

AT-44 LIVRE D'ARMÉE RED BLOK

AT44v18 ; Copyright © 2011 Azoxystrobin

Composition d'une compagnie

Pour une bataille le joueur dispose d'un nombre d'étoiles déterminé par le scénario ou d'un commun accord avec son adversaire.

Ce total sert pour 'acheter' les troupes pour composer sa compagnie.

Il n'est pas autorisé à dépasser ce total, ne serait-ce que d'une étoile.

Le schéma de peloton universel indique les unités disponibles, on ne peut pas commencer un nouveau peloton tant que le précédent n'est pas entièrement rempli.

Schéma de peloton universel

- 1) Infanterie (rang 1)!
- 2) Infanterie (rang 1 ou 2)!
- 3) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 4) Infanterie (rang 2 ou 3)
- 5) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 6) Véhicule (rang 1 ou 2)
- 7) Véhicule (rang 1, 2 ou 3)

Les deux premières lignes, notés avec « ! », sont obligatoires et doivent être choisies avant tout autre.

Au lieu de créer une compagnie basée sur le schéma de peloton universel, les joueurs peuvent choisir une compagnie thématique qui suivra le schéma de peloton d'une sous faction.

Unités

Une unité peut être prise en effectif minimale, ou effectif maximal.

Officiers

Les grades des officiers du glorieux Red Blok sont:

Officier	Grade	AUT	PC	Coût en étoiles
Sergent	0	3	1	-
Master sergent	1	4	2	1
Lieutenant	2	5	3	1
Capitaine	3	6	5	2
Colonel	4	7	7	3

Chaque compagnie doit inclure au moins un officier, dont le plus gradé sera le commandant de la compagnie.

Le grade maximal du commandant dépend de la taille de la compagnie, selon le tableau suivant :

Taille de la compagnie en étoiles	Grade maximal du commandant
0 à 19	1 (Master sergent)
20 à 39	2 (Lieutenant)
40 à 59	3 (Capitaine)
60 ou plus	4 (Colonel)

Une compagnie peut inclure un commandant de grade maximal.

Une compagnie peut inclure des officiers de grade inférieur, mais il ne peut pas y avoir plus d'officiers de grade supérieurs qu'il n'y ait de grade inférieurs.

Une compagnie n'est jamais limitée dans le nombre d'officiers de grade 0.

Exemple

Le nombre d'officiers de Grade 3 ne peut pas dépasser le nombre d'officiers de Grade 2, qui eux ne peuvent pas être plus nombreux que les officiers de grade 1.

Les héros sont toujours des officiers de grade 1 ou supérieur.

Les officiers de grade 0 font partie d'une unité, ils ne se rajoutent pas à l'effectif.

Les officiers de grade 0 sont intégrés dans des unités, ils ne peuvent pas quitter leur unité à aucun moment.

Ils sont soumis aux règles du jeu comme des combattants ordinaires.

Commandant

Le commandant sera l'officier le plus gradé qui participe activement à la bataille. (Sa carte est dans le talon du joueur)

Lorsque la carte de l'officier le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renforts, ou a été éliminé) alors l'officier avec le grade le plus élevé qui participe activement à la bataille devient commandant.

Le commandant n'est remplacé que lors du prochain tour, lorsque les séquences d'activation sont composées par les joueurs.

Meneurs

Chaque unité comprend un meneur, qui doit être facilement reconnaissable, le meneur ne sert que de point de référence pour mesurer les distances.

Spécialistes

Les spécialistes sont des combattants avec un armement différent ou une compétence particulière.

Leur simple présence permet d'utiliser leur spécialité, dès qu'ils sont éliminés, l'unité n'aura plus accès à leur spécialité.

SOUS FACTIONS

Les factions ne sont pas des ensembles parfaitement unies contre un adversaire commun, chaque faction est divisée, avec des dissidents, des courants politiques et/ou militaires, qui dans l'ensemble ont un même but, mais tiennent leurs propres agendas.

