

LES BLINDÉS RÉVOLUTIONNAIRES

ORIGINE ET CONCEPTION

Les blindés révolutionnaires furent mis au point dans un contexte inédit : lorsque la révolution éclata, les forces armées locales qui se rallièrent à la cause arrivèrent avec très peu de matériel lourd. Pour rendre les choses encore plus difficiles, la révolution partit d'Hadès, ce qui contraignit les ingénieurs révolutionnaires à reprendre la conception de blindés à zéro. En effet, les colonies ne fabriquaient que des engins de reconnaissance légers, technologiquement dépassés. La mise au point et la fabrication des blindés modernes restaient centralisées sur Ava, tout comme la formation des pilotes. Même l'entraînement des troupes pour le combat mécanisé et le soutien aux forces blindées restaient une exclusivité de la planète-mère restée fidèle au joug totalitaire des U.N.A.

Les Forces Révolutionnaires avaient cependant plusieurs avantages qui leur permirent d'accomplir l'impossible, ou du moins était-ce que l'on croyait sur Ava. Elle élabora en effet en moins de cinq ans des blindés de toutes les classes et organisa leur production, le tout sans affamer la population coloniale.

Le premier de ces avantages est lié à Hadès, là où la révolution démarra. Ce monde, à cause de son importante production minière, abritait un énorme complexe sidérurgique. Sans cette base indispensable, rien n'aurait été possible.

En second lieu, les Forces Révolutionnaires avaient des besoins spécifiques, bien différents de ceux des militaires White Stars. La mise au point d'un nouveau genre de blindés fut donc non seulement nécessaire mais aussi profitable. Cela permettait de prendre de court les tactiques habituelles de l'ennemi White Stars, de confronter les forces ploutocratiques à une nouveauté qui les dérouteraient. Les Forces Révolutionnaires avaient l'occasion de prendre un avantage précieux !

Pour finir, les collectivistes avaient fait la révolution pour rejeter le mode de pensée et l'organisation économique imposés par Ava : ils avaient soif de renouveau, de changement. Ils refusaient fanatiquement les anciennes conceptions tactiques élaborées par les U.N.A. En outre, forts de leur expérience de la guerre contre les White Stars, les ingénieurs et avec eux toute la société du Red Blok bouillonnaient d'idées novatrices et de concepts proprement révolutionnaires. Les Forces Révolutionnaires auraient eu tort de ne pas en profiter...

Les bases qui furent définies dans ces premiers temps et les découvertes effectuées à cette époque héroïque continuent encore aujourd'hui de guider les ingénieurs en armement. Le temps n'en a pas diminué la pertinence, tout au plus a-t-il déplacé les buts de l'industrie militaire collectiviste. Il ne s'agit plus de rattraper un retard industriel mais de démontrer la supériorité des conceptions du Red Blok !

PILOTE DE RECON STRIDER ★

Les Recon Striders sont des engins de reconnaissance, comme l'indique leur nom. Cette mission a longtemps été dévolue aux unités d'infanterie. Toutes les factions révolutionnaires n'ont d'ailleurs pas abandonné cette idée. Cependant, l'incontestable efficacité de ces redoutables engins fait lentement changer les mentalités.

Un pilote de Recon Strider a besoin d'un mélange de qualités difficiles à faire cohabiter : héroïsme et discernement sont nécessaires pour accomplir les dangereuses missions de reconnaissance sans perdre inutilement son blindé. L'intrépidité et la prudence sont indispensables pour approcher l'ennemi et obtenir un effet maximum de ses armes sans toutefois s'exposer au feu ennemi plus que nécessaire.

Fonction

Tous les Recon Striders révolutionnaires sont spécialisés dans la traque et la destruction de l'infanterie. Leur cible de prédilection n'étant pas très rapide, ils peuvent se permettre de laisser de côté la vitesse pour privilégier ce qui reste une des qualités majeures de tous les engins blindés du Red Blok : une incroyable solidité.

Malgré l'épaisseur de leur blindage, leur coût de production reste modéré. Avec un moteur endurant mais peu performant et un armement assez léger (donc peu coûteux), ces engins parviennent en effet à combiner une remarquable efficacité et un coût de production réduit. Ces blindés sont ainsi sacrificiables sans pour autant se laisser « sacrifier » facilement par l'ennemi !

