées.

Les seize planètes les plus peuplées regroupent à elles seules la moitié des ressortissants du Red Blok. Six collectifs locaux planétaires dominent l'Assemblée des collectifs. Cinq de ces six mondes doivent leur position à leur avancement industriel et économique, qui en fait des acteurs incontournables de l'activité révolutionnaire. Le dernier est Krygrod, une colonie partagée avec une espèce non-humaine, les Krygs. Bien que colonisé depuis peu, ce monde a acquis une grande importance politique grâce à ses contacts privilégiés avec ces non-humains.

Ava et Frontline



À la suite du Trauma, le collectif local d'Ava, Frontline, a reçu l'aide massive des autres mondes du Red Blok, ce qui lui a permis de rebâtir après les cataclysmes provoqués par les Therians. Aujourd'hui, Frontline est l'un des plus puissants gouvernements du Red

Blok. Grâce à la station Tavaritch, il est également le moteur de la recherche et de l'innovation scientifique collectivistes.

Frontline a massivement développé son agriculture sur Ava. Cela lui permet de créer un excédent de production, utile aux planètes dont les ressources alimentaires sont limitées. Mais cela fait également partie d'un programme écologique visant à stabiliser les conditions climatiques de la planète, totalement

dérégulées depuis le Trauma. Les grandes villes de Frontline, en dehors de Mirograd, sont encore relativement modestes par comparaison avec leur grandeur passée. Malgré les efforts de reconstruction, il reste beaucoup de ruines à relever. Toutefois, comme la population d'Ava est loin d'avoir retrouvé son niveau d'avant le Trauma, il n'est pas urgent de développer les villes.



Hadès et Supra

Hadès est une planète de petite taille dont la formation est tout juste terminée. Ce monde jeune est encore le théâtre d'une forte activité volcanique. La population vit dans d'énormes blocs d'habitation collectifs, de robustes structures de béton

formées d'éléments antisismiques préfabriqués. Autour, de vastes zones encloses dans de hauts murs abritent les rares champs d'Hadès. L'intérieur des blocs contraste avec l'apparence austère de l'extérieur. Décors chamarrés, fresques murales, modes bigarrées, tout est fait pour gommer la grisaille du cadre. Une société en vase clos y tient la morosité à l'écart à grand renfort de ferveur révolutionnaire, de thé arrosé du terrible « Vadoshka », l'alcool local (89°, pratiquement imbuvable) et de couleurs chatoyantes.

Hadès est aussi la mère du collectivisme. C'est de cette planète qu'est partie la Révolution avant de s'étendre au reste de la galaxie. Colonisée par un groupe ethnique relativement homogène, elle possède sa propre langue, l'hadésien, qui est devenu la langue technique du Red Blok : toutes les notices de matériel sont écrites en hadésien. En effet, Hadès, exceptionnellement riche en minéral, est la plateforme industrielle du Red Blok. Hadès possède enfin la plus puissante forteresse spatiale de l'humanité, Kremlin, qui abrite les hiérarques de Supra.



Kolkhoz et l'ARC

Kolkhoz est une planète énorme, de près de trois fois la taille de Sol III, mais très pauvre en métaux et en minerais de valeur. Il est impossible d'y implanter des activités industrielles importantes. En revanche, l'agriculture y est très développée, au point que Kolkhoz

fournit une large part des ressources agricoles du Red Blok.

Cela permet également à cette planète d'accueillir une population considérable : près de sept milliards d'individus, ce qui en fait le monde le plus peuplé de l'humanité, devant Ava.

L'agriculture de la planète n'a rien de bucolique. Elle a été consciencieusement rationalisée et industrialisée. Les champs en plein air ont disparu au profit de cultures en serre et hydroponiques, les animaux sont élevés en batterie... Ces méthodes offrent une productivité exceptionnelle et permettent à Kolkhoz d'exporter massivement.

Les kolkhozniks passent pour des gens honnêtes et francs, dépourvus de la moindre malice. Ils sont également l'une des principales ressources des Forces révolutionnaires : nombre d'entre eux s'engagent dans l'armée pour parcourir l'univers et échapper au morne univers des serres.

Kolkhoz possède une lune fortifiée, Tsielo, qui abrite les organes centraux de l'ARC, l'Armée révolutionnaire des collectifs.



New Ava

Colonisée à l'origine en raison de sa ressemblance frappante avec Ava, New Ava s'est révélée un piège mortel pour les colons qui s'y sont installés. À cause de cette ressemblance, la faune et la flore locales se sont parfaitement adaptées à l'humanité. Après plu-

sieurs épidémies causées par des virus locaux, la population comprit qu'elle devait s'adapter aux conditions locales plutôt que de modifier la planète pour en faire une copie d'Ava. Dès que cette réalité fondamentale fut admise, la colonie connut un succès fulgurant. Largement autosuffisante depuis AT-7, elle abrite une population de près d'un milliard d'habitants. La sélection et la domestication de la faune et de la flore ont également permis à New Ava d'être à la pointe de la recherche en génie génétique, au point de rattraper, et dans certains domaines d'éclipser la station Tavaritch.



Hemera

Hemera est un monde totalement ordinaire. Troisième colonie établie par les U.N.A., son agriculture et son industrie couvrent tous ses besoins et lui permettent même d'exporter. Quatrième planète du Red Blok par la population, grâce à la direction éclairée

de son gouvernement, elle est l'un des meilleurs exemples de colonisation réussie. Hemera est connu pour son climat très ensoleillé et l'utilisation massive de l'énergie solaire, contraire au choix nucléaire prôné par les collectivistes.



Mauve

Mauve est dotée d'un climat chaud et agréable, d'une faune primitive et peu agressive, et il y faisait bon vivre autrefois. La Révolution et les affrontements avec les U.N.A. ont changé tout cela. En BT-8, Mauve fut l'un des rares mondes sur lesquels les White Stars

résistèrent pied à pied, au mépris des pertes et des difficultés. La planète était en effet l'une des destinations préférées des administrateurs coloniaux, qui venaient en nombre y passer leurs congés et y couler une retraite paisible. Ces gens influents étaient protégés par un important contingent de White Stars particulièrement loyaux.

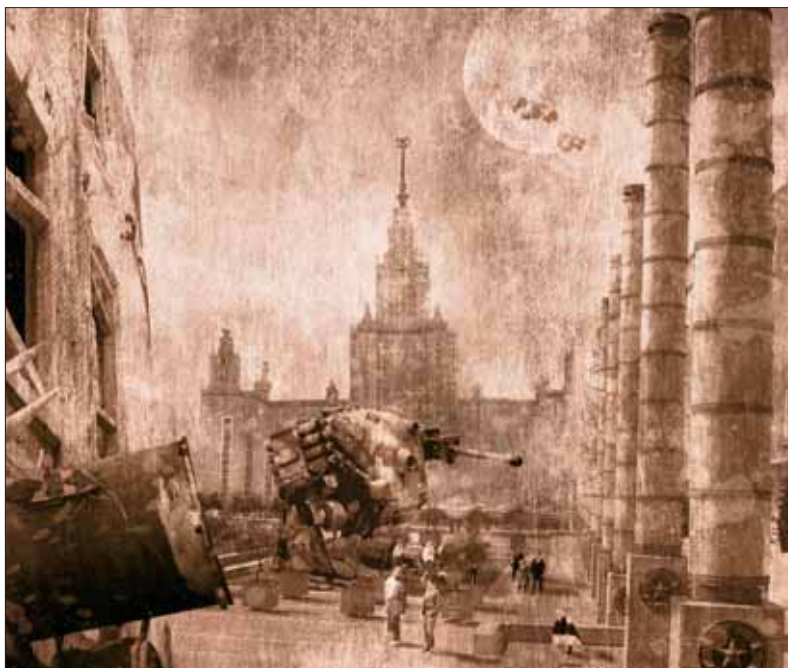
Lors de la Révolution, des horreurs furent commises de part et d'autre : bombardements orbitaux, prises d'otage et exécutions, massacres... Les affrontements ne cessèrent que lorsque les derniers hauts fonctionnaires furent morts ou partis. La planète, ruinée par deux années de guerre civile, panse encore ses plaies. Ses habitants sont connus pour leur haine fanatique des White Stars, et Mauve est à la tête des factions les plus bellicistes de l'Assemblée des collectifs.



Krygrad

Krygrad est une minuscule planète qui a été colonisée pour son sous-sol riche en minéral d'uranium, dont les centrales nucléaires du Red Blok font une consommation importante. Cette richesse a également attiré d'autres visiteurs, des non-humains dotés d'une

technologie à peu près équivalente à celle des hommes : les Krygs. En dépit de leur apparence inquiétante, les Krygs ne sont pas hostiles. Au contraire, ils ont établi leurs propres colonies et conclu divers accords commerciaux avec les colons collectivistes. Krygrad est l'un des espoirs du collectivisme intersidéral. Un jour, peut-être, la Révolution atteindra d'autres espèces que les hommes et cette petite planète en plein essor en aura été le point de départ !



Les Forces révolutionnaires



« Portés par le souffle de la Révolution, notre triomphe est inéluctable ! »

Les Forces révolutionnaires comptent sur leur endurance pour l'emporter.

Leur moral est élevé car ils savent qu'ils se battent pour une cause juste. Leurs blindés et leurs scaphandres de combat bénéficient d'avancées technologiques révolutionnaires. Ils sont en outre d'une solidité à toutes épreuves.

La victoire du Red Blok n'est plus qu'une question de temps !

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

L'armée révolutionnaire repose sur un tandem redoutable : d'un côté, les krasnye soldaty, une foule de soldats soudés autour des idéaux révolutionnaires, capables de faire plier les adversaires les plus acharnés sous leur nombre et leur courage ; de l'autre, les terribles marcheurs de combat « Kossak » et leurs multiples déclinaisons, dont la solidité et la puissance de feu sont entrées dans la légende.

Et lorsque la force brute ne suffit pas, les forces d'élite et les kolossus (les imposants scaphandres de combat du Red Blok) interviennent.

Les forces d'élite, très spécialisées, sont utilisées pour neutraliser les points de résistance trop solides pour l'infanterie régulière ou les forces blindées. Les kolossus sont un choix alternatif contre ces points de résistance. D'une solidité sans pareil, ils peuvent même survivre à des tirs d'armes antichars. Cela en fait un outil très précieux, notamment contre les scaphandres de combat ennemis.

Les unités les plus rares sont les recon striders et les support striders. Les premiers sont généralement assemblés en unités de lutte antipersonnel. Les seconds, en raison de leur lenteur, sont par nécessité cantonnés dans un rôle de soutien.

- Unité de fantassins (★)!
- Unité de fantassins (★)
- Unité de fantassins (★/★★/★★★)
- Unité de marcheurs (★★)
- Unité de marcheurs (★ / ★★ / ★★★) ou de véhicules (★ / ★★ / ★★★) ou de fantassins (★★★)

! Unité prioritaire. Elle doit toujours être choisie en premier.

LES OFFICIERS RÉVOLUTIONNAIRES

Les officiers forment l'âme des unités du Red Blok. Ils dirigent leurs hommes d'une main de fer, obtenant d'eux une obéissance qui force le respect de toutes les forces armées de l'univers. Ce sont des combattants ordinaires qui ont suivi une formation au commandement, dont le degré de perfectionnement est déterminé par leur grade. Par souci de simplification, les Forces révolutionnaires ont adopté la même organisation que l'armée des U.N.A. Leurs grades sont les suivants :

• Grade 0 : Private (Pvt.)

➤ Grade 1 : Sergeant (Sgt.)

➤➤ Grade 2 : Master sergeant (Msgt.)

➤➤➤ Grade 3 : Lieutenant (Lt.)

➤➤➤➤ Grade 4 : Captain (Cpt.)

➤➤➤➤➤ Grade 5 : Colonel (Col.)

Les officiers révolutionnaires

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Sergeant	3	1	0
Master sergeant	3	2	1
Lieutenant	4	3	2
Captain	6	5	3
Colonel	7	7	3

UNE COMPAGNIE

Le briefing de chaque mission indique le nombre de P.A. des différentes compagnies, la proportion d'unités d'assaut et d'unités de renfort, ainsi que les éventuelles règles spéciales. Une fois que les joueurs connaissent toutes ces informations, ils peuvent constituer leur compagnie.

Si le montant en P.A. n'est pas défini, les joueurs se mettent d'accord en respectant les consignes du briefing.

Unités d'assaut et de renfort

Une fois la compagnie constituée, le joueur répartit ses unités entre les unités d'assaut et les unités de renfort.

- Les **unités d'assaut** sont disponibles dès le début de la bataille.
- Les **unités de renfort** entrent en action plus tard au cours de la partie, lorsque le joueur s'empare des objectifs secondaires décrits dans le briefing.

L'officier le plus haut gradé devient le commander (cf. la phase tactique, AT-43 : Règles du jeu) de la compagnie.

Unités de réserve

Contrôler des objectifs secondaires permet de « transformer » des unités de renfort, qui attendent en marge du champ de bataille, en **unités de réserve** prêtes à surgir à tout moment.

Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts (PR) gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de renfort en dépensant des PR. Chaque PR dépensé permet de transformer 1 P.A. d'unité de renfort en unité de réserve.

La carte d'une unité de réserve est placée dans la séquence d'activation. Le joueur peut décider de la laisser en réserve au moment de son activation.

Au début de la partie, un joueur peut laisser en réserve toutes les unités qu'il souhaite.

Officiers de renfort

Un officier placé dans une unité de renfort ne peut pas être désigné comme commandeur. Il peut toutefois le devenir s'il est placé dans une unité de réserve.


LES UNITÉS

Dans cette section, les unités du Red Blok sont passées en revue. Chaque unité y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux et les grades d'officier disponibles.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en P.A.), en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de son éventuel officier.

Composition d'une unité

- **Rang** : Indique le rang de l'unité. Cette information est utile pour respecter le schéma de section.
- **Effectif** : Indique la quantité minimum et maximum de combattants dans l'unité. La quantité maximum peut être dépassée grâce au bonus d'effectif  d'un officier.



- **Équipement standard** : Cet équipement est compris dans le coût de l'unité. Tous les combattants de l'unité, à l'exception des porteurs d'arme spéciale et des héros, en sont dotés.

- **Armes spéciales** : Les types d'armes spéciales auxquels l'unité a droit. Tous les porteurs d'arme spéciale d'une unité doivent avoir la même.

- **Équipements optionnels** : La liste des options disponibles pour l'unité. Chaque option augmente le coût de l'unité, comme indiqué dans le tableau. Les effets de ces équipements sont décrits plus bas.


- **Spécialistes** : Précise à quels types de spécialiste l'unité a droit. Chaque spécialiste remplace gratuitement un combattant standard de l'unité. Le nombre de spécialistes autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

- **Officier** : Les grades autorisés pour l'officier de l'unité, si elle en possède. Un officier remplace un combattant standard et son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Tableau « Coût d'une unité »

- **Effectifs standard et maximum** : Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en P.A. de l'effectif standard et de l'effectif maximum. Ce tableau précise également le nombre de porteurs d'arme spéciale et de spécialistes en fonction de l'effectif. Pour avoir plus d'un porteur d'arme spéciale, une unité doit être à effectif maximum.

La plupart du temps, l'unité coûte le même nombre de P.A. quelle que soit l'arme spéciale choisie. Lorsque ce n'est pas le cas, les surcoûts sont indiqués selon le type d'arme spéciale.