Un joueur n'est pas obligé de créer une compagnie selon le schéma de peloton universel, mais peut créer une compagnie appartenant à une sous faction en utilisant le schéma de peloton spécifique à celle ci. Lorsqu'un joueur crée une compagnie appartenant à une sous faction, tous les pelotons de la compagnie doivent suivre le même schéma de peloton.

Chaque sous faction a un avantage et un inconvénient qui reflètent la philosophie de guerre de la sous faction. L'avantage et l'inconvénient seront obligatoirement appliqués à l'ensemble de la compagnie.

Il existe actuellement 3 sous factions pour la plupart des factions, et quatre pour les Cogs, d'autres deviendront disponibles avec les extensions de AT-44.

Avantages et Inconvénients

Les avantages et inconvénients représentent la philosophie de guerre de la sous faction, leurs aptitudes spécifiques et leurs contraintes particuliers au sein de leur propre faction.

Le premier avantage (et inconvénient) est le schéma de peloton en lui-même ; certains unités sont disponibles en plus ou moins grand nombre qu'avec le schéma de peloton universel.

Héros liées

Les héros dans les army books ont des affinités avec certains sous factions.

Un joueur n'est pas limité dans le choix de ces héros dans un peloton universel, par contre dans une compagnie de sous faction seul le héros liée est disponible.

Les joueurs peuvent aussi fabriquer leurs propres héros liées à des sous factions spécifiques avec le hero creation kit.

ARC

Texte!

- 1) Infanterie (qualité 1) !
- 2) Infanterie (qualité 1) !
- 3) Infanterie (qualité 1)
- 4) Infanterie (qualité 2 ou 3)
- 5) Infanterie (qualité 2 ou 3)
- 6) Véhicule (qualité 1 ou 2)
- 7) Véhicule (qualité 1, 2 ou 3)

Avantage : Hôpital de campagne (Une unité d'infanterie retirée du jeu peut revenir en tant que renforts)

Inconvénient : Désobéissants (Chaque attitude de combat coûte 2PC)

Héros lié : Cpt. Vrachov

FRONTLINE

Texte!

- 1) Véhicule (qualité 1 ou 3) !
- 2) Véhicule (qualité 1 ou 2) !
- 3) Véhicule (qualité 1 ou 3)
- 4) Véhicule (qualité 1 ou 2)
- 5) Infanterie (qualité 2 ou 3)
- 6) Infanterie (qualité 2 ou 3)
- 7) Infanterie (qualité 1 ou 2)

Avantage : Visée amélioré (Les véhicules peuvent faire un déplacement rapide et tirer dans une même activation)

Inconvénient : Clé de la victoire / Véhicules (La compagnie est vaincue si toutes les véhicules Red Blok sont retirées du jeu. Parce qu'elles sont détruites ou qu'elles attendent en renforts)

Héros lié : Col. Odin & Manon

SUPRA

Texte!

- 1) Infanterie (qualité 2) !
- 2) Infanterie (qualité 2) !
- 3) Infanterie (qualité 2)
- 4) Infanterie (qualité 1, 2 ou 3)
- 5) Infanterie (qualité 1, 2 ou 3)
- 6) Infanterie (qualité 3) ou Véhicule (qualité 1)
- 7) Véhicule (qualité 1, 2 ou 3)

Avantage : Spécialistes (Les unités d'infanterie peuvent remplacer un combattant standard par un spécialiste supplémentaire. Seulement un spécialiste qui est normalement disponible)

Inconvénient : Ramenez les à la maison ! (Une unité qui rate un test de moral est immédiatement en déroute et est retiré du jeu)

Héros lié : Lt. Dragomira

HEROS

Les héros sont des officiers hauts gradés qui ont souvent des équipements ou des compétences spéciales.

Chaque héros est une unité en soi, mais il peut rejoindre d'autres unités.