Tactique

L'épais blindage des Recon Striders du Red Blok simplifie énormément leur emploi. Cependant, cela n'exclut pas d'y réfléchir attentivement car l'intelligence d'un officier commandant est en dernier recours le seul véritable facteur susceptible de faire la différence entre victoire et défaite.

Le principal avantage de ces marcheurs est qu'aucune arme antipersonnelle d'infanterie ne peut les menacer. Même les armes antichars ne sont pas certaines de parvenir à percer leur épais blindage.

L'usage *offensif* de ces blindés préconise de s'approcher à très courte portée et de s'assurer que leurs tirs auront un effet maximal.

LE CAHIER DES CHARGES DES BLINDÉS RÉVOLUTIONNAIRES (HADÈS, BT-10) - CONCLUSION

Les Forces Révolutionnaires d'Hadès se sont réunies en collectif temporaire afin d'élaborer les futurs blindés qui protégeront les camarades soldats et propageront la Révolution. Le collectif temporaire d'élaboration de la doctrine militaire révolutionnaire formule les conclusions suivantes :

- Les Forces Révolutionnaires sont animées par des hommes et non par une technologie esclavagiste à laquelle les combattants doivent se soumettre. Le blindé révolutionnaire devra combiner endurance et solidité, afin de sauvegarder la vie des camarades pilotes et leur permettre d'acquérir l'expérience du combat. L'ardeur révolutionnaire et l'expérience sont nos armes de prédilection, la technologie doit les servir et non l'inverse.

- Les Forces Révolutionnaires reposent sur l'usage de troupes d'infanterie que le blindé devra soutenir et protéger. En conséquence, la motorisation des engins blindés devra permettre à l'infanterie de suivre ces engins.

- Les Forces Révolutionnaires refusent l'approche technologiste outrancière que le complexe militaro-industriel a privilégiée en vue d'asservir les combattants par l'ignorance et la dépendance technologique. Une bonne arme est une arme que n'importe quel combattant peut comprendre. Les véhicules de combat sont aussi soumis à cette règle. Ils doivent rester simples d'entretien, y compris au niveau de leur armement.

En insistant suffisamment, l'ennemi peut parvenir à détruire ces blindés. Cela lui coûtera cependant une bonne part de sa puissance de feu antichar. Cela définit l'*usage défensif* des Recon Striders collectivistes.





Un bon commander aura à cœur d'estimer précisément quel est le meilleur emploi de ces blindés pour équilibrer les usages offensif et défensif selon la mission à accomplir.

Les Recon Striders révolutionnaires ont peu de chances d'endommager les blindés les plus légers, pour ne pas parler des plus lourds. Cette spécialisation a en retour permis de concentrer une énorme puissance de feu antipersonnelle. Ces blindés sont idéaux pour anéantir des unités nécessaires au contrôle des objectifs. Il s'agit seulement d'arriver à portée de tir. Cette dernière question est au cœur de l'usage offensif des Recon Striders révolutionnaires. Un commander offensif remporte la bataille par les choix qu'il fait entre les différents modèles disponibles, en fonction de la mission.

Le Nakovalny est le choix le plus polyvalent. Contre des positions retranchées, le Sierp est plus indiqué grâce à ses armes à tir indirect. Il limite aussi la capacité de l'ennemi à profiter de ses positions retranchées : grâce à sa capacité de brouillage, l'ennemi manquera de PC pour mettre toutes ses unités à couvert et en état d'alerte. Toutefois, rien ne vaut un Molot face à un bunker ou une unité d'infanterie nombreuse, notamment les unités révolutionnaires elles-mêmes. En effet, ces engins contre les systèmes de brouillage et de parasitage, une grande spécialité des Dragonov Kommandos. Enfin, face aux unités camouflées, le Zvezda est le plus indiqué grâce à ses systèmes de détection qui ignorent les systèmes de camouflage.

L'usage défensif d'une unité de Recon Striders repose sur leur endurance. En termes de blindage, une unité de Recon Striders est du niveau d'un assault strider de n'importe quelle autre armée. Cela permet de les exposer pour en faire une cible sur laquelle l'ennemi épuisera sa puissance de feu anti-char. L'adversaire finira probablement par détruire l'unité de

Recon Striders quoique, avec le soutien de quelques mécanos, ce ne soit pas si certain. Dans tous les cas, les chasseurs de blindés du Red Blok (1) n'auront pas été menacés pendant ce temps. Cela leur laisse le champ libre pour détruire les blindés les plus dangereux de la force ennemie.