- **Combattant supplémentaire** : Cette valeur indique le coût en P.A. de chaque combattant ajouté à l'effectif choisi. Cette valeur est utile pour ajouter des combattants à l'effectif standard (sans dépasser l'effectif maximum), ou pour dépasser l'effectif maximum lorsqu'un officier est présent dans l'unité. Le bonus d'effectif  de l'officier indique le nombre de combattants que l'unité peut compter au-delà de l'effectif maximum.





L'ARC

LE BRAS ARMÉ DE LA RÉVOLUTION

L'Armée révolutionnaire des collectifs est, comme son nom l'indique, le collectif central en charge des forces militaires du Red Blok. Elle a également une facette administrative qui répartit la population au sein des collectifs. Enfin, elle gère les services de police.

L'ARC, par ses victoires militaires comme par la ferveur de ses soldats, a prouvé qu'elle pouvait emmener les citoyens du Red Blok vers l'avenir radieux que la Révolution leur promet. Elle a donc accepté, en toute humilité, de guider la population tant civile que militaire, afin que tous atteignent le bonheur parfait. Ainsi, ce collectif central a pris en charge les tests génétiques, psychologiques et d'intelligence qui permettent de répartir les citoyens du Red Blok dans les différents collectifs. Les services administratifs de l'ARC ont grossi démesurément pour faire face à cette tâche gigantesque et ne sont pas exempts de corruption.

L'ARC, pour faire face à cette nouvelle menace, a créé une division interne, la Police révolutionnaire (ou RevPol). En plus des opérations de police, RevPol peut enquêter sur un citoyen pour vérifier si ses tests de compétence ont été correctement faits ou si son état mental n'a pas changé. Dans sa lutte contre le crime, RevPol provoque des conflits internes qui ne se résolvent pas toujours par la conciliation. Ces accrochages vont parfois jusqu'à l'affrontement armé entre les forces de la Police révolutionnaire et

des individus corrompus, notamment ceux qui ont accès aux ressources militaires de l'ARC.

L'ARC est devenu un collectif d'un genre nouveau, qui ne joue pas vraiment selon les règles de la communauté et du collectivisme pur et dur. C'est un organisme agressif, en pleine évolution, qui dévore les autres collectifs en fonction de ses besoins. À terme, elle envisage très sérieusement d'absorber tout le Red Blok.

ORGANISATION

L'ARC est responsable du quotidien de chaque citoyen, mais aussi de la défense militaire du Red Blok. RevPol encadre les révolutionnaires, leur apportant les traitements appropriés lorsqu'ils dévient de la norme collectiviste. Les forces armées de l'ARC écrasent les nombreux ennemis du Red Blok au nom de la Révolution.

L'organisation de ce collectif est devenue particulièrement complexe, au point qu'un sous-collectif a été créé spécialement pour la surveiller et l'analyser (le sous-collectif de Surveillance administrative), afin d'en assurer l'efficacité. Lors du dernier recensement, l'ARC rassemblait plus de cent soixante sous-collectifs, couvrant des secteurs très variés : l'administration planétaire (le sous-collectif

local de Kolkhoz), la gestion de la production industrielle (le sous-collectif d'Évaluation des besoins et de Gestion des ressources industrielles), la police (le sous-collectif de Police révolutionnaire, RevPol), l'évaluation et la répartition des citoyens



au sein des collectifs (le sous-collectif de Répartition de la population, DistriPop), le traitement idéologique et psychiatrique (sous-collectif de Traitement des déviations idéologiques)...

La plupart des collectifs de l'ARC ont cependant trait à la gestion de l'armée. Forte de plus d'un milliard d'hommes, c'est une machine gigantesque, qui draine des quantités phénoménales de ressources et réclame des prodiges d'organisation et de logistique. Les révolutionnaires sont parfaitement conscients de l'ampleur de la tâche, et les réussites de l'ARC sont un sujet de fierté. Les Forces révolutionnaires sont devenues, en quelques années, une armée redoutable ; la flotte du Red Blok a connu quant à elle un développement exponentiel. Ce n'est pas sans créer son lot de dysfonctionnements, de luttes d'influence et de corruptions, fléaux qu'il faut parfois éradiquer par la force. Cependant, en ces matières, l'ARC dispose de tous les moyens nécessaires. Des batailles rangées ne sont pas rares entre les officiers supérieurs qui, pour démêler leurs différends, ont les Forces révolutionnaires à leur disposition !

TROUPES

L'Armée révolutionnaire des collectifs contrôle les Forces révolutionnaires, l'armée du Red Blok. L'ARC cherche sans cesse de nouvelles recrues et sélectionne les meilleures pour ses armées. Sa force réside principalement dans le nombre de ses soldats. L'ARC est, pour une large part, responsable de l'image populaire des Forces révolutionnaires : les fameuses hordes de soldats, qui inspirent au reste de l'univers une terreur bien justifiée. Elle peut en effet se permettre d'intégrer des combattants en surnombre dans toutes ses unités d'infanterie : l'ARC connaît la valeur d'un assaut rifle supplémentaire !

Cette supériorité numérique a cependant un inconvénient. Les officiers ne parviennent pas toujours à se faire obéir rapidement et efficacement : il faut du temps pour répartir les tâches dans une unité trop nombreuse. L'ARC estime toutefois que cette lenteur est largement compensée par le gain de puissance de feu.

L'ARC ET LES FORCES RÉVOLUTIONNAIRES

Les Forces révolutionnaires sont l'armée du Red Blok. En théorie, elles sont sous la responsabilité directe de l'ARC. Toutefois, en pratique, la situation est moins évidente. En effet, bien que l'Armée révolutionnaire des collectifs contrôle le gros des troupes, ses administrateurs ne sont jamais parvenus à empêcher d'autres collectifs de monter leurs propres forces armées. Certaines sont même capables de rivaliser avec l'ARC elle-même. Pour éviter tout conflit, la Hiérarchie a déclaré que toute force militaire capable d'opérer sur des distances interstellaires peut porter le nom de Force révolutionnaire et défendre le Red Blok. En revanche, elle n'a pas donné à l'ARC le pouvoir de commander ces forces militaires... Sans doute parce que Supra a pu ainsi développer sa propre armée, tout comme Frontline.

JOUER L'ARC

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de l'ARC, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc* vol. 16), bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout ARC : L'effectif maximum des unités d'infanterie de l'ARC est augmenté d'un (ce combattant supplémentaire n'est pas gratuit : son coût en P.A. est ajouté normalement à celui de l'unité).

Inconvénient ARC : Les unités ne peuvent recevoir qu'une attitude de combat à la fois.

Schéma de section :

- Unité d'infanterie (★) !
- Unité d'infanterie (★)
- Unité de fantassins (★★ / ★★★)
- Unité de blindés (★ / ★★)
- Unité de blindés (★ / ★★ / ★★★)
ou unité de fantassins (★★★)

! *Choix prioritaire.*

La seconde difficulté que doit affronter l'ARC concerne les troupes d'élite. Diluées dans un océan de soldats réguliers, ces unités ne sont pas disponibles en quantité suffisante pour rejoindre chaque compagnie.

Pour compenser, l'ARC s'appuie sur le symbole même de la supériorité du Red Blok, les marcheurs de combat. Chacune de ses compagnies peut compter sur le soutien d'au moins un blindé. Les stratèges de l'Armée révolutionnaire des collectifs considèrent que l'efficacité d'un blindé ne se mesure qu'à la taille de ses armes. L'ARC préfère le Kossak ou, mieux encore, le Dotch Yaga. Ces marcheurs de combat sèment la terreur et la mort parmi les ennemis de la Révolution et apportent la fierté et la confiance parmi les armées collectivistes !





FRONTLINE

LE CERVEAU DE LA RÉVOLUTION

En première ligne de la guerre idéologique, le collectif local d'Ava, surnommé Frontline, gère le paradis que le Red Blok a instauré sur Ava. Frontline est la vitrine du Red Blok : modèle de réussite économique et sociale, il offre un avant-goût du bonheur collectiviste. C'est pour cette raison que la capitale du Red Blok, Mirograd, y a été construite.

La plus grande réalisation de Frontline est la réparation des dommages environnementaux causés par l'invasion theriane. Grâce au collectif local d'Ava, le climat s'est notablement amélioré, et les U.N.A. en profitent autant que le Red Blok.

C'est une bonne chose pour la propagande – les Forces révolutionnaires aident vraiment l'humanité, contrairement aux ploutocrates décadents des U.N.A. qui ne pensent qu'au profit et laissent la population vivre dans des conditions inhumaines. Cela inquiète cependant certains révolutionnaires, qui voient dans cette assistance aux U.N.A. le premier pas d'une trahison à l'échelle planétaire. La division de la planète n'est en effet pas très bien vécue par les Avans, qui aspirent à la réunification : Frontline pourrait alors abandonner le Red Blok pour constituer une entité politique séparée rassemblant les deux moitiés d'Ava, une entité qui pourrait être pro-U.N.A. !

Frontline abrite également la station Tavaritch. Cette station orbitale est un énorme complexe scientifique, en charge de

certaines des recherches les plus avancées du Red Blok. La station a connu une expansion rapide, car la guerre contre les Therians a fourni énormément d'informations et de matériel à analyser. Elle est devenue un véritable paradis au sein du paradis. Les chercheurs ne doivent pas être préoccupés par des considérations triviales. Ils sont nourris, habillés et divertis le mieux possible, afin non seulement de stimuler leur zèle scientifique, mais aussi d'encourager les vocations.

La station Tavaritch est le premier centre d'apprentissage pour toutes les disciplines scientifiques et techniques. Les plus grands spécialistes y enseignent entre deux travaux de recherche et forment les élites technologiques des autres collectifs.



ORGANISATION

Frontline est le collectif local en charge d'Ava. Dans ses usines, dans ses bureaux, l'avenir de l'humanité se construit jour après jour. À bord de la station Tavaritch, le plus grand complexe universitaire et scientifique jamais construit par l'homme, des milliers d'étudiants et de chercheurs étudient les technologies de demain.

Frontline est un collectif local : il n'a pas d'autre but que de gérer au mieux les conditions de vie de la population d'Ava. Son objectif final est de mettre en place la société idéale, le but de la Révolution.

Frontline dispose de forces armées, de forces de police, d'une administration et de tous les services nécessaires à une entité politique autonome. Cela constitue une des faiblesses

de la stratégie du Red Blok sur Ava. Frontline a en effet les moyens de faire sécession et de former une nation à part entière. Dans un tel cas de figure, la perte de sa capitale, Mirograd, constituerait pour le Red Blok une défaite idéologique terrible. L'indépendance est d'ailleurs un problème majeur de Frontline. En secret, une partie de sa population aspire à se libérer de l'opposition U.N.A.-Red Blok. Au sein même du collectif local d'Ava, de véritables guerres secrètes se livrent entre loyalistes et indépendantistes.

Les citoyens de Frontline, les « Frontovitchs » sont très jaloux de leurs prérogatives. La population préfère faire appel à la Front police ou à l'ARA (l'Armée révolutionnaire d'Ava), plutôt qu'à RevPol ou à l'ARC. Ce n'est pas pour marquer leur indépendance ni pour contester la politique du Red Blok, mais pour démontrer que Frontline est vraiment le paradis révolutionnaire qu'il prétend être. Cela n'est pas sans créer des frictions avec les collectifs centraux, tel Supra ou l'ARC, qui n'aiment guère cet esprit d'indépendance.

Au sein de Frontline, la station Tavaritch est presque une institution indépendante. Ce sous-collectif forme puis emploie l'élite des chercheurs révolutionnaires afin de développer la technologie du Red Blok. Leur unique raison d'être est la science et son corollaire, la technologie.

TROUPES

Frontline utilise des armes révolutionnaires, dans tous les sens du terme : parce qu'elles équipent les Forces révolutionnaire, mais aussi parce qu'elles sont basées sur des concepts scientifiques novateurs.

Les armées de ce collectif disposent d'un matériel abondant et varié : armes à effet Gauss, grenades, support striders, etc.

Frontline est en train de mettre au point le détecteur de mouvement, un appareillage ultra-sensible capable de détecter les formes de vie avec une étonnante précision. Ses blindés deviennent ainsi capables de contrôler de vastes zones en sachant parfaitement qui s'y trouve et où il se trouve.

Par ses dimensions limitées et sa population réduite, Frontline dispose de peu de krasnye soldaty. Le collectif local d'Ava est donc contraint de se reposer sur des unités d'élite, aux dépens du nombre. Pour contrebalancer cette faiblesse, Frontline utilise abondamment les marcheurs de combat, avec une préférence pour les plus récents. Malheur, cependant, aux officiers qui perdent ces précieux symboles de la supériorité technologique du Red Blok – et plus spécialement de Frontline. Le châtiment sera terrible et bien des batailles ont été immédiatement interrompues pour sanctionner un commandant maladroit !



JOUER FRONTLINE

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de Frontline, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc* vol. 16), bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout Frontline : Vos blindés peuvent contrôler les objectifs.

Inconvénient Frontline : La compagnie est vaincue si tous ses blindés sont détruits.

Schéma de section :

- Unité de blindés (★ / ★★★) !
- Unité de blindés (★ / ★★)
- Unité d'infanterie (★★ / ★★★)
- Unité d'infanterie (★★ / ★★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★★)

! Choix prioritaire.



SUPRA

LE CŒUR RÉVOLUTIONNAIRE

D'une main de fer dans un gant de velours, Supra dirige le Red Blok. Supra, abréviation de « Collectif suprême », contrôle la Hiérarchie, l'administration gouvernementale : l'Assemblée des collectifs élit les chefs de la Hiérarchie, les cinq hiérarches, qui prennent les décisions en collectif restreint et les transmettent aux organes de la Hiérarchie. Quarante milliards de consciences collectivistes s'éveillent chaque matin avec une pensée pour l'efficacité et l'amour que vouent les tout-puissants hiérarches à leur peuple.

Supra contrôle également le redoutable RedInt, abréviation de « Red Blok Intelligence Bureau* », le sous-collectif de Renseignement, d'Espionnage et de Contre-espionnage. Cet organe traque les activités contre-révolutionnaires au sein du Red Blok et envoie des espions parmi les gouvernements des U.N.A. Les opérations de RedInt sont des modèles du genre et inspirent même les services de renseignement U.N.

Supra a une réputation d'infailibilité dans ce domaine. Ce succès est principalement dû à la qualité de ses agents. Leur programme d'entraînement est tellement strict que certains n'y survivent pas ; ils sont également motivés par un endoctrinement sans faille et conditionnés jusqu'aux limites de leur résistance mentale. On dit qu'aucun agent de RedInt n'a jamais trahi, même sous la torture.

Enfin, Supra contrôle le sous-collectif d'Agitation et de Propagande. Surnommé « Propaganda », cet organe informe les citoyens du Red Blok et exalte leur ferveur révolutionnaire.

Propaganda est la contrepartie de RedInt. Quand l'un chasse les contre-révolutionnaires, l'autre empêche leur apparition en montrant la supériorité de la morale collectiviste à la population. Les deux services travaillent la main dans la main et brûlent du même zèle révolutionnaire.

ORGANISATION

À la fois centre du gouvernement, organe de propagande et service de renseignement, Supra est le cœur du Red Blok, un concentré de Révolution rassemblant les plus ardents défenseurs de la cause.

Au sommet de l'organisation règnent sans partage les hiérarches, cinq hommes et femmes d'exception. L'Assemblée des collectifs leur fait parvenir ses décisions concernant les grandes orientations du Red Blok et ils se chargent de les transformer en réalité.

RedInt informe les hiérarches de ce qui se produit tant à l'intérieur du Red Blok qu'à l'extérieur.

Propaganda s'assure de la motivation sans faille de chaque révolutionnaire et avertit les citoyens des décisions des hiérarches.