Une unité ne peut contenir qu'un seul héros.

Les héros ne subissent de dégâts que lorsqu'ils sont spécifiquement pris pour cible.

- 1) Un héros seul peut être spécifiquement pris pour cible.
- 2) Un héros dans une unité d'infanterie ne peut pas être pris pour cible par des tirs, mais pourrait être pris pour cible en mêlée s'il est au contact avec les assaillants.
- 3) Un héros dans un véhicule peut être pris pour cible comme tout autre véhicule.

La plupart des héros doivent rester avec leur unité assignée pendant toute la partie et peuvent rejoindre une autre unité que lorsque son unité d'origine est retirée du jeu. Certains héros peuvent changer d'unité librement pendant la partie.

Un héros qui se retrouve seul (parce que son unité a été détruite) sera activé par la carte de l'unité qu'il avait rejointe. A la phase d'entretien la carte d'unité sera retirée de la séquence d'activation, et la carte du héros seul sera rajoutée à la séquence.

Si le héros entre en contact avec une unité compatible (même désorganisée ou engagée) il rejoint automatiquement l'unité à la fin de son l'activation.

Lorsqu'un héros rejoint une unité, sa carte est retirée de la séquence d'activation; le héros sera activé en même temps que l'unité qu'il accompagne. (Oui, cela implique qu'une gestion astucieuse de la séquence d'activation peut permettre à un héros de s'activer deux fois par tour).

Étoiles de héros

Le coût d'un héros en étoiles est son coût pour lui seul, sans son éventuel véhicule.

Un héros d'infanterie ne prend pas une place dans un schéma de section, mais doit accompagner une unité d'infanterie au début de la partie.

Si le héros peut piloter un véhicule, alors le véhicule doit être payé séparément, et prendra une place dans le schéma de section.

Exemple

Master Sergeant Tymofieva peut piloter son Nakoalny personnel "Kozni" – Tymofieva coûte 1 étoile seule, Kozni coûte 4 étoiles de plus. Kozni prendra une place de blindé rang 1 dans le schéma de section, ou peut mener une unité de Nakoalnys qui prendra une place dans le peloton.

Compétences héroïques

Les héros seuls ont la compétence *Nerfs d'acier*,

Les héros qui accompagnent une unité rajoutent leur grade en bonus à la caractéristique de moralde l'unité.

Les héros seuls n'ont pas la compétence *Contrôle*.

Tous les héros suivent les règles spéciales spécifiques à leur faction (Guerrier karmique, Bouclier Cog, Routines Therians etc.)

Les héros qui pilotent un blindé ont la compétence *Pilote héroïque*.

Les joueurs peuvent utiliser les héros suivants ou créer leurs propres héros en utilisant l'extension AT44 « hero creation kit »

Master Sergeant A. Tymofieva

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
1	4	2	+1

Tymofieva pilotera son Nakovalny personnel "Kozni" (doit être payé séparément)

Kozni peut être déployé seul ou mener toute unité de Nakovalny.

Tymofieva peut être déployée (à contrecœur) à pied, dans ce cas elle peut mener toute unité de Krasny soldaty.

Master Sergeant Tymofieva est équipée d'un assault rifle, un combat knife et des grenades.

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
14	-	3	4	1

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Assault rifle	2	1/1	-	4/1	
Combat knife	3	1/0	-	3/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect

Compétences

Brouillage

Parasitage

Kozni est un Nakovalny standard.

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
25	-	13	5	1 + 4

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	4	1 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted MGauss	4	4/0	-	8/1	
Mounted MGauss	4	4/0	-	8/1	

Compétences

Brouillage

Parasitage

Lieutenant Dragomira

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
2	5	3	+2

Lt. Dragomira peut mener toute unité d'infanterie Red blok de rang 3.