Le commander parfait doit combiner les applications offensives et défensives des Recon Striders : le meilleur blindage du monde ne remportera jamais aucune bataille, alors que la tactique, elle...

PILOTE D'ASSAULT STRIDER ★★

Le pilote d'un Assault Strider révolutionnaire est un combattant d'élite, un vrai héros collectiviste : le sort de la bataille repose souvent sur ses épaules. Il se charge en effet des plus redoutables adversaires avec des armes dont la précision reste restreinte. En outre, son blindé avance lentement et constitue une cible privilégiée. Heureusement, il peut compter sur la vertu cardinale de tout bon blindé révolutionnaire : un blindage à toute épreuve et une endurance hors norme. Il est jubilatoire de voir l'ennemi tirer sur ces blindés, encore et encore, sans obtenir d'effet (ou si peu) !

(1) : Les marcheurs de combat révolutionnaires spécialisés dans la chasse aux blindés sont toujours des Assault Striders. Voir « pilote d'Assault Strider » pour plus d'informations.

Fonction

Les Assault Striders révolutionnaires sont avant tout des chasseurs de blindés. De ce fait, ils sont dotés d'une remarquable endurance car leurs cibles privilégiées sont lourdement armées. Ils disposent aussi d'armes puissantes capables de percer les blindages les plus solides. Destinés à être le pivot d'une compagnie, ils sont faits pour la première ligne, voire l'intérieur des lignes ennemies. Ils vont en effet chercher leurs victimes même si elles se terrent au fond du champ de bataille.

Leur premier usage est psychologique. Le moral de l'ennemi ne peut que fondre en voyant l'inutilité de ses efforts pour détruire un Kossak, un Hetman ou un Hussar.

Leur second usage est pratique : ils frappent durement l'ennemi et peuvent, avec un peu de chance, détruire d'une salve n'importe quel adversaire. L'indémontable medium rocket launcher *Katlinka* est le principal artisan de cette efficacité, compensant son manque relatif de précision par la densité de ses salves et son potentiel de destruction. Les armements alternatifs (medium antitank cannon et medium missile launcher) y contribuent aussi en fournissant une réponse adaptée à certains adversaires que le medium rocket launcher peine à détruire.

Les unités d'infanterie, si possible dotées de mécanos, développent d'admirables synergies avec les Assault Striders collectivistes. Les fantassins assistent le blindé en le réparant et en prenant pour cible les unités d'infanterie ennemies dotées d'armes spéciales. Le marcheur de combat leur rend la politesse en éliminant les blindés ennemis qui, en d'autres



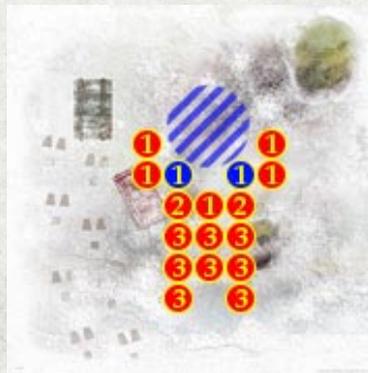
circonstances, auraient mis les unités d'infanterie en pièces. Les collectivistes du Red Blok se protègent les uns les autres sur le chemin de la victoire !

Tactique

Un Assault Strider est le pivot d'une compagnie car celle-ci n'en comprend généralement qu'un. Or, il centralise une large part des moyens antichar. Mal employé ou trop vite détruit, ce blindé peut sceller le sort de la bataille et précipiter la défaite de son camp.



SCHEMA DE DEPLOIEMENT D'UNE UNITE D'INFANTERIE AUTOUR D'UN ASSAULT STRIDER REVOLUTIONNAIRE



Assault Strider révolutionnaire



Mecanos



Soldats ordinaires, unités de 6 hommes



Soldats ordinaires, unités de 8 hommes



Soldats ordinaires, unités de 9 hommes et plus



Traditionnellement, un Kossak (ou n'importe quelle version ultérieure de ce marcheur de combat) est accompagné d'une unité d'infanterie dotée d'effectifs importants et surtout de deux mécanos. En effet, ce blindé, si solide soit-il, aura besoin de réparation, c'est une certitude. Ainsi, la portée des armes d'un Assault Strider est limitée. Pour les employer, le pilote n'a pas d'autre choix que de s'avancer afin de faire feu à courte portée (en terme de règles, portée 1, voire 0). Une fois parvenu à cette distance, il n'y a pas d'adversaire qui puisse lui résister. Entre temps, il endure un feu souvent intense.