Le sous-collectif d'Administration générale, la Hiérarchie, transcrit dans les faits ces orientations : elle applique les décisions, met en place les structures, gère les tâches

administratives et vérifie si ses instructions sont suivies. Des milliers de fonctionnaires travaillent quotidiennement pour que chaque collectif du Red Blok reçoive des instructions claires et détaillées afin d'accomplir efficacement sa tâche.



* Bureau de renseignement du Red Blok.

Il existe, même au sein de Supra, des contre-révolutionnaires, des tire-au-flanc et des profiteurs. Supra se purge régulièrement des éléments indésirables et tout rentre dans l'ordre. Cela donne parfois lieu à de terribles batailles rangées au sein même des services de l'état. C'est cependant un bien faible prix à payer pour instaurer le bonheur universel !

TROUPES

Supra, parce qu'il souhaite imposer le collectivisme dans le cœur des hommes, met tous ses espoirs dans des consciences éclairées plutôt que dans des machines sans âme. Le Collectif suprême choisit les plus ardents révolutionnaires et fait d'eux les messagers impitoyables de la Révolution. Sa position dominante lui permet de choisir les meilleurs combattants et les esprits les plus brillants pour constituer ses troupes.

Supra n'utilise guère les marcheurs de combat. La meilleure arme d'un soldat collectiviste est sa certitude de servir la cause la plus juste qui soit. Son fusil peut l'aider, mais ce sont son esprit et la force de sa conviction qui lui permettent de triompher de tous les obstacles. Les kommandos, les soldats d'élite, ont par conséquent une importance majeure dans l'appareil militaire de Supra. Ils sont souvent déployés en première ligne et sont préférés aux krasnye soldaty, les soldats réguliers. Ces derniers ont tout de même leur place, mais elle est nettement réduite par rapport aux recommandations collectivistes.

Les troupes les moins utilisées par Supra sont les kolossus et, dans une moindre mesure, les blindés. Utiliser la machine pour palier aux faiblesses est une erreur, selon le Collectif suprême.



Rien n'est impossible pour un caractère endurci au feu de l'idéologie ! Si Supra ne dédaigne pas totalement ces deux types d'unités, ils sont néanmoins réduits à la portion congrue.

Supra sélectionne impitoyablement ses hommes. À la moindre trace d'hésitation, les soldats de Supra savent qu'ils seront traduits devant les tribunaux militaires internes du Collectif suprême ; le verdict est toujours sévère, et bien souvent il ne concerne pas seulement les hommes qui ont fait défaut, mais aussi leur famille, leurs amis et tous leurs proches. De ce fait, les suicides en masse, parfois sur le champ de bataille même, ne sont pas rares. Il vaut mieux mourir seul et en héros que d'entraîner dans sa chute tous ceux auxquels on tient...

JOUER SUPRA

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de Supra, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc* vol. 16), bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout Supra : Les tests d'Autorité sont résolus en lançant deux dés au lieu d'un seul.

Le joueur conserve le meilleur des deux résultats.

Inconvénient Supra : Une unité désorganisée est immédiatement éliminée.

Schéma de section :

- Unité d'infanterie (★★) !
- Unité d'infanterie (★★)
- Unité de fantassins (★ / ★★ / ★★★)
- Unité de fantassins (★ / ★★)
- Unité de blindés (★ / ★★ / ★★★)

! Choix prioritaire.

VERS LE POUVOIR SUPRÊME ?

Depuis quelques années, la tutelle de l'Assemblée des collectifs, si légère soit-elle, est devenue insupportable au Collectif suprême. Pour s'en débarrasser, Supra a échaudé un plan qui doit lui permettre d'exercer le pouvoir sans partage. Sous le prétexte de se mettre hors de portée d'une attaque éclair des U.N.A., Supra a installé ses quartiers dans la lointaine forteresse spatiale de Kremlin. Ainsi, il faut généralement des semaines, voire des mois, pour que le résultat des délibérations de l'Assemblée des collectifs lui parvienne. Inversement, la situation exige parfois une décision rapide de Supra. L'Assemblée des collectifs n'a alors pas d'autre choix que d'approuver ces décisions à posteriori, validant une politique qu'elle n'a pas forcément décidé...

SERGEANT A. TYMOFIYEVA

« Non, je ne me livre pas au pillage : c'est de la veille technologique. »

– Le sergent Tymofiyeva répondant à un officier.

Tymofiyeva fait partie de ces héros qui parviennent à surmonter tous les coups du sort pour réaliser leurs rêves.

Fascinée par les marcheurs de combat, elle tenta d'intégrer les écoles de pilotage pour servir la Révolution au cœur des combats.

Malheureusement, dépourvue d'expérience militaire, elle fut écartée et redirigée vers les unités spécialisées dans la guerre électronique. Anastasiya était en effet un véritable prodige dans ce domaine. Mais elle n'abandonna pas son rêve et multiplia les demandes de transfert dans des unités combattantes, afin d'acquérir l'expérience du combat indispensable pour devenir pilote. Toutes ses demandes furent rejetées : les techniciens qualifiés dans le domaine crucial de la guerre électronique étaient une denrée trop précieuse pour être risqués sur un théâtre d'opérations.

Au lieu de baisser les bras, Anastasiya Tymofiyeva persévéra. Elle parvint à jouer sur une faille du système et à être acceptée dans une formation d'officier mécanicien.

Elle en sortit major de promotion, avec les meilleurs résultats jamais obtenus. Elle n'eut aucun mal à se faire inscrire successivement dans toutes les écoles de guerre en rapport avec les marcheurs

de combat et à suivre tous les stages de perfectionnement... à l'exception de ceux de mécano, encore une fois réservés aux soldats ayant une expérience du combat !

Anastasiya ne pouvait toujours pas approcher du champ de bataille, mais elle était parvenue à apprendre tout ce qu'il y avait à savoir sur les marcheurs de combat.

Devenue sergent, elle échafauda un nouveau plan pour aller au front. Elle inventa et fabriqua un système de parasitage des communications extraordinairement complexe et terriblement efficace. Elle en fit cadeau à RedInt, en échange de son appui pour intégrer une unité combattante.

Contre toute attente, ce marchandage fonctionna. RedInt, impatient de tester l'appareil sur un véritable théâtre d'opérations, fit pression sur l'ARC pour que le sergent Tymofiyeva soit envoyée au combat dans un marcheur spécialement équipé.

Ainsi, à sa manière détournée mais toujours en respectant strictement les règles de la bureaucratie militaire, Anastasiya Tymofiyeva parvint à devenir le sergent Tymofiyeva, de l'unité ASK968S.

TACTIQUE

Le sergent Tymofiyeva est un leader compétent, quoiqu'elle n'ait pas la capacité de commandement d'un capitaine ou même d'un lieutenant.

Sa véritable force réside surtout dans son génie pour tromper, égarer et manipuler le commandement ennemi. Avec elle, tous les plans de bataille de l'adversaire deviennent bizarres et chaotiques : les ordres et les contrordres s'enchaînent, les communications deviennent embrouillées, incertaines, et les unités sont livrées à elles-mêmes.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le sergent Tymofiyeva peut être l'officier de n'importe quelle unité de fantassins de Rang 1.

Le sergent Tymofiyeva dans Kozni peut être l'officier de n'importe quelle unité de Nakovalny.

Contrairement aux officiers normaux, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.



RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Sergeant Tymofiyeva : + 40 P.A.

Kozni : + 230 P.A.

Parasitage : L'usage de Parasitage est déclaré lors de l'activation de l'unité du sergent Tymofiyeva ou de Kozni. Le joueur choisit au hasard une carte dans la séquence de son adversaire, sans la regarder, et la replace où il le souhaite dans la séquence d'activation.

Brouillage : Le sergent Tymofiyeva et Kozni disposent de la capacité « Brouillage ». Chaque combattant doté de cette capacité fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors la phase stratégique. La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en-dessous de la valeur de PC de son commander.

Pilote héroïque : Lorsque Kozni est détruit, la figurine du sergent Tymofiyeva à pied est déployée à la place qu'occupait son engin. Elle constitue une unité à elle seule mais peut rejoindre une unité amie (cf. *AT-43 : Règles du jeu*, p. 77).



Sgt. Anastasiya Tymofiyeva ★

14
 6
 3
 4
 -
 3
 1

Arme de tir
ASSAULT RIFLE

2
 1/1
 -
 4/1

Kozni ★

20
 9
 13
 5
 -
 3
 1

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir

PS

LIGHT MGAUSS (1)	4	3/0	-	7/1	1
LIGHT MGAUSS (2)	4	3/0	-	7/1	1

RECON STRIDER NAKOVALNY « KOZNI »

Le Nakoalny du sergent Tymofiyeva a été surnommé « Kozni » (Machination, en hadésien).

Ce surnom lui a tout d'abord été attribué à cause du système de parasitage des communications : nombre d'adversaires du sergent ont vu leurs unités ignorer les ordres ou y répondre de manière inappropriée, inconscientes d'être manipulées.

Kozni est ensuite devenu le surnom officiel du sergent Tymofiyeva, à cause de sa tournure d'esprit : elle adore échafauder toutes sortes de manœuvres de diversion et de machinations pour abuser l'ennemi.

Ses camarades officiers ont depuis longtemps appris à ne pas lui poser de questions concernant ses stratégies, pour le moins complexes. Non seulement Anastasiya Tymofiyeva partage ses idées avec réticence, mais en plus ses explications ne sont jamais ni simples, ni courtes !

CAPTAIN PAVEL VRACHOV

« Tuer l'ennemi, soigner le camarade, défendre la Révolution. Tout le reste n'est que détails sans importance. »

– Captain Vrachov, *Mémoires de guerre*.

Le captain Pavel Vrachov est un authentique idéaliste, pétri de convictions révolutionnaires autant que d'humanisme. Engagé comme medic dans une unité de krasnye soldaty, il fut l'un des tout premiers médecins à devenir officier. Le charisme de ce personnage haut en couleur fut très vite repéré par Propaganda, le service d'information du Red Blok. Ce collectif décida de médiatiser les exploits du sergent medic, non seulement pour donner un exemple frappant des vertus révolutionnaires, mais aussi dans l'espoir d'encourager les vocations : les médecins, comme les officiers, restent trop rares dans les Forces révolutionnaires.

Vrachov avait beau être idéaliste, il n'était pas naïf. Il comprit rapidement le profit qu'il pouvait tirer de sa position de héros. Avec intelligence et volonté, il s'employa à gravir les échelons de la hiérarchie militaire, en tirant parti de sa popularité. Faute de parvenir à intégrer les forces d'élite, il devint pilote de marcheur. Il dirigea plusieurs compagnies aux commandes d'un Kossak qui allait entrer dans la légende sous le surnom de « Krasny Krest », Croix rouge en hadésien.

La médecine de guerre était loin d'être une priorité à l'époque et accusait plus d'un demi-siècle de retard. Profitant de la couverture médiatique offerte par Propaganda, Vrachov convainquit l'ARC

de se doter d'hôpitaux de campagne modernes. Cette première victoire fit de lui une icône révolutionnaire, une incarnation des espoirs de camaraderie et d'humanisme de la population.

Il se battit ensuite pour faire intégrer des medics dans toutes les unités d'infanterie. Aujourd'hui, grâce

à lui, toutes les unités de fantassins peuvent faire appel à ces spécialistes. En réalité toutefois, ils sont encore trop rares pour les incorporer systématiquement.

Ce deuxième bras de fer perdu par l'administration des armées, ajouté à un dossier chargé en écarts de conduite, avait poussé à bout l'état-major. Lorsque le captain Vrachov perdit son deuxième Kossak, après en être descendu pour porter secours à un soldat blessé, le haut commandement s'en servit comme prétexte pour congédier les équipes de journalistes de Propaganda, afin de s'occuper en privé du cas Vrachov. C'était compter sans

l'immense notoriété de ce héros de guerre et sans le soutien inconditionnel des centaines de soldats qui lui devaient la vie.

Pour la première fois depuis sa création, l'ARC fut menacée de grève ! Une fois encore, l'administration militaire dut plier. L'ARC abandonna l'idée de faire passer le captain Vrachov en cour martiale... Désormais, cet officier ne peut plus espérer aucun avancement. Peu importe à Vrachov : ses premières victoires ont satisfait son idéalisme. Pour l'instant du moins...



TACTIQUE

Lorsqu'il est aux commandes de KK5, le capitain Vrachov peut soigner n'importe quel membre des unités au contact de son blindé. C'est un soutien précieux pour l'infanterie. Le capitain Vrachov peut également prendre la tête d'une unité de krasnye soldaty, lorsque KK5 est abattu par exemple. Il est aussi utile comme officier que comme commander.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le capitain Vrachov peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de krasnye soldaty. Contrairement aux autres officiers, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité. KK5 constitue une unité à lui tout seul.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Captain Vrachov : + 90 P.A.

Captain Vrachov équipé de grenades : + 95 P.A.

KK5 : 545 P.A.

Medic : Le capitain Vrachov dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver n'importe quel membre de son unité au moment où celui-ci est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de Dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

KK5 dispose lui aussi de Premiers secours. Il peut utiliser cette capacité une fois par tour pour sauver n'importe quel fantassin à son contact.

Pilote héroïque : Lorsque KK5 est détruit, la figurine du capitain est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul mais peut rejoindre une unité amie (cf. *AT-43 : Règles du jeu*, p. 77).

Équipement

Grenades : Le capitain Vrachov peut effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie.



Cpt. Pavel Vrachov

14

6

3

4

+3

6

5

Arme de tir				
GRENADE PISTOL (tir indirect)	1	1/0	3	4/1
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1



KK5

20

10

15

5

-

6

5

	Châssis		Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE	4		2	
Armes de tir				PS
MEDIUM ROCKET LAUNCHER (1)	3	3/0	-	12/2 2
MEDIUM ROCKET LAUNCHER (2)	3	3/0	-	12/2 2

LA CROIX ET L'ÉTOILE ROUGES

Le capitain Vrachov a débuté sa carrière comme medic. Il n'a jamais cessé d'être un médecin avant tout, même lorsqu'il est devenu pilote. Jamais il ne laisserait un camarade blessé sans soins : on l'a déjà vu sortir de son Kossak pour porter secours à un soldat, au mépris de tous les règlements militaires.

Bête noire de l'administration militaire, le capitain Vrachov sait qu'il n'obtiendra plus jamais d'avancement. Il n'est plus à une infraction près et emporte toujours dans son engin le paquetage d'un krasny soldat. Il peut ainsi prendre la tête de n'importe quelle unité de fantassins de ce type.

Son Kossak a été baptisé « KK5 » par les techniciens, abréviation de Krasny Krest #5, « Croix rouge numéro 5 » en hadésien. « Croix rouge » parce que KK5 est équipé de plusieurs trousse de premiers secours, accrochées à son châssis. En suivant les instructions de Vrachov, n'importe quel soldat à proximité de KK5 peut porter les soins d'urgence aux blessés. « Numéro cinq » se réfère aux quatre marcheurs perdus par le capitain Vrachov. S'il n'était pas si populaire, si Propaganda n'en avait pas fait un héros révolutionnaire, le haut commandement l'aurait certainement cassé et chassé ignominieusement de l'armée pour avoir perdu autant de marcheurs et être toujours en vie !

COLONELS ODIN O-1 & MANON O-2

Odin : Nous sommes l'avenir de notre espèce.

Manon : Obéir à l'avenir, c'est être réaliste.

– Odin et Manon, *Petites Pièces morales*.

En AT-1, Frontline traversa une crise démographique sans précédent. Avec plus d'un milliard de morts, un quart de sa population, le collectif local d'Ava craignait pour le futur. Frontline mobilisa son élite scientifique pour lancer un programme de repeuplement, basé sur la manipulation génétique et les procédés de gestation artificielle : le projet O.

L'aide des U.N.A. rendit ce programme inutile, mais le projet fut maintenu. Le programme fut transféré à GenCol (cf. p. 56), sur New Ava, et vit naître, en AT-30, deux enfants.

Leurs gènes avaient été soigneusement sélectionnés parmi l'élite de la population du Red Blok. Sur les cinquante inséminations de cuves de gestation, ils furent la seule naissance réussie : deux faux jumeaux, nom de code O-1 et O-2, baptisés Manon et Odin par les laborantins.

Leur développement se passa normalement... si l'on fait abstraction de leur intellect. Leur éducation, soigneusement encadrée et planifiée, révéla un quotient intellectuel de l'ordre de deux cent cinquante – si élevé que, en l'état des connaissances des scientifiques révolutionnaires, aucun test n'existait pour le mesurer avec certitude. Les jumeaux signèrent leur premier livre à l'âge de sept ans : leurs *Petites Pièces morales* étonnèrent tellement les savants qui supervisaient leur développement qu'ils décidèrent de les publier.

À l'âge de dix ans, ils achevaient leurs études de médecine. L'ARC leur proposa alors une formation aménagée d'officier, très allégée sur le plan physique et au contraire fortement accélérée sur le plan théorique.

En AT-41, Manon et Odin décrochaient leur examen avec des notes si élevées que l'ARC les nomma directement colonels. Pendant leur temps libre, ils avaient conçu un poste de pilotage aménagé qui leur permettait de diriger un Hetman à deux et apprirent, seuls, à piloter l'engin...

Les capacités intellectuelles de ces deux enfants inquiètent aujourd'hui les scientifiques responsables de l'expérience. Manon et Odin n'ont que treize ans : que deviendront-ils lorsqu'ils seront adultes ? Deviendront-ils, comme le pensent les idéologues révolutionnaires, des serveurs fidèles de l'état collectiviste ? En réalité, nul ne peut dire si l'endoctrinement idéologique fonctionne sur de tels intellects...

TACTIQUE

Ces deux génies du commandement sont un atout majeur dans toute armée du Red Blok.

Les colonels Odin O-1 et Manon O-2 sont les meilleurs commandants révolutionnaires. Ils comblent toutes les faiblesses des officiers de cette armée grâce à leur génie tactique. Ils ne sont malheureusement pas des combattants très efficaces à pied, malgré leur capacité de medic – ce ne sont que des enfants, après tout. Heureusement, Urod est très difficile à détruire tant qu'il est réparé à chaque tour.



L'INFANTERIE



L'infanterie révolutionnaire est une machine efficace. Elle repose sur une formidable masse d'engagés volontaires, à la loyauté sans faille. Ces soldats reçoivent une formation accélérée dans le maniement des armes et sont dotés d'un équipement à toute épreuve, afin de défendre les idéaux du Red Blok sans faillir. L'infanterie du Red Blok compense un entraînement parfois rapide par une motivation inébranlable et surtout par le nombre de soldats alignés sur les champs de bataille...

LES SOLDATS

La base de l'armée du Red Blok est constituée d'innombrables fantassins entraînés en masse. Avec une telle quantité d'hommes de troupe, il est facile de former des unités d'élite : il suffit simplement de sélectionner les meilleurs. Ceux qui font preuve de leurs qualités militaires, d'un engagement infaillible et de capacités de survie au-dessus de la moyenne sont sélectionnés. Après une formation impitoyable, ils deviennent de véritables machines de combat et intègrent les forces spéciales : spetsnatz kommandos, RPG soldaty, etc. Ceux qui échouent lors de la formation incorporent les unités de kolosus, de puissants scaphandres de combat. Le Red Blok ne gâche aucune ressource...

LES ARMES

La plupart des armes de l'infanterie révolutionnaire utilisent des munitions solides, moins chères et plus fiables que celles des armes énergétiques. Une balle est tout aussi efficace qu'un rayon de lumière cohérente... Les armes Gauss, qui utilisent un rail magnétique pour accélérer violemment un projectile métallique, commencent toutefois à concurrencer les armes à feu. Aussi robustes que fiables, les armes Gauss peuvent tirer n'importe quel morceau de métal suffisamment petit, ce qui simplifie grandement les problèmes d'intendance...

Arme rustique et efficace, l'**assault rifle AK-43**, dont le chargeur cylindrique dessine la silhouette typique, expédie des volées de munitions solides de calibre 7.62. Sa fiabilité, sa simplicité d'entretien et son excellent rapport puissance de feu/coût de fabrication en font l'arme idéale du fantassin.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Tous les soldats révolutionnaires commencent leur formation par le maniement du **combat knife**. Lorsqu'on est capable d'éliminer un adversaire avec une bonne lame d'acier, on peut le faire avec n'importe quelle arme.

Cette arme utilise les règles de mêlée.

Les **flamers** du Red Blok utilisent un mélange chimique à combustion rapide, sous haute pression, pour bombarder les unités adverses avec d'authentiques boules de feu.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **Gauss rifle** est l'arme de dotation des forces spéciales qui ont besoin d'un outil précis, silencieux, puissant, solide, polyvalent ; en un mot : efficace. Cette arme utilise un intense champ magnétique pour propulser à très grande vitesse un projectile ferreux.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **grenade launcher** expédie une grenade selon une trajectoire courbe qui permet de tirer par-dessus les obstacles. La grenade explose à l'impact, criblant les ennemis d'éclats.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

L' **ATGauss gun** projette un dard d'acier et de tungstène de 40 mm. à cinq fois la vitesse du son. Ce qu'il touche, il le perce, ce qu'il perce, il le détruit.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

La **MGauss** (machine gun à effet Gauss) est l'une des plus belles réussites technologiques du Red Blok. Dotée d'une cadence de feu dévastatrice, elle expédie de minuscules dards d'acier à des vitesses extraordinaires. La taille des munitions permet d'en transporter assez pour livrer plusieurs guerres !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **rocket launcher** « Marushka » lance une fusée dépourvue de système de guidage, qui ne peut pas être abusée par un système de contre-mesure. Grâce à une tête explosive très puissante, il n'a pas besoin d'être très précis : sa charge creuse diffuse d'énormes dégâts au cœur de la cible. Il peut être rechargé très rapidement et n'a pas besoin de verrouiller sa cible. Les soldats du Red Blok sont si bien entraînés à son maniement qu'ils parviennent à lancer deux roquettes à la suite. Si la première rate, la seconde pardonne rarement.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

La **SMGauss** (submachine gun à effet Gauss) est dérivée de la MGauss. Elle tire des trains de munitions ferreuses en utilisant l'effet Gauss, ce qui lui permet de tirer des rafales dévastatrices.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **sniper gun** est un fusil de tireur d'élite basé sur la technologie Gauss. Il expédie à sept fois la vitesse du son un projectile de 20 mm à l'uranium appauvri. Cette arme est capable de percer aussi facilement l'acier que la chair. Dotée d'optiques puissantes, elle permet de tirer à plusieurs kilomètres de distance.

Cette arme utilise les règles de tir direct.



KRASNYE SOLDATY

« Nous ne sommes pas des soldats, nous sommes des héros de la Révolution ! »

– Prononcé, chaque matin, par un milliard de krasnye soldaty sur des dizaines de mondes.

Le krasny soldat est l'âme des Forces révolutionnaires, la base sur laquelle leur puissance s'est construite. Supérieurement motivé, équipé avec des armes aussi solides que destructrices, il s'adapte à toutes les missions, livre toutes les batailles avec une ferveur sans faille.

C'est un engagé volontaire, qui accomplit son devoir envers l'état collectiviste par conviction. Parce qu'il se bat pour la plus grande des causes, il possède un moral d'acier et ne recule jamais.

Le krasny soldat se bat dans des unités aux effectifs pléthoriques, avec une quantité impressionnante d'armes lourdes et de spécialistes. La puissance de feu de ces unités fait reculer jusqu'aux blindés ennemis.

L'ORIGINE DES KRASNYE SOLDATY

Confrontées aux forces envoyées par la dictature U.N., les milices patriotiques d'Hadès firent des merveilles, repoussant les assauts des corps d'élite White Stars alors qu'elles ne disposaient que d'une poignée d'armes légères ou blanches.

La tenue de travail des miliciens d'Hadès, rougie par le sang de l'ennemi, inspira plusieurs chants patriotiques, qui exaltaient le « krasny soldat » (soldat rouge en hadésien). Lorsque la planète fut libérée par les Forces révolutionnaires, l'héroïsme de ces combattants encouragea la formation d'une unité militaire d'exception qui regrouperait ces vétérans. Par un vote unanime, les nouveaux soldats se nommèrent d'après la chanson et formèrent les hommes qui vinrent après eux... Désormais, en l'honneur de ces premiers soldats des Forces révolutionnaires, les engagés intègrent tous les rangs des « krasnye soldaty ». Dans la langue en usage sur Hadès, le singulier de ce nom est « krasny soldat » et le pluriel « krasnye soldaty ».

TACTIQUE

Les krasnye soldaty sont nombreux et cela fait leur force. La densité de leurs salves d'armes légères est inégalée, sinon par les redoutables unités de mitrailleuses. Ils sont capables de remplir n'importe quelle mission

car cette qualité universelle, le nombre, leur permet de briller en toutes circonstances.

En défense, ils encaissent les attaques les unes après les autres, grâce à leurs effectifs inépuisables et à leur moral inébranlable. En attaque, ils submergent l'ennemi et ne lui laissent d'autres choix que la retraite ou la mort.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Rang : 1.

Effectif : 8 à 12.

Équipement standard :

Assault rifle et combat knife.

Équipement optionnel :

Grenades.

Armes spéciales :

Grenade launcher ou rocket launcher.

Spécialistes : Mécano, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Spécialistes

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de Dommages ne peut pas utiliser sa capacité.



Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master sergeant (Msgt.) :
+ 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 30 P.A.

Captain (Cpt.) : + 60 P.A.

Colonel (Col.) : + 75 P.A.

Krasny soldat				
	14	6	3	4
Arme de tir standard				
ASSAULT RIFLE	2	1/1	-	4/1
Armes spéciales				
GRENADE LAUNCHER (tir indirect)	2	1/0	3	4/1
ROCKET LAUNCHER	1	2/0	-	11/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1



Coût d'une unité de krasnye soldaty

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	250 P.A.	+ 20 P.A.
Grenades	190 P.A.	310 P.A.	+ 25 P.A.
Rocket launcher*	+50 P.A.	+50 P.A.	

(1) 8 krasnye soldaty dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

(2) 12 krasnye soldaty dont : 3 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

*Surcoût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité

RPG SOLDATY

« Un bon blindé est un blindé éventré et en flammes. »

– Manuel de formation élémentaire des
RPG soldaty, première version.

« Exception : un blindé avec une étoile rouge. »

– Manuel de formation élémentaire des
RPG soldaty, deuxième version.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 8 à 12.

Équipement standard : SMGauss et combat knife.

Équipement optionnel : Grenades.

Armes spéciales : MGauss ou rocket launcher.

Spécialistes : Artificier, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Spécialistes

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « Sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de Dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master Sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 30 P.A.

Captain (Cpt.) : + 60 P.A.

Colonel (Col.) : + 75 P.A.

Les fameux RPG soldaty sont craints par tout ce qui porte plus d'un centimètre de blindage... Et même par le reste, depuis peu. Ces hommes sont spécialement formés à attaquer sans crainte des engins démesurés, disposant d'une puissance de feu suffisante pour les vaporiser en un instant. Les esprits chagrins, qui auraient certainement besoin d'un séjour de rééducation idéologique, les prétendent même un peu fous. En réalité, ils sont simplement sélectionnés parmi les krasnye soldaty les plus intrépides.

Équipés d'une SMGauss (submachine gun à effet Gauss), ils font des merveilles. Leur arme spéciale d'origine, le redoutable rocket launcher « Marushka », leur permet d'affronter les plus imposants blindés. Depuis peu, le commandement révolutionnaire les équipe parfois des plus récentes armes issues de la technologie Gauss, les MGauss (machine guns à effet Gauss). Certes, elles ne sont pas destinées à la lutte antichar, fonction originelle des unités RPG, mais les qualités qui faisaient d'eux de redoutables chasseurs de blindés se révèlent tout aussi utiles contre l'infanterie...

TACTIQUE

Les RPG soldaty sont d'un maniement délicat car ils doivent s'approcher suffisamment de l'ennemi pour pouvoir utiliser leurs rocket launchers ou leurs MGauss. Une fois à courte portée, en revanche, leurs puissantes SMGauss peuvent tirer des salves d'une telle densité qu'aucune unité d'infanterie ne saurait y résister.





RPG soldat				
    				
	14	6	3	4
Arme de tir standard				
SMGAUSS	0	2/0	-	4/1
Armes spéciales				
MGAUSS	2	3/0	-	7/1
ROCKET LAUNCHER	1	2/0	-	11/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

RPG SOLDATY



LES BERSERKERS

Lors des premiers déploiements d'unités RPG, en AT-27, une terrible lacune apparut dans l'entraînement des combattants et dans leur équipement. Non seulement les soldats n'avaient pas été formés à reconnaître leurs propres blindés, mais ils étaient équipés de missile launchers. Les blindés du Red Blok, de conception robuste et rudimentaire, n'avaient aucun dispositif IFF – *Identification Friend or Foe*, soit Identification ami/ennemi – pour empêcher les missiles Red Blok de les cibler... Le résultat fut que les RPG s'illustrèrent brillamment, mais autant aux dépens de

l'ennemi que des Forces révolutionnaires. Depuis, le missile launcher a été abandonné.

Toutefois, cette lacune fut largement exploitée par le commandement révolutionnaire : lorsque des blindés trop endommagés menaçaient de tomber aux mains de l'ennemi, les unités RPG avaient ordre de les détruire. Depuis qu'ils ont été équipés de MGAUSS, la rumeur prétend que les RPG soldaty ont aussi été employés à massacrer des unités mutinées ou en déroute.

Coût d'une unité de RPG soldaty

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	250 P.A.	+ 20 P.A.
Grenades	190 P.A.	310 P.A.	+ 25 P.A.
Rocket launcher*	+50 P.A.	+50 P.A.	

(1) 8 RPG soldaty dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

(2) 12 RPG soldaty dont : 3 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

*Surcoût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité

SPETSNAZ KOMMANDOS

« Pour devenir un spetsnatz, vous n'aurez besoin que de courage et de talent. De beaucoup de courage et d'encore plus de talent. »

– Maréchal Georgy Zhukov, fondateur des spetsnatz.

Les spetsnatz kommandos forment l'élite des Forces révolutionnaires. Ils n'ont pas d'autre spécialité que l'excellence. Ils sont utilisés aussi bien pour inspirer les troupes que pour accomplir les missions les plus dangereuses.

Les spetsnatz sont organisés en petites unités regroupant les meilleurs vétérans issus des krasnye soldaty : ceux qui ont prouvé qu'ils étaient non seulement des soldats de talent, mais aussi des durs à cuire capables de se sortir des situations les plus dangereuses. Équipés des armes antipersonnel les plus efficaces de l'arsenal Red Blok, les spetsnatz comptent parmi les meilleurs soldats jamais entraînés par l'humanité, capables de surclasser jusqu'aux redoutables machines de combat therianes.

Ces unités fournissent aux Forces révolutionnaires du Red Blok la puissance de feu concentrée nécessaire pour écraser la résistance adverse. À longue portée, leur Gauss rifle est le cauchemar de l'ennemi ; à courte, le flamer est pire encore.