Tout en effectuant ces réparations, une unité d'infanterie peut en profiter pour approcher le cœur de la compagnie ennemi, bien à l'abri derrière ce marcheur de combat. Depuis cette position, elle peut soit lui permettre de se concentrer sur des cibles plus importantes, soit renforcer la puissance de feu antipersonnelle du blindé qu'elle escorte. Plus important encore, elle peut réparer les dommages faits à son protecteur au fur et à mesure qu'ils lui sont infligés.

En pratique, la progression d'un Assault Strider révolutionnaire s'articule autour de cette symbiose blindé-infanterie. Dans l'idéal, les deux unités sont activées simultanément : le blindé attend que l'infanterie soit prête (grâce au sursis d'activation) puis avance, encaisse un éventuel tir d'alerte ennemi et fait feu. L'infanterie suit immédiatement. Elle n'a généralement pas d'autre choix que de courir pour rattraper le blindé, ce qui lui impose de se mettre en tir d'alerte. L'essentiel est que les mécanos atteignent le marcheur de combat afin de le réparer et qu'ils soient protégés par les autres membres de leur unité (cf. schéma ci-après).

Dans le feu de l'action, les choses sont rarement aussi simples. Le commandement peine souvent à coordonner aussi précisément le couple blindé-infanterie. Dans ce cas, la règle est simple : le blindé commence toujours. Autant que possible, il s'interpose devant les menaces dirigées vers l'unité d'infanterie qui le suit. Une fois qu'il a avancé et tiré, il compte sur son blindage pour éviter un coup malheureux susceptible de le mettre hors de combat. L'infanterie le rejoint ensuite pour réparer les éventuels dommages. La tradition veut que le commandeur de la compagnie annonce en clair, pour l'ennemi,

l'état des blindés. Cela contribue en effet à entamer le moral de l'adversaire.

Reste le choix d'un modèle d'Assault Strider. Les Forces Révolutionnaires en ont aligné trois types, qui correspondent chacun à un type d'adversaire particulier.

Le Kossak est l'engin le plus polyvalent. Très à l'aise contre les adversaires faiblement blindés tels que les marcheurs de combat White Stars, il manque parfois de puissance contre les adversaires très solides comme les Therians.

Le Hetman est justement là pour corriger cette faiblesse. Avec son puissant antitank cannon, il peut se charger des blindés les plus coriaces.

Les deux modèles manquent malgré tout de portée. Contre des adversaires rapides dotés d'armes qui tirent de loin, comme par exemple les Karmans, le missile launcher du Husar est tout à fait adapté.

L'armement de base reste de tous ces modèles est le rocket launcher. Cette arme possède une souplesse d'utilisation que la rend aussi dangereuse contre l'infanterie que contre les blindés. C'est une qualité indispensable pour un marcheur de combat sur lequel repose tous les espoirs de sa compagnie.

Pilote de support strider ★★★

Le vrai défi d'un pilote de Support Strider est de croire à ce que son blindé peut accomplir. Le seul modèle actuellement en fonction, le Dotch Yaga, possède une puissance de feu suffisante pour détruire n'importe quoi, des unités d'infanterie les plus importantes aux blindés les plus solides. Il est en outre protégé par un blindage sans équivalent. Il n'y a qu'une chose à faire pour exploiter pleinement cet engin : abandonner la prudence, foncer sur l'ennemi et tirer sur tout ce qui se présente. Le Dotch Yaga se charge du reste.

On aurait tort de négliger une autre grande qualité des pilotes de ces blindés : ils peuvent avoir le grade de lieutenant. Cela fait d'eux d'excellents commandeurs en second capables, à tout moment, de remplacer un commandeur mis hors de combat.