TACTIQUE

Les spetsnatz kommandos sont l'unité complémentaire aux krasnye soldaty.

Ce sont d'admirables combattants, dotés d'un équipement ultramoderne. Ils doivent être déployés là où leur impact sera le plus grand. Ils frappent un grand coup, ravageant les unités ennemies, puis se dissimulent à couvert en attendant l'arrivée des forces régulières.

Leur excellente protection leur permet de résister aussi longtemps que nécessaire, tandis que la précision des Gauss rifles leur permet de déloger les adversaires retranchés. En cas de besoin, le flamer neutralise les fortifications trop puissantes. Contre les blindés, le rocket launcher est une valeur sûre, même contre les assault striders.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Gauss rifle et combat knife.

Équipement optionnel : Grenades.

Armes spéciales : Flamer ou rocket launcher.

Spécialistes : Artificier, medic.

Officier : Grade 1 à 5.



Équipement

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.



CALIBRE 13

AT-39, l'année des escarmouches. L'unité S44 des spetsnaz kommandos s'est trop avancée et se trouve enfermée dans une station spatiale des White Stars, encerclée par un détachement de croiseurs U.N. Le ravitaillement n'arrive pas. La contre-attaque commence et les munitions standard pour les armes Gauss manquent désespérément.

En quelques minutes, sur ordre du sergent Vrachov, l'unité récupère les boulons de la structure métallique interne de la station. Ces projectiles improvisés se révèlent être parfaitement adaptés aux armes Gauss et permettent à l'unité S44 de tenir plusieurs heures. Mieux encore, une partie de la station, sa structure affaiblie par les boulons manquants, se disloque. Les débris finissent leur course au milieu des croiseurs U.N., plongeant la flotte des assiégeants dans une désorganisation totale, qui permet au ravitaillement de passer ! Depuis ce jour, tous les spetsnaz kommandos gardent sur eux quelques dizaines de boulons de 13 – au cas où...

Spetsnaz kommando				
14	7	4	5	
Arme de tir standard				
GAUSS RIFLE	4	1/0	-	5/1
Armes spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	[25]	1/0	4	8/1
ROCKET LAUNCHER	2	2/0	-	11/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Spécialistes

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « Sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de Dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master Sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 30 P.A.

Captain (Cpt.) : + 60 P.A.

Colonel (Col.) : + 75 P.A.

Coût d'une unité de spetsnaz kommandos

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD [1]	EFFECTIF MAXIMUM [2]	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	300 P.A.	+ 25 P.A.
Grenades	205 P.A.	345 P.A.	+ 30 P.A.

[1] 6 spetsnaz kommandos dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

[2] 9 spetsnaz kommandos dont : 3 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

DRAGONOV KOMMANDOS

« Viser la tête ! »

– Devise des dragonov kommandos.

Les dragonov kommandos forment presque une armée dans l'armée. Organisés en unités autonomes, ils agissent de manière indépendante, frappant ici et là, abattant toutes les cibles dignes d'eux.

Ce corps d'armée rassemble les meilleurs tireurs issus des krasnye soldaty. Il faut un mental à toute épreuve pour intégrer cette unité d'élite. Beaucoup de soldats ont des scrupules à abattre les ennemis à une distance telle qu'aucune riposte n'est possible... Cela ressemble trop à un meurtre et plus assez à la guerre pour que les esprits les moins solides puissent le supporter. Ceux qui parviennent à l'accepter deviennent des tueurs dépourvus de remords, tout entiers dédiés à la mort des ennemis de la Révolution. Ils sont les ennemis jurés des pires suppôts de l'élite ploutocratique qui gangrène la galaxie, quel que soit le nom que les esclavagistes modernes se donnent.

TACTIQUE

Les dragonov kommandos s'organisent autour de leurs tireurs d'élite. Soigneusement dissimulés, ces derniers abattent de loin les officiers et les porteurs d'arme spéciale ennemis. Lorsque la position de l'unité est menacée, les combattants standards repoussent les assauts tandis que les snipers tuent les adversaires les plus menaçants – en général les porteurs d'arme spéciale. Contre les blindés, ces unités ne sont pas totalement démunies : les histoires de marcheurs de combat désarmés grâce à quelques tirs bien placés ne sont pas rares. En deux tirs, un sniper dragonov peut faire sauter les lentilles des light laser cannons d'un Fire Toad et transformer ce coûteux blindé en un inutile véhicule de transport monoplace...

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Gauss rifle, lunettes à infrarouges et combat knife.

Équipement optionnel : Grenades.

Armes spéciales : Sniper gun ou ATGauss gun.

Spécialistes : Medic, spécialiste de la guerre électronique.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.



Lunettes à infrarouges : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Sniper gun : Cette arme dispose de la capacité « Sniper » :

- Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;
- Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

Spécialistes

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de Dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Spécialiste de la guerre électronique : Il dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque spécialiste fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors la phase stratégique. La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en-dessous de la valeur de PC de son commander.

Coût des officiers

- Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.
 Master Sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.
 Lieutenant (Lt.) : + 30 P.A.
 Captain (Cpt.) : + 60 P.A.
 Colonel (Col.) : + 75 P.A.



TABLEAU DE CHASSE

Voici les tableaux de chasse des meilleures unités de dragonov kommandos – au moins quarante officiers tués. La plus ancienne, la prestigieuse unité D2, existe depuis BT-8. Elle a été formée à partir des soldats issus de la première promotion de l'école des tireurs d'élite des Forces révolutionnaires, lors de l'édification de Mirograd.

	Col.	Cpt.	Lt.	Msgt.	Sgt.	Total officiers	Pvt.*
Unité D2	14	35	49	77	183	358	749
Unité D27	14	7	0	119	210	350	1211
Unité D14	7	0	35	105	209	356	1169
Unité D67	7	21	21	147	147	343	1085
Unité D134	0	28	28	119	161	336	707
Unité D225	21	0	14	161	126	322	665
Unité D51	0	7	28	133	140	308	1617

* Les dragonov kommandos comptent uniquement les pertes occasionnées parmi les porteurs d'arme spéciale. Les soldats « ordinaires » ne comptent pas.

Dragonov kommando				
	14	7	4	5
Arme de tir standard				
GAUSS RIFLE	5	1/0	-	5/1
Armes spéciales				
SNIPER GUN (sniper)	10	1/0	-	8/1
ATGAUSS GUN	7	1/1	-	14/1
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Coût d'une unité de dragonov kommandos

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	275 P.A.	+ 30 P.A.
Grenades	205 P.A.	320 P.A.	+ 35 P.A.
ATGauss gun*	+25 P.A.	+25 P.A.	

(1) 6 dragonov kommandos dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

(2) 9 dragonov kommandos dont : 3 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

*Surcoût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité

SPETSNAZ KOLOSSUS

« *Nous sommes invincibles !* »

– Devise des spetsnaz kolossus.

Les spetsnaz kolossus sont des unités de légende. Ils peuvent aisément encaisser le feu d'une mitrailleuse et traversent sans peine les plus violents barrages d'artillerie. On en a même vu résister à un tir d'arme antichar.

Ces monstres de solidité sont déployés comme unités de lutte antipersonnel. Face à eux, les armes légères ne peuvent espérer faire plus qu'égratigner la peinture. Ils avancent sur le champ de bataille, tels les messagers de l'inéluctable victoire des idéaux de la Révolution.

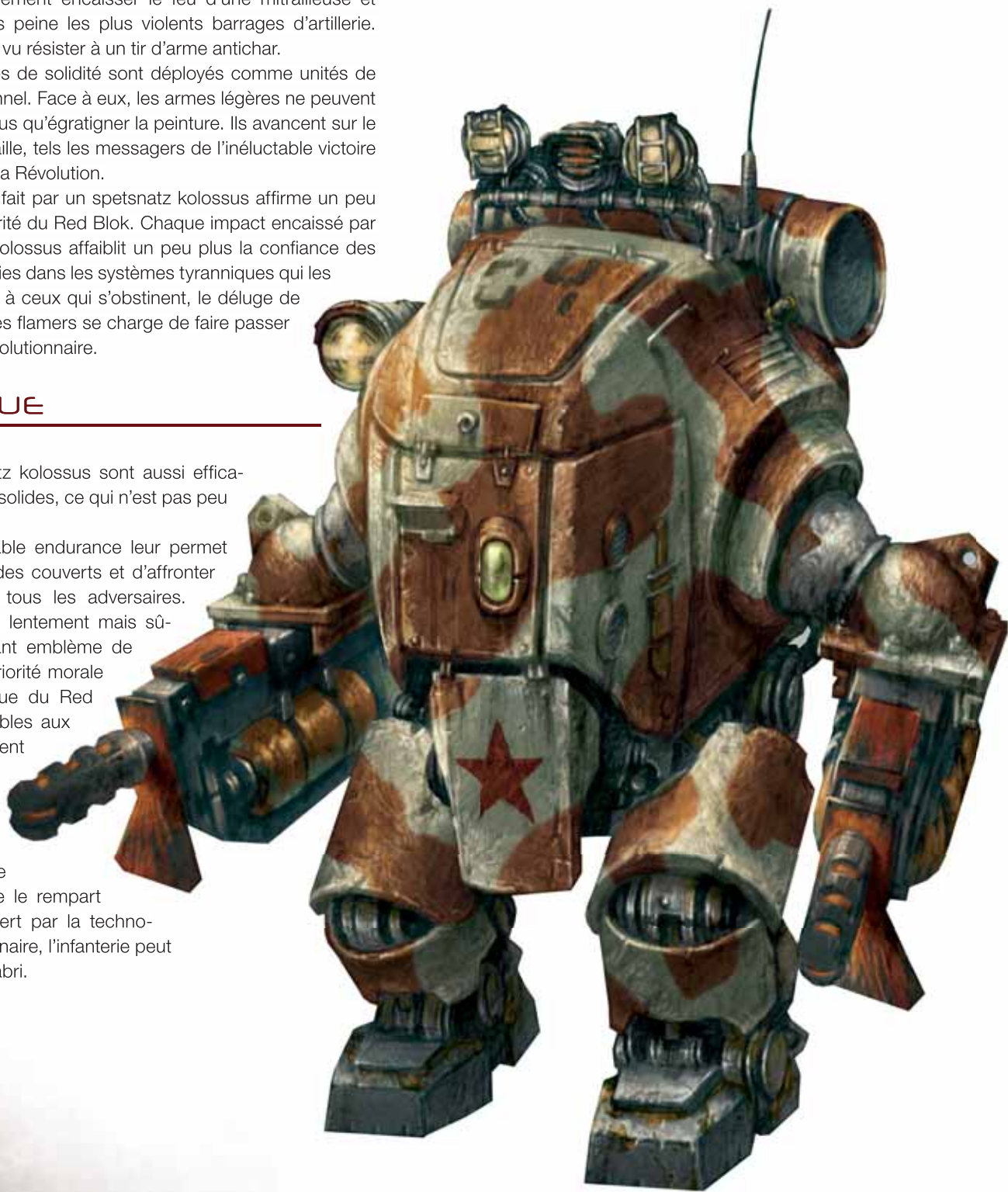
Chaque pas fait par un spetsnaz kolossus affirme un peu plus la supériorité du Red Blok. Chaque impact encaissé par un spetsnaz kolossus affaiblit un peu plus la confiance des masses asservies dans les systèmes tyranniques qui les dirigent. Quant à ceux qui s'obstinent, le déluge de feu libéré par les flamers se charge de faire passer le message révolutionnaire.

TACTIQUE

Les spetsnaz kolossus sont aussi efficaces qu'ils sont solides, ce qui n'est pas peu dire !

Leur formidable endurance leur permet de se passer des couverts et d'affronter sans trembler tous les adversaires. Ils progressent lentement mais sûrement, puissant emblème de l'absolue supériorité morale et technologique du Red Blok, invulnérables aux tirs. Ils incinèrent sans faiblir tous les fantassins ennemis.

Pendant ce temps, derrière le rempart indéfectible offert par la technologie révolutionnaire, l'infanterie peut progresser à l'abri.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Flamer x 2, propulsion assistée.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Équipement

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Propulsion assistée : Ce système de propulsion confère la capacité « Blitz ». Les unités dotées de cette capacité bénéficient des avantages suivants :

- Leur Mouvement est augmentée de 10 lors de leur premier tour sur le terrain de jeu ;
- Elles peuvent agir normalement lorsqu'elles arrivent en renfort par un point de largage.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.



Spetsnaz kolossus






10 8 12 4

Armes de tir

FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1
FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1



UNE DÉCISION LOGIQUE

AT-2. Frontline effectue une percée majeure dans le domaine des ferrocabones. La mise au point d'un nouveau type de blindage, suffisamment léger pour être utilisé sur un engin de reconnaissance, voire un scaphandre de combat, pose un dilemme à l'industrie du Red Blok. Avec ses capacités de production, elle peut soit mettre au point des scaphandres de combat d'un nouveau type, soit achever la conception des recon striders, mais pas les deux à la fois.

L'ARC tranche : il faut employer utilement les milliers de vétérans des krasnye soldaty incapables de supporter les cycles de formation des forces d'élites : aucune ressource du Red Blok ne doit être gâchée ! Le projet de recon strider est donc gelé, tandis que la mise au point des armures kolossus est achevée en un temps record.

Coût d'une unité de spetsnaz kolossus

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	375 P.A.
(1) 3 spetsnaz kolossus dont : 0 à 1 officier	

RPG KOLOSSUS

« Si la fureur révolutionnaire devait avoir un fils, ce serait un RPG kolossus. Il est temps de faire découvrir à l'univers que la fureur révolutionnaire n'a pas un mais cent, mille, dix mille enfants ! »

– Vladimir PAR ORDRE DU COMITÉ DE CENSURE LE NOM SUIVANT A ÉTÉ CENSURÉ, à la veille du premier déploiement d'une unité de RPG kolossus, lors de la mission 0140/D.

Dotées d'une puissance de feu dévastatrice, ces unités peuvent abattre sans effort tout ce qui pèse moins de cinquante tonnes, depuis le fantassin ordinaire jusqu'au recon strider, en passant par tous les types de scaphandres de combat. Même au-delà de cinquante tonnes, le poids moyen d'un assault strider, la destruction de l'ennemi demande simplement un peu plus d'efforts...

Les RPG kolossus sont les plus récentes unités d'armures kolossus du Red Blok. Devant les extraordinaires succès obtenus par les RPG soldaty, il fut décidé de créer des unités de fantassins équipés d'armures kolossus et remplissant les mêmes missions... Dans le creuset révolutionnaire, une extraordinaire alchimie se fit entre un des corps d'armée les plus craints de l'univers et la plus grande réussite technologique du Red Blok. Les RPG kolossus étaient nés.



TACTIQUE

Les RPG kolossus ne diffèrent pas tellement des autres types d'unités kolossus. Ils comptent sur leur incroyable résistance pour approcher l'ennemi ; dans l'intervalle, ils lancent salve de roquettes sur salve de roquettes. Ces engins, aussi rustiques et imprécis soient-ils, font des ravages considérables.

Lorsque les RPG kolossus adoptent une position défensive et se mettent à couvert, ils deviennent des obstacles que l'ennemi ne prend même pas la peine d'attaquer. Grave erreur, car les RPG kolossus ont la puissance de feu nécessaire pour menacer tout ce qui se présente devant eux.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Propulsion assistée, rocket launcher x 2.

Équipement optionnel : Aucun.


Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Équipement

Propulsion assistée : Ce système de propulsion confère la capacité « Blitz ». Les unités dotées de cette capacité bénéficient des avantages suivants :

- Leur Mouvement  est augmentée de 10 lors de leur premier tour sur le terrain de jeu ;
- Elles peuvent agir normalement lorsqu'elles arrivent en renfort par un point de largage.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

O14 O/D

Il faudra attendre AT-40 pour que soit officiellement déployées les premières unités de RPG kolossus, PK1 et PK2. Sur recommandation de Propaganda, deux unités furent envoyées en soutien de krasnye soldaty stationnés dans la station Miramiru, attaquée par une compagnie White Stars. Avancant sans craindre les tirs ennemis, les RPG kolossus encaissèrent une salve complète tirée par deux Iron Rain, au prix d'une unique perte. Les cinq survivants déchainèrent un tel déluge de feu sur les deux blindés que ceux-ci furent immédiatement volatilisés, sous l'œil stupéfait des journalistes de Propaganda. Les U.N.A. n'apprirent la défaite que par les journaux révolutionnaires, car les RPG kolossus frappèrent si vite et si fort qu'ils parvinrent même à capturer les vaisseaux spatiaux U.N.

Une légende était née.



RPG kolossus

10

8

12

4






Armes de tir				
ROCKET LAUNCHER [1]	2	2/0	-	11/2
ROCKET LAUNCHER [2]	2	2/0	-	11/2

LA LONGUE MARCHÉ

Kalypso, AT-5. La révolution éclate sur ce monde périphérique. Frontline décide d'apporter son aide aux insurgés et envoie deux unités de strielitz kolossus soutenues par un Kossak et trois Nakovalny. Les vaisseaux révolutionnaires larguent cette compagnie à plus de trois cents kilomètres de leur objectif, dans un marais impraticable pour les blindés. Le temps presse, les insurgés ne tiendront pas longtemps face aux White Stars. Les kolossus se lancent seuls dans une longue marche forcée. Trois jours durant, ils progressent à toute vitesse vers leur objectif, ne s'arrêtant ni pour dormir ni pour manger ! À l'aube du quatrième jour, ils arrivent enfin. Juste à temps : la bataille finale entre les White Stars et les révolutionnaires locaux vient de commencer. Les hommes sont épuisés, mais ils se jettent dans le combat avec une férocité inouïe. En quelques minutes, ils détruisent toute l'infanterie U.N. et offrent la victoire aux insurgés, avant de s'effondrer, épuisés !



Coût d'une unité de RPG kolossus

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	425 P.A.
(1) 3 RPG kolossus dont : 0 à 1 officier	

STRIELITZ KOLOSSUS

« Nous moissonnons et nous fauchons pour engranger la victoire révolutionnaire ! »

– Célèbre slogan révolutionnaire, lors de la campagne de recrutement d'AT-4.

Les strielitz kolossus ont été formés pour terrasser les ennemis de la Révolution par le fer et par le feu. Un grenade launcher dans une main, un flamer dans l'autre, ils font trembler leurs adversaires d'une juste terreur.

Irréfutable témoignage de la réussite du Red Blok, ces unités sont d'une efficacité sans réplique : ce qu'elles ne peuvent calciner, elles le pulvérisent. Elles fauchent l'infanterie et moissonnent les scaphandres de combat avec une effroyable désinvolture.

TACTIQUE

Les strielitz kolossus sont des engins peu coûteux et terriblement efficaces. Ils allient le remarquable blindage des armures kolossus à un armement aussi polyvalent que destructeur. Comme toutes les unités de kolossus, ils sont assez lents. Toutefois, leur endurance au feu ennemi leur permet de progresser irrésistiblement jusqu'à portée optimum. Ils déchaînent alors le fer et le feu, afin de faucher l'infanterie ennemie comme les blés. Les strielitz kolossus abattent non seulement les soldats mais aussi le moral du commandement adverse !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Flamer, grenade launcher, propulsion assistée.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Équipement

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision (🎯) de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Strielitz kolossus				
				
10	8	12	4	
Armes de tir				
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1
GRENADE LAUNCHER (tir indirect)	3	1/0	3	4/1



Propulsion assistée : Ce système de propulsion confère la capacité « Blitz ». Les unités dotées de cette capacité bénéficient des avantages suivants :

- Leur Mouvement (🏃) est augmentée de 10 lors de leur premier tour sur le terrain de jeu ;
- Elles peuvent agir normalement lorsqu'elles arrivent en renfort par un point de largage.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Coût d'une unité de strielitz kolossus

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	300 P.A.
[1] 3 strielitz kolossus dont : 0 à 1 officier	

LES BLINDÉS

Les marcheurs de combat du Red Blok sont le symbole de la supériorité des Forces révolutionnaires. Indémontables, increvables, ces engins ont montré au monde l'incontestable suprématie des ingénieurs et des soldats du Red Blok. Le Kossak, vieux de plus de quarante ans, continue de remporter victoire sur victoire. Le blindage kolossus, qui protège aujourd'hui les scaphandres de combat du Red Blok, équipe également les marcheurs de combat révolutionnaires. Sa solidité n'a encore jamais été égalée.

LES CHÂSSIS

Les ingénieurs d'Hadès, puis de Frontline, ont mis au point trois châssis de base, chacun spécialisé dans un type de mission. Les châssis de type « recon strider » (marcheur de combat de reconnaissance) sont légers et principalement destinés à la lutte contre l'infanterie. Les châssis de type « assault strider » (marcheur de combat d'assaut) sont des engins appropriés pour combattre des blindés. Les châssis de type « support strider » (marcheur de combat de soutien) sont des monstres technologiques voués à la destruction de tout ce qui croise leur route.

LES ARMES EMBARQUÉES

Rustique mais efficace, le **medium antitank cannon** expédie deux obus à la suite : le premier perce le blindage, le second passe par le trou et fait exploser la cible. Très précis et doté d'une forte cadence de feu, le medium antitank cannon se révèle efficace contre les blindés, l'infanterie et même les engins volants : une arme véritablement collectiviste !

Le **heavy Gauss cannon** fonctionne sur le principe des armes Gauss, avec une nuance importante : les projectiles qu'il tire sont les plus gros jamais expédiés par une arme de ce type. Ses salves sont semblables à des barrages d'acier, capables d'arrêter n'importe quel adversaire. Il crible la cible de trous si nombreux et si gros qu'elle semble s'être volatilisée !

Aussi simple que terrifiant, le **light flamer** expédie un nuage de capsules de carburant gélifiées, stockées sous très haute pression. Lorsque les capsules se brisent, en atteignant leur cible, la différence de pression les fait littéralement exploser en une énorme boule de feu. Tout ce qui ne s'enflamme pas fond instantanément : voilà ce que peut faire le feu révolutionnaire à ceux qui le combattent !

La **light MGauss** est une version pour blindé de la MGauss de l'infanterie. Dotée d'une cadence de feu dévastatrice,



elle expédie de minuscules dards d'acier à des vitesses... révolutionnaires ! La rumeur prétend que, jusqu'à présent, aucun blindé équipé de cette arme n'a eu besoin de recharger : aucun n'est encore venu à bout de ses réserves de munitions démesurées.

Le **light mortar** et le **heavy mortar** fonctionnent tous deux sur le même principe : ils expédient, selon une courbe parabolique, une grosse munition explosive bourrée de shrapnels. Elle explose à quelques mètres au-dessus du sol, éliminant tout espoir de couvert. L'espoir, de toute façon, n'est pas pour les ennemis de la Révolution...

Tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet est haché menu ou jeté à terre. La différence entre light et heavy repose simplement sur la puissance de l'explosion et la quantité de shrapnels.

Le **medium missile launcher** est l'adaptation collectiviste d'une des armes ploutocratiques des oppresseurs U.N. Il tire des volées de missiles qui traquent l'ennemi avant de lui faire sentir le poids de la colère révolutionnaire dans une colossale explosion.

Le **medium rocket launcher** quadritube « Katlinka » est une version très lourde du rocket launcher d'infanterie « Marushka ». Avec soixante roquettes « Striela » par tube, cette arme peut tirer, à une cadence incroyable, une quantité extravagante de projectiles hautement explosifs. Une salve de medium rocket launcher est un spectacle apocalyptique, l'expression même de la colère révolutionnaire qui s'abat avec une rage dévastatrice sur les ennemis du Red Blok.

NAKOVALNY

Nom d'usine : recon strider type 1 « Nakovalny »

En hadésien, un proverbe décrit les situations désespérées de la manière suivante : « miejdu molotom i nakovalnei ». Cela signifie « entre le marteau et l'enclume ». Mais quelquefois, on peut être pris entre l'enclume et l'enclume...

– Anonyme.

Le recon strider « Nakovalny » est un chasseur de fantassins. Pensé à la fois comme une unité d'attaque et comme un soutien aux charges d'infanterie, sa spécialité est l'assaut direct. La cadence de ses light MGauss est telle qu'elles donnent l'impression de projeter de véritables cônes d'acier ! Sa vitesse de déplacement lui permet de changer rapidement de position, pour frapper là où l'infanterie alliée est tenue en échec. Cette merveille technologique fait partie des dernières réalisations de l'industrie révolutionnaire et est dotée d'équipements ultramodernes. L'exemple le plus connu en est le marcheur de combat du sergent Tymofiyeva, Kozni : ses systèmes de guerre électronique sont le cauchemar des commanders White Stars (si l'on peut seulement parler de commanders pour qualifier l'encadrement esclavagiste des forces réactionnaires des U.N.A.).

TACTIQUE

Le Nakovalny est fait pour épauler l'infanterie. Grâce à son épais blindage, il fait un excellent écran devant les unités de fantassins. En unité de deux ou trois engins, il peut même soutenir le feu des blindés adverses et encaisser quelques tirs d'armes antichars.

En dépit de son type (marcheur de combat de reconnaissance), le Nakovalny n'est pas un spécialiste de la frappe éclair. Il est bien plus efficace en larges unités, qui offrent à la fois une concentration de feu antipersonnel et un rempart capable d'arrêter les salves les plus lourdes.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light MGauss x 2.

Officier : Grade 1.



Nakovalny

20 9 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir

	4	3/0	-	7/1	P5
LIGHT MGAUSS (1)	4	3/0	-	7/1	1
LIGHT MGAUSS (2)	4	3/0	-	7/1	1

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.



Coût d'une unité de Nakovalny

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
(1) 1 Nakovalny dont : 0 à 1 officier			
(2) 3 Nakovalny dont : 0 à 1 officier			

SIERP

Nom d'usine : recon strider type 1M39 « Sierp »

« Faucher l'ennemi comme les blés

Engranger victoire sur victoire

Récolter la gloire »

– Devise de l'escadron de blindés légers R666 « Tchiort ».

Les projets d'engins d'artillerie mobile ont longtemps été considérés comme utopiques par les ingénieurs du Red Blok : les problèmes de propulsion des Nakovalny ainsi que le poids et le recul d'un canon d'artillerie les empêchaient de se déplacer tout en tirant. La conception d'une plateforme d'artillerie rapide semblait par conséquent impossible. Toutefois, les astucieuses solutions trouvées par le sergent Tymofiyeva changèrent radicalement la donne. Le Sierp fut mis au point en un temps record, intégrant même des appareillages de guerre électronique.

Le projet Sierp a consacré le triomphe de l'industrie d'armement révolutionnaire en offrant un blindé qui surclasse en tout point ses concurrents : plus puissant, plus solide, il démontre ce dont la ferveur collectiviste est capable !

TACTIQUE

Les frappes du Sierp provoquent des dégâts considérables contre l'infanterie ennemie et les blindés les plus légers. Ses deux light mortars, précis et puissants, lui permettent de clouer au sol tout ce qui passe dans son champ de tir ; or ces armes à tir indirect n'ont pas besoin de ligne de vue !

En unité individuelle, le Sierp, glissant de couvert en couvert, pratique la guérilla avec brio. Il harcèle l'ennemi sans jamais lui donner l'occasion de riposter, car il se tient hors de vue. En unité de deux ou trois engins, le Sierp génère des barrages d'artillerie dévastateurs. Sa capacité de brouillage est un atout précieux, surtout en unités de deux ou trois engins.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Brouilleur, light mortar x 2.

Officier : Grade 1.

		Sierp			
		20	9	13	5
		Châssis		Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE		3		2	
Armes de tir					PS
LIGHT MORTAR (1) (tir indirect)		4	1/0	4	6/1 1
LIGHT MORTAR (2) (tir indirect)		4	1/0	4	6/1 1

Équipement spécial

Brouilleur : Le Sierp dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque combattant doté de cette capacité fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors de la phase stratégique.

La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en dessous de la valeur de PC de son commander.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

USINE KZ602

Constatant que les ingénieurs de Frontline avaient complètement abandonné le projet de plateforme d'artillerie mobile, le collectif de l'usine KZ602, sur Hadès, décida de reprendre le flambeau et de créer un prototype de recon strider « Sierp ». Les ouvriers et les ingénieurs, dans un grand élan d'ardeur révolutionnaire, travaillèrent au projet sur leur temps libre, afin de ne pas diminuer les cadences de production. Après un mois de travail acharné, le premier blindé sortait des chaînes de montage, tard dans la nuit. Présenté au sous-collectif d'Évaluation du matériel militaire de l'ARC, le blindé fut homologué en quelques heures et la production démarra moins de deux jours plus tard. Pour récompenser KZ602, le premier modèle de série fut assemblé sur ses chaînes de montage.

Coût d'une unité de Sierp

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
(1) 1 Sierp dont : 0 à 1 officier			
(2) 3 Sierp dont : 0 à 1 officier			

MOLOT

Nom d'usine : recon strider type 2 « Molot »

« Le feu révolutionnaire brûle dans mon âme. Qu'il embrase le cœur de mes alliés et le corps de mes ennemis ! »

– Slogan, campagne de recrutement, AT-42.

En matière d'engins antipersonnel, le Molot est certainement ce qu'il existe de plus terrifiant. Doté de deux light flamers « RA2 », il peut anéantir seul n'importe quelle unité d'infanterie en une salve. En unité, il déclenche un véritable enfer de flammes, capable de transformer les recon striders en carcasses fumantes.

Le Molot est un engin solide, ce qui compense la faible portée de ses armes. Doté de hauts-parleurs pour instiller la peur dans le cœur de ses ennemis, il peut relayer les ordres des officiers, ce qui élimine tout risque de mauvaise interprétation ou de manipulation.

TACTIQUE

Le Molot est un marcheur de combat destiné aux pilotes dotés de nerfs bien trempés : tant qu'il est en phase d'approche, il doit subir les tirs ennemis sans pouvoir riposter. Une fois à portée, en revanche, rien ne peut sauver ses victimes.

En unité d'un seul marcheur de combat, le Molot doit progresser à couvert. Il peut cependant se permettre d'encaisser quelques tirs. En unité de deux ou trois, il peut arpenter les champs de bataille sans crainte. Quant à l'infanterie, quel que soit son rang et son armement, elle ne peut que trembler et attendre la mort : quel ennemi résisterait au feu de deux, quatre ou six light flamers ?

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Haut-parleur, light flamer x 2.

Officier : Grade 1.


Équipement

Light flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;

Coût d'une unité de Molot

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 P.A.	675 P.A.	+ 225 P.A.
(1) 1 Molot dont : 0 à 1 officier			
(2) 3 Molot dont : 0 à 1 officier			



Molot

20

9

13

5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir

					P5
LIGHT FLAMER (1) (projection, tir indirect)	[25]	1/0	4	8/1	1
LIGHT FLAMER (2) (projection, tir indirect)	[25]	1/0	4	8/1	1

- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Haut-parleur : Le Molot dispose de la capacité « Contre-mesure ». Les capacités « Brouillage » et « Parasitage » de l'adversaire sont sans effet sur la compagnie du joueur.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.



ZVIEZDA

Nom d'usine : recon strider type 3 « Zviezda »

« Des Zviezda ! On va tous mourir ! »

– Dernière communication d'une unité de star troopers.

En AT-37, le sous-collectif de Planification industrielle d'Hadès fut confronté à une crise sérieuse : à cause d'une pénurie de MGauss, il n'était possible d'équiper qu'un Nakovalny sur deux. Les châssis étaient prêts, mais les armes manquaient, tout simplement. En revanche, un stock de light mortars encombraient les entrepôts.

Le collectif local d'Hadès proposa à Supra d'essayer une nouvelle configuration. Autant pour contrarier l'ARC que pour rendre service au gouvernement planétaire qui l'abritait, le Collectif suprême accepta cette proposition. Le Zviezda était né.

Le Zviezda est le plus polyvalent des recon striders du Red Blok. Toujours à l'aise, quelle que soit la portée, il bénéficie également de la légendaire endurance de ces châssis. Une véritable réussite révolutionnaire, qui démontre la supériorité du réalisme économique collectiviste !

TACTIQUE

Le Zviezda est équipé pour affronter toutes les situations de combat. À l'aise dans les duels à longue portée comme dans les assauts directs, efficace aussi bien comme pièce d'artillerie que comme engin d'attaque, le Zviezda n'a qu'une seule limite : c'est un spécialiste de l'antipersonnel, pratiquement désarmé face à n'importe quel adversaire blindé.

Ce marcheur de combat polyvalent et coriace est par conséquent simple à utiliser. Il trouve sa cible et la détruit, et peu importe si elle est camouflée, enterrée dans une position retranchée ou dotée d'armes antichars.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.


Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Détecteur de mouvement, light MGauss, light mortar.

Officier : Grade 1.

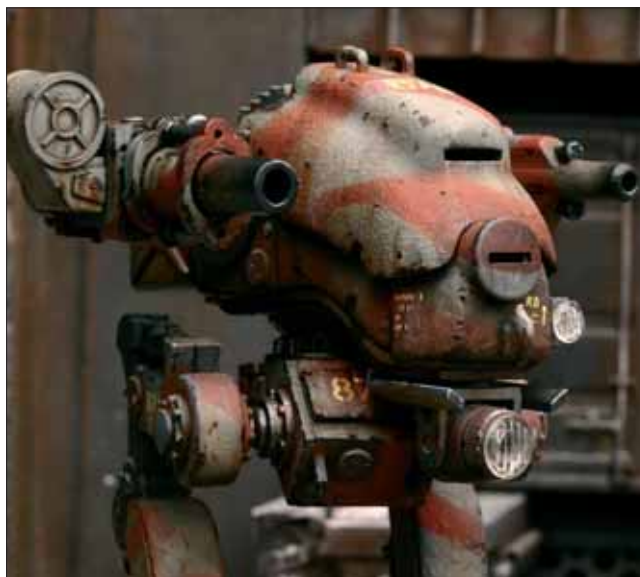
		Zviezda	
			
		20	9
		13	5
		Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2	
Armes de tir			
LIGHT MGAUSS	5	3/0	7/1
LIGHT MORTAR (tir indirect)	4	1/0	6/1

Équipement

Détecteur de mouvement : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision  pour toutes leurs armes. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.



Coût d'une unité de Zviezda

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
[1] 1 Zviezda dont : 0 à 1 officier			
[2] 3 Zviezda dont : 0 à 1 officier			

KOSSAK

Nom d'usine : assault strider type 1 « Kossak »

« *Un Kossak ! On est sauvés !* »

– Entendu pendant la Campagne antarctique.

Le Kossak est souvent désigné comme « l'icône de la Révolution ». Au sein des Forces révolutionnaires, il incarne la victoire du collectivisme sur ses adversaires réactionnaires. Doté d'un blindage à faire pâlir un support strider, il dispose, grâce à ses deux medium rocket launchers, d'un armement capable de volatiliser un blindé, une unité de scaphandres de combat ou une escouade de fantassins dans un déluge de feu et d'explosions.

Mis au point en AT-1, il est d'une conception si remarquable qu'il fait toujours trembler ses ennemis, plus de quarante ans après. Grâce au Kossak, la Révolution a démontré une fois pour toutes la supériorité de ses conceptions technologiques, éprouvées au cours de milliers d'affrontements – autant de victoires !

Tactique

Le Kossak sait tout faire, même encaisser des coups qui auraient raison de certains support striders. Comme de nombreux blindés révolutionnaires, la portée de ses armes est relativement courte. Lorsqu'il touche, toutefois, la cible est gravement endommagée... si elle a de la chance. L'utilisation du Kossak est simple : plus son adversaire est blindé, plus il s'approche, pour infliger plus d'impacts. La cadence de feu et les dégâts de ses deux medium rocket launchers auront raison n'importe quel marcheur de combat, du plus léger au plus lourd – sans parler de l'infanterie, qui n'a tout simplement aucune chance.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium rocket launcher x 2.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 20 P.A.

Coût d'une unité de Kossak

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	450 P.A.
(1) 1 Kossak dont : 0 à 1 officier	

		Kossak			
					
20		10		15	
		Châssis		Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE		4		2	
Armes de tir				PS	
MEDIUM ROCKET LAUNCHER (1)		3		3/0 - 12/2 2	
MEDIUM ROCKET LAUNCHER (2)		3		3/0 - 12/2 2	



LES VEUVES DE MAUVE

Ce n'est pas par hasard que tous les modèles de rocket launcher portent un prénom féminin. En effet, sur Mauve, les très nombreuses veuves furent massivement employées dans l'industrie d'armement en BT-5, à la fin de la guerre civile. Certaines de ces ouvrières prirent l'habitude de « signer » les armes qu'elles fabriquaient, par de petites phrases telles que « Avec les compliments de Marushka » ou encore « Sois maudit, de la part de Katlinka ». Ces signatures remplacèrent rapidement les noms officiels : le rocket launcher d'infanterie a reçu la dénomination officielle « PUzSTBT-9/75mm », une désignation pour le moins difficile à retenir et à utiliser sur un champ de bataille. Aujourd'hui, les Marushka tirent des « compliments » et les Katlinka des « malédictions » !

HETMAN

Nom d'usine : assault strider type 2 « Hetman »

« Le Hetman, assault strider du Red Blok, s'annonce généralement par la double détonation de son medium antitank cannon « MATC-51 », un son caractéristique qu'il est facile de reconnaître. Notez que les obus du MATC-51 sont supersoniques : si vous êtes en état de les entendre, c'est que vous n'étiez pas la cible. »

– Conférence S3 « reconnaître un blindé ami », deuxième partie (réservée aux RPG soldier).

Envisagés à l'origine comme des unités de commandement, les Hetman sont également chargés d'apporter un soutien antichar à longue portée. À l'usage, ces blindés se sont révélés encore plus polyvalents que le Kossak, grâce à leur redoutable medium antitank cannon. Ce qu'il perd en densité de feu, le Hetman le gagne en portée d'engagement, un atout précieux dans les combats de blindés. La puissance démesurée de son medium antitank cannon lui permet même d'affronter des marcheurs de combat de catégorie supérieure. Son medium rocket launcher, à la cadence élevée, est quant à lui efficace contre toutes sortes de cibles.

Si on ajoute que le Hetman bénéficie de la légendaire résistance du châssis de Kossak, l'exceptionnelle popularité de ce blindé n'est pas surprenante.

TACTIQUE

Le Hetman est un blindé totalement polyvalent, d'un manierement très simple. Il est parfaitement configuré pour anéantir les recon striders en une seule salve. Contre des marcheurs de combat plus lourds, il lui suffit de multiplier les salves. En effet, son medium antitank cannon n'est pas assez puissant

		<div>Hetman</div> <div>  </div>	
<div>20</div> <div>10</div> <div>15</div> <div>5</div>		<div>Châssis</div> <div>Propulsion</div>	
POINTS DE STRUCTURE		4	2
Armes de tir			
MEDIUM ANTITANK CANNON		6	2/0 - 18/1 2
MEDIUM ROCKET LAUNCHER		3	3/0 - 12/2 2

pour les abattre d'un coup. Le Hetman est plutôt un chasseur qu'un combattant sans finesse qui pourrait se permettre de charger l'ennemi en faisant feu de toutes ses armes. Toutefois, s'il en a le temps, il détruira à coup sûr tout ce qui se présentera.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium antitank cannon, medium rocket launcher.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 20 P.A.

Coût d'une unité de Hetman

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	450 P.A.
[1] 1 Hetman dont : 0 à 1 officier	

HETMAN ANTIAÉRIEN

AT-32, Ava. Deux Hetman nouvellement affectés à la cent vingt-troisième compagnie de l'ARA sont informés qu'une escadrille de chasseurs U.N. a franchi la frontière à basse altitude, violant l'espace aérien de Front-line. Les deux marcheurs de combat se placent sur une pente pour obtenir une hausse suffisante et engagent les chasseurs. Les salves de leurs MATC-51 font merveille : un des chasseurs est abattu et les autres prennent la fuite. Les U.N.A. envoient une compagnie légère depuis la frontière, à quelques kilomètres, pour récupérer leur pilote, qui est parvenu à s'éjecter. Les Hetman déciment les troopers à coups de medium rocket launchers et deux unités de White Stars préfèrent se rendre plutôt que d'être anéanties.

HUSSAR

Nom d'usine : assault strider type 3 « Hussar »

— *Biiiiiiiiiiiiiiip !*

— *L'indicateur d'acquisition ? Mais... Le Red Blok n'a pas de missiles !*

— Pilote de Fire Toad anonyme.

En AT-17, les Forces révolutionnaires disposaient d'une arme anti-fortifications, un lanceur de missiles mis au point par Frontline, le Gauss Hammer. Son usage resta longtemps limité, à cause de son maniement complexe et du système Gauss nécessaire à la première phase du tir. En AT-35 cependant, le Red Blok découvrit son potentiel antichar et mit au point le Hussar pour en tirer parti. Le Hussar est un châssis modifié de Kossak, doté d'un medium rocket launcher – pour les affrontements avec l'infanterie ou les blindés – et d'un medium missile launcher – pour la lutte antichar et la destruction de fortifications. Le puissant radar d'acquisition du Hussar en fait une excellente unité de reconnaissance ; son armement en fait une unité de combat exceptionnelle. La Révolution démontre encore une fois sa supériorité. Quand les forces réactionnaires l'admettront-elles ?

Tactique

Le Hussar est l'un des rares marcheurs de combat du Red Blok à pouvoir effectuer des tirs à très longue distance. Il conserve, bien entendu, une capacité de destruction maximale à courte portée qui lui permet d'exploiter son exceptionnelle solidité ; il avance à découvert en expédiant salve après salve de missiles, jusqu'à ce qu'il puisse utiliser son medium rocket launcher.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium missile launcher, medium rocket launcher.

Officier : Grade 1.

Équipement


Medium missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;

Coût d'une unité de Hussar

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	425 P.A.
[1] 1 Hussar dont : 0 à 1 officier	

 <div>Hussar</div>	
<div> <div>20</div> <div>10</div> <div>15</div> <div>5</div> </div>	
POINTS DE STRUCTURE	Châssis
	4
POINTS DE STRUCTURE	Propulsion
	2
Armes de tir	<div>     </div>
MEDIUM MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	4 + 2/0 - 14/2 2
MEDIUM ROCKET LAUNCHER	3 3/0 - 12/2 2

- Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision  de l'arme.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 20 P.A.



DOTCH YAGA

Nom d'usine : support strider « Dotch Yaga »

- Dotch Yaga 57 à commandement : l'ennemi a disparu.
- Répétez DY57, je n'ai pas compris. L'ennemi a-t-il été détruit ?
- L'ennemi s'est volatilisé. Je n'en vois plus aucune trace.
- Premier engagement d'un Dotch Yaga.

Le Dotch Yaga est une légende... La rumeur prétend que la construction d'un seul de ces marcheurs de combat monopolise la production de kolossium de Slavgorod pendant un mois. Qu'un seul obus de son heavy mortar pèse autant qu'une armure kolossus. Qu'il dispose d'un canon à effet Gauss capable de tirer cinq cent kilos d'acier par seconde. Qu'il peut encaisser le tir direct d'un croiseur de combat. La rumeur dit vrai. Le Dotch Yaga est une légende parce que personne n'a jamais survécu à un affrontement avec l'ultime rejeton des industries d'armement révolutionnaires. Même ses pilotes sont chaque jour étonnés par l'endurance et la puissance de cet engin. Il a fallu former spécifiquement une nouvelle génération d'officiers pour prendre les commandes des Dotch Yaga et tirer pleinement parti de leurs capacités ; il faudra sans doute en former une autre pour commander des compagnies comprenant un de ces blindés.

TACTIQUE

Le Dotch Yaga est là pour vaincre. Il a le potentiel pour anéantir les unités de fantassins deux par deux et ces dernières sont incapables de l'endommager. Même les armes lourdes des blindés peinent à lui faire des dégâts sérieux. En quelques tirs, le Dotch Yaga doit retirer toute capacité de contrôle d'objectif à l'ennemi. Il ne lui reste plus alors qu'à s'occuper des blindés, ce que son heavy Gauss cannon fait avec un talent indiscutable. Pas d'autre question ?

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 1.

Équipement standard : Heavy Gauss cannon, heavy mortar.

Officier : Grade 3.

Coût des officiers

Lieutenant (Lt.) : + 45 P.A.

Coût d'une unité de Dotch Yaga

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	775 P.A.
(1) 1 Dotch Yaga dont : 0 à 1 officier	

Dotch Yaga




20


11


17


5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	4

Armes de tir

				PS
---	---	---	---	----

HEAVY GAUSS CANNON	4	5/0	-	15/2	3
HEAVY MORTAR	4	1/0	10	6/1	3



PIÈCE N°55 PRODUITE LORS DU PROCÈS EN COURS MARTIALE DU LIEUTENANT MALENKOV (EXTRAIT)

- Avancez, lieutenant, c'est un ordre !
- Colonel, je suis accroché par douze systèmes de missiles différents et il y a deux pelotons de Fire Toad en embuscade à six cent mètres ! C'est du suicide !
- Je vous ordonne, vous m'avez bien entendu ? je vous ordonne d'avancer !
- La communication ne transmet plus d'autres sons que les bips insistants de l'indicateur d'acquisition, puis des bruits d'explosion et de chocs pendant les vingt-deux secondes suivantes.*
- Colonel, j'ai atteint la position Oscar. Dommages légers à la propulsion. Deux Fire Toad détruits, un Snake abandonné par l'ennemi.
- Concentrez le feu sur l'infanterie, lieutenant.
- Négatif, colonel, de quelle infanterie parlez-vous ? Il n'y a que des cadavres, ici.



Le futur





RECHERCHE ET ÉTHIQUE

De nombreux domaines de recherche sont négligés par les scientifiques des nations moins ouvertes d'esprit que le Red Blok.

Certaines recherches sont sensibles et posent des problèmes éthiques, comme par exemple le génie génétique. Seule la droiture révolutionnaire, fermement encadrée par une idéologie inflexible, pouvait s'y aventurer sans craindre d'accoucher des monstres les plus horribles en même temps que des réalisations les plus éclatantes.

D'autres sont considérées par la plupart des civilisations comme relevant de la supercherie ou de l'escroquerie. La parapsychologie et l'étude des capacités psioniques en font partie.

Enfin, certaines recherches touchent de près à la sécurité du Red Blok : l'élaboration et le traitement du kolossium, par exemple.

Toutes ces activités sont organisées au sein de structures secrètes, des villes ou des stations spatiales « fermées ».