Fonction

Le Dotch Yaga a été conçu pour être, plus encore que n'importe quel Assault Strider révolutionnaire, la clef de voute de sa compagnie. Symbole de l'absolue supériorité technologique révolutionnaire et engin de destruction massive, il apporte la victoire par un moyen simple : appliquer à l'ennemi une dose de force brute et mortelle.

Son rôle est strictement offensif. Il attaque l'ennemi et laisse à l'infanterie le soin de sécuriser les zones qu'il a nettoyées.

À cause de la portée limitée de son armement, le Dotch Yaga n'est pas destiné à rester en arrière du champ de bataille. Son intérêt est d'avancer aussi près que possible pour assurer ses tirs. L'épaisseur de son blindage et sa structure très endurante font le reste : les tirs qui parviennent par miracle à l'endommager n'ont aucune chance de le détruire d'un seul coup.

Tactique

Le déplacement d'un Dotch Yaga est le plus grand défi tactique du commander de sa compagnie. Ce blindé est lent et surtout extrêmement massif. Pour qu'il puisse atteindre un adversaire, il doit non seulement lutter contre les troupes ennemies mais aussi contre le terrain lui-même. Faute de système de désignation, comme ceux dont sont équipée les TacArm U.N.A., le Dotch Yaga doit à se déplacer lui-même pour avoir une ligne de vue sur ses cibles, même lorsqu'il tire avec son heavy mortar. Manœuvrer pour obtenir cette précieuse ligne de vue n'est pas toujours possible. Aucun Dotch Yaga n'a ainsi été déployé à ce jour sur le monde-usine Damocles (Cf. *Operation : Damocles*) L'exiguïté des couloirs d'accès et les difficultés de circulation afférentes l'interdisent !

La difficulté est à peine moins grande en terrain découvert mais elle peut être plus facilement contournée. Le mérite en revient, comme dans le cas des Assault Striders, à l'infanterie. Les Support Striders sont destinés à recevoir l'appui d'une, voire deux unités de fantassins bien dotées en spécialistes.

En premier lieu, le Dotch Yaga a un besoin vital d'un ou deux artificiers. Ces spécialistes lui dégagent la voie en faisant sauter les obstacles. Plus le terrain est encombré et plus il faudra d'artificiers.

En second lieu, le Dotch Yaga bénéficie pleinement de l'assistance de plusieurs mécanos. Il est difficile de l'endommager, aussi chaque réparation effectuée est un véritable crève-cœur pour l'ennemi. En revanche, inutile de ne lui adjoindre qu'un seul mécano : ce qui est capable d'endommager un Dotch Yaga l'endommagera gravement. Deux spécialistes ne seront pas de trop pour les réparations.

En termes pratiques, la progression d'un Dotch Yaga et de sa suite est la suivante : les artificiers viennent en tête. Ils font sauter les obstacles pour permettre au blindé de se déplacer jusqu'à sa position de tir. Le Dotch Yaga lui-même s'avance ensuite et vaporise l'opposition. De préférence, il se positionne pour protéger l'unité des artificiers *et* permettre aux mécanos de la seconde unité d'arriver à son contact. L'exercice est moins compliqué qu'il n'en a l'air, pour peu que le blindé

s'arrête au milieu de la première unité d'infanterie : les fantassins s'écartent alors tout naturellement dans la position la plus favorable. Enfin, la deuxième unité d'infanterie s'avance et répare les éventuels dommages fait au blindé. Les grenades sont indispensables pour ces deux unités d'infanterie : elles permettent de tirer malgré l'inévitable confusion sans forcément recourir à l'attitude « genou en terre », puisque ce sont des armes à tir indirect. Les hasards du terrain et ceux de la bataille ne laissent en effet pas toujours le loisir d'organiser les troupes d'infanterie de manière idéale. Pour les mêmes raisons, les armes spéciales les plus adéquates sont les grenade launchers et, dans une moindre mesure, les flamers.

Sans doute tout cela paraît-il bien compliqué au vu de la puissance de feu d'un Dotch Yaga. Cependant, ce marcheur de combat vaut l'effort. Un bon commander gardera à l'esprit la valeur stratégique, technologique et industrielle de cette machine. L'ennemi sait probablement qu'il va affronter un Support Strider (sinon, il a d'ores et déjà perdu la bataille). Il mettra donc un engin équivalent pour le détruire. Sur ce point, les règlements militaires révolutionnaires sont très clairs : la