GENCOL

Sur New Ava, la faune et la flore locale rendaient difficile l'adaptation d'espèces avanes. Par conséquent, les recherches en génie génétique y progressèrent rapidement. Il fallait non seulement sélectionner des plantes et des animaux comestibles pour les colons, mais aussi répertorier les virus et bactéries compatibles avec l'homme afin de mettre au point des traitements contre les maladies.

Le sous-collectif du Génie génétique, ou GenCol, de New Ava est bien vite devenu la référence en matière de génie



génétique. Une station spatiale fermée, la station Adan, a été créée autour de New Ava pour exploiter ces compétences.

On y étudie en premier lieu la xénobiologie – l'étude des formes de vie extra-avanes – dont les applications médicales sont particulièrement prometteuses. Les chercheurs de la station Adan sont parvenus à mettre au point des traitements anti-âge, qui pourraient permettre de doubler l'espérance de vie humaine.

GenCol étudie également la xénobactériologie dans le but de créer de nouvelles armes. Bien entendu, ces armes de l'apocalypse, développées dans le secret le plus absolu, sont uniquement destinées à être utilisées contre les Therians. Les résultats obtenus à ce jour se sont révélés prometteurs, mais inapplicables. Ce qui parvient à tuer un morphos tue un humain encore plus rapidement...

Enfin, GenCol gère les programmes les plus ambitieux et les plus difficiles : le génie génétique et l'eugénisme. Le Red Blok a terminé le déchiffrement du génome humain et envisage désormais de l'altérer. La station Adan a mis au point des cuves de gestation et créé les premiers humains « artificiels », Odin O-1 et Manon O-2.

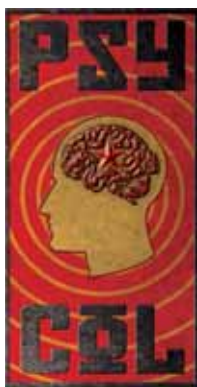
PSYCOL

PsyCol, le sous-collectif d'Étude des capacités psioniques et parapsychiques, est engagé dans un projet de recherche de longue haleine, destiné à étudier et développer les talents psioniques de l'humanité. Ce projet comporte deux volets, l'un officiel, l'autre ultrasecret.

Le volet officiel concerne le dépistage d'individus dotés de capacités psioniques latentes, telles que la télépathie, la télékinésie ou encore la prescience. L'ARC organise des tests et recense tous les révolutionnaires qui font preuve du moindre don parapsychique. Certains tests sont officiels et

doivent être passés volontairement ; d'autres sont organisés à l'insu de la population et leurs résultats sont gardés secrets : combien de mères de famille accepteraient d'abandonner leur enfant aux mains des scientifiques de PsyCol ? La cause révolutionnaire implique parfois des sacrifices ; lorsque les citoyens n'en sont pas capables, l'état doit en prendre la responsabilité...

Ceux qui obtiennent les meilleurs résultats lors de ces tests sont affectés au sous-collectif d'Étude des capacités psioniques et parapsychiques. Ce sous-collectif possède une station spatiale fermée dans le système stellaire d'Hemera.



C'est là-bas qu'est développé le volet le plus secret du projet : comprendre les mécanismes et, si possible, amplifier les effets des capacités psioniques. Des premiers résultats encourageants ont été obtenus, mais le projet est encore loin de remplir ses objectifs. Si l'existence de capacités psioniques ne fait plus de doute pour les membres de ce sous-collectif, leur utilisation reste très aléatoire et interdit pour l'instant d'en tirer des applications pratiques.

LE KOLOSSIUM

Le kolossium est un ferro-hyperalliage contenant un métal radioactif rare : l'unbihexium.

L'unbihexium fut d'abord remarqué parce qu'il se consumait au contact de l'air en produisant une flamme très brillante, comme le magnésium. Sa masse atomique était surprenante, puisqu'elle dépassait largement celle de l'uranium (334 contre 235). Il fut employé par les forces armées d'Hadès dans la conception d'obus incendiaires. Les résidus de combustion, qui mêlaient l'acier des cibles à des fragments d'unbihexium, révélèrent des propriétés mécaniques étonnantes. Cet alliage conçu involontairement fut rapidement envoyé à Slavgorod, la plus grande ville fermée d'Hadès. Les analyses révélèrent les extraordinaires qualités de ce métal. Le kolossium était très dur sans être cassant, avait une résistance mécanique importante et possédait un point de fusion élevé : un candidat parfait pour les pièces mécaniques ou le blindage des engins militaires révolutionnaires. Grâce à cet alliage, le Red Blok prit quarante ans d'avance sur la mise au point des marcheurs de combat.

Slavgorod est l'unique endroit de l'univers où le kolossium est fabriqué. Ses laboratoires en améliorent constamment la qualité. La ville développe également des moyens techniques nouveaux pour l'extraction de l'unbihexium. En effet, les rares filons accessibles sont désormais épuisés. L'exploitation

STATIONS ET VILLES FERMÉES

Plutôt que de créer des complexes sous haute surveillance dans des zones accessibles, le Red Blok a préféré construire de toutes pièces des villes entières dédiées aux recherches top secrètes. Ces cités vivent en complète autarcie ; leurs habitants s'engagent à y résider pour de longues durées sans le moindre contact avec l'extérieur, à l'exception de quelques canaux gouvernementaux officiels très sécurisés. Installées sur des planètes vides d'habitants lorsque c'est possible, dans des structures très à l'écart de l'activité humaine dans le cas contraire, elles sont dites « fermées » car nul ne peut y entrer ni en sortir sans autorisation.

La sécurité de ces zones fermées est très simple à assurer et l'isolement en est la clé. Tout ce qui entre ou sort de ces cités passe par un contrôle renforcé, exercé depuis l'extérieur. Ainsi, même les équipes de sécurité ignorent tout de ce qu'étudient les équipes de recherche.

L'intérêt d'y implanter un espion est faible : au mieux, il pourrait faire son rapport après une dizaine d'années. D'autre part, il est quasiment impossible de prendre d'assaut une ville ou une station spatiale fermée suffisamment rapidement pour empêcher les chercheurs de détruire leurs travaux.

minière s'est tournée vers des sites difficiles d'accès, dans des zones sismiques notamment. Par ailleurs, Slavgorod a mis au point plusieurs systèmes d'exploration du noyau planétaire, afin de recueillir le métal directement dans le cœur en fusion d'Hadès. Des laboratoires de recherche ont même envisagé de créer artificiellement de l'unbihexium, sans résultat : l'exploitation minière, même si elle est difficile, reste plus rentable.



LES TROUPES

Krasny soldat

				
14	6	3	4	
Arme de tir standard				
ASSAULT RIFLE	2	1/1	-	4/1
Armes spéciales				
GRENADE LAUNCHER (tir indirect)	2	1/0	3	4/1
ROCKET LAUNCHER	1	2/0	-	11/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

RPG soldat

				
14	6	3	4	
Arme de tir standard				
SMGAUSS	0	2/0	-	4/1
Armes spéciales				
MGAUSS	2	3/0	-	7/1
ROCKET LAUNCHER	1	2/0	-	11/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1



Spetsnaz kommando

				
14	7	4	5	
Arme de tir standard				
GAUSS RIFLE	4	1/0	-	5/1
Armes spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1
ROCKET LAUNCHER	2	2/0	-	11/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Dragonov kommando

				
14	7	4	5	
Arme de tir standard				
GAUSS RIFLE	5	1/0	-	5/1
Armes spéciales				
SNIPER GUN (sniper)	10	1/0	-	8/1
ATGAUSS GUN	7	1/1	-	14/1
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1





Spetsnaz kolossus






10

8

12

4

Armes de tir

FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1
FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1



Strielitz kolossus






10

8

12

4

Armes de tir

FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1
GRENADE LAUNCHER (tir indirect)	3	1/0	3	4/1





RPG kolossus






10

8

12

4

Armes de tir

ROCKET LAUNCHER (1)	2	2/0	-	11/2
ROCKET LAUNCHER (2)	2	2/0	-	11/2



Nakovalny






20

9

13

5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir

					PS
LIGHT MGAUSS (1)	4	3/0	-	7/1	1
LIGHT MGAUSS (2)	4	3/0	-	7/1	1





Sierp






20

9


13

5



	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2


Armes de tir

					PS
LIGHT MORTAR (1) (tir indirect)	4	1/0	4	6/1	1
LIGHT MORTAR (2) (tir indirect)	4	1/0	4	6/1	1



Molot



20

9

13

5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir

					PS
LIGHT FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1	1
LIGHT FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1	1

Zvezda



20 9 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir

					PS
LIGHT MGAUSS	5	3/0	-	7/1	1
LIGHT MORTAR (tir indirect)	4	1/0	4	6/1	1

Kossak



20 10 15 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir

					PS
MEDIUM ROCKET LAUNCHER (1)	3	3/0	-	12/2	2
MEDIUM ROCKET LAUNCHER (2)	3	3/0	-	12/2	2



Hetman



20 10 15 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir

					PS
MEDIUM ANTITANK CANNON	6	2/0	-	18/1	2
MEDIUM ROCKET LAUNCHER	3	3/0	-	12/2	2

Hussar



20 10 15 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir

					PS
MEDIUM MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	4 +	2/0	-	14/2	2
MEDIUM ROCKET LAUNCHER	3	3/0	-	12/2	2

Dotch Yaga



20 11 17 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	4

Armes de tir


					PS
HEAVY GAUSS CANNON	4	5/0	-	15/2	3
HEAVY MORTAR	4	1/0	10	6/1	3

ARSENAL RED BLOK


ÉQUIPEMENTS

Brouilleur : Le Sierp dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque combattant doté de cette capacité fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors de la phase stratégique.

La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en dessous de la valeur de PC de son commandeur.

Détecteur de mouvement : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision  pour toutes leurs armes. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.


Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision  de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.


Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Haut-parleur : Le Molot dispose de la capacité « Contre-mesure ». Les capacités « Brouillage » et « Parasitage » de l'adversaire sont sans effet sur la compagnie du joueur.

Lunettes à infrarouges : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision  pour toutes leurs armes. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Propulsion assistée : Ce système de propulsion confère la capacité « Blitz ». Les unités dotées de cette capacité bénéficient des avantages suivants :

- Leur Mouvement  est augmentée de 10 lors de leur premier tour sur le terrain de jeu ;
- Elles peuvent agir normalement lorsqu'elles arrivent en renfort par un point de largage.

Sniper gun : Cette arme dispose de la capacité « Sniper » :

- Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;
- Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

SPÉCIALISTES

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « Sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de Dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Spécialiste de la guerre électronique : Le spécialiste de la guerre électronique dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque combattant doté de cette capacité fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors la phase stratégique. La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en-dessous de la valeur de PC de son commandeur.



AIDES DE JEU



Les joueurs agissent à tour de rôle au cours d'une partie d'AT-43. Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé **joueur actif**. Les autres joueurs sont les **joueurs passifs**. Une fois que le joueur actif a terminé son action, il **passse la main**. Il devient passif et le joueur suivant devient actif à son tour.



L'action est un échec. Aucun dé n'est lancé.



L'action est réussie. Aucun dé n'est lancé.

TABLE DE RÉOLUTION UNIVERSELLE

Tableau de résolution universel

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...

La table de résolution universelle permet de déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises par les combattants.

Pour résoudre une action, on détermine sa **valeur d'action** (généralement une caractéristique) et sa **difficulté**. La description des différentes actions indique quels nombres utiliser.

On effectue ensuite la soustraction « **valeur d'action – difficulté** ». Le résultat détermine la colonne à lire dans le tableau de résolution universel. Cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour réussir l'action.

LIGNE DE VUE

Des obstacles peuvent empêcher une unité de voir certains de ses adversaires. Un combattant dispose d'une **ligne de vue** sur un élément lorsqu'il peut le voir.

Lorsqu'un décor en deux dimensions est utilisé (un poster de jeu, par exemple), la ligne de vue est déterminée en reliant par des lignes imaginaires les bords de la base du combattant à ceux de l'élément visé.

- Si une de ces lignes ne rencontre aucun obstacle, la cible est visible.
- Si toutes les lignes rencontrent un obstacle, la cible ne peut pas être prise pour cible.

Lorsqu'un décor en trois dimensions est utilisé (un container, un muret, etc.), on adopte le point de vue du combattant qui agit en se plaçant au niveau de la figurine qui le représente sur la table de jeu pour déterminer si oui ou non il peut voir sa cible. S'il la voit, même partiellement, il dispose d'une ligne de vue ; l'action est résolue comme si la cible était visible.

Attention ! Les fantassins font cependant exception à cette règle : ils ne bloquent jamais les lignes de vue.

En cas de litige, il faut se référer à la Taille indiquée sur la carte de références. Une figurine dont la Taille est inférieure ou égale à celle de l'obstacle est complètement dissimulée derrière celui-ci ; si sa Taille est supérieure d'un point, elle est visible.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie dure un certain nombre de tours de jeu. Ce nombre peut être défini par la mission ou par les joueurs eux-mêmes. Un tour de jeu se divise en trois phases. Chaque phase est détaillée dans un chapitre différent ci-après.

1 – Phase tactique (cf. *Règles du jeu* p. 54)

Les joueurs déterminent dans quel ordre ils joueront leurs unités et décident lequel d'entre eux joue le premier.

2 – Phase d'activation (cf. *Règles du jeu* p. 56)

Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Les combattants progressent sur le champ de bataille, tirent sur leurs ennemis et les engagent au corps à corps.

3 – Phase de contrôle (cf. *Règles du jeu* p. 72)

Les joueurs font le bilan des objectifs en cours de réalisation. Tenir des points stratégiques permet d'appeler des renforts !




DOMMAGES INFLIGÉS AUX BLINDÉS

Un blindé est composé de plusieurs parties distinctes :

- Le **châssis** : La structure générale de la machine ;
- Le système de **propulsion** : Ce qui permet au blindé de se déplacer ;
- Les **armes** : Leur nombre varie d'un blindé à l'autre. Chaque arme est une partie indépendante.

Chacune de ces parties possède un certain nombre de points de Structure (PS), qui représentent sa solidité. Lorsqu'un test de dégâts contre un blindé est réussi, il faut déterminer quelle partie est touchée. Un dé est lancé et son résultat est lu sur le Tableau de localisation ci-contre.

Tableau de localisation

Résultat	Partie endommagée
	Propulsion
	Châssis
	Une arme*

* Au choix du joueur actif.



La partie indiquée perd un nombre de PS égal la valeur de Dommages de l'arme utilisée.

Lorsque la localisation indique une partie de l'engin qui est déjà détruite, les dommages sont à la place infligés au châssis.

Si les dommages infligés sont supérieurs au nombre de PS de la partie touchée, les points de Dommages en trop sont reportés sur le châssis.

O PS : Destruction

Lorsqu'une partie d'un engin tombe à 0 PS, elle est détruite. Les conséquences varient en fonction de la partie détruite.

- **Arme** : L'arme détruite est inutilisable jusqu'à la fin de la partie.
- **Propulsion** : Le blindé est immobilisé (cf. Blindés immobilisés).
- **Châssis** : Le blindé est détruit et compté comme perte. Sa figurine est retirée du jeu.

Blindés immobilisés

Un blindé dont la propulsion est détruite ne peut plus se déplacer. S'il fait partie d'une unité, le joueur a le choix à chaque activation de l'unité :

- Il maintient la cohésion de l'unité en gardant les autres membres au contact du blindé immobilisé.
- Le pilote s'éjecte de son blindé et quitte le champ de bataille. Le blindé est détruit. Si le pilote est un héros, sa figurine est placée sur la table de jeu à la place du blindé.

Section #[illegible]

5

[illegible]