Lieutenant Dragomira est équipée d'une armure Kolossus avec un rocket launcher et un MGauss.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
10	-	12	4	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Rocket launcher	2	2/0	-	11/2	
MGauss	3	4/0	-	7/1	

Compétences

Gestalt

Medic

Stabilité

Drop troops

Accélération

Notes

Dragomira n'est pas du tout douée pour la médecine, mais elle et son unité bénéficient du même effet du jeu.

Capitaine P. Vrachov

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
3	6	5	+3

Capitaine Vrachov peut mener toute unité de soldaty.

Capitaine Vrachov peut piloter son assault strider personnel "KK5"

Captain P. Vrachov est équipé d'une grenade pistol et un combat knife.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
14	-	3	4	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grenade pistol	0	1/0	3	4/1	Tir indirect
Combat knife	3	1/0	-	3/1	Mêlée

Compétences

Medic

Hôpital de campagne

KK5 est un Kossak assault strider

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
20	-	15	5	2 + 7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	5	2 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Medium rocket launcher	4	4/0	-	12/2	
Medium rocket launcher	4	4/0	-	12/2	

Compétences

Hôpital de campagne

Colonels Odin & Manon

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
4	7	7	+4

Colonels Odin & Manon peuvent mener toute unité de soldier.

Colonels Odin & Manon peuvent piloter leur assault strider personnel "Urod"

Odin & Manon ont chacun un grenade pistol.

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
14	-	3	4	3

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grenade pistol	0	1/0	3	4/1	Tir indirect

Compétences

Medic (x2)

Agent double – cette compétence devient *espionnage* lorsqu'un des deux est retiré du jeu.

Commandant – cette compétence devient xxx lorsqu'un des deux est retiré du jeu.

Urod est un Hetman assault strider

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
20	-	15	5	3 + 7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	5	2 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Medium antitank cannon	6	2/0	-	18/1	
Medium rocket launcher	4	4/0	-	12/2	

Compétences

Auto réparation (x2)

Agent double – cette compétence devient *espionnage* lorsqu'un des deux est retiré du jeu.

Commandant – cette compétence devient xxx lorsqu'un des deux est retiré du jeu.

ARMURIE

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Assault rifle	2	1/1	-	4/1	
SMGauss	0	3/0	-	4/1	
Gauss rifle	4	2/0	-	5/1	
Combat knife	?	1/0	-	3/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grenade launcher	2	1/0	3	4/1	Tir indirect
Rocket launcher	1	2/0	-	11/2	
MGAuss	2	4/0	-	7/1	
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	Projection
ATGauss gun	6	2/0	-	14/1	
Sniper gun	7	1/1	-	8/1	Sniper
Armes Lourdes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted MGAuss	4	4/0	-	8/1	
Mounted Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Light mortar	4	1/0	4	6/1	Tir indirect
Medium rocket launcher	4	4/0	-	12/2	
Medium antitank cannon	5	2/0	-	18/1	
Medium missile launcher	4+	2/0	-	14/2	
Heavy mortar	4	2/0	10	7/1	Tir indirect
Heavy Gauss cannon	5	5/0	-	15/2	

KRASNY SOLDATY

Infanterie Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	8	1	1	3
Exceptionnel	12	3	2	4

Les Krasny soldaty sont menés par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Les **Krasny soldaty** standard sont équipés d'un Assault rifle et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Grenade launchers, soit de Rocket launchers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	6	3	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Assault rifle	2	1/1	-	4/1	
Combat knife	3	1/0	-	3/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grenade launcher	2	1/0	3	4/1	Tir indirect
Rocket launcher	1	2/0	-	11/2	

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux spécialistes différentes en effectif exceptionnel.

Mécanicien (compétence *Mécanicien*)

Medic (compétence *Medic*)

RPG SOLDATY

Infanterie Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	8	1	1	3
Exceptionnel	12	3	2	4

Les RPG soldaty sont menés par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Les **RPG soldaty** standard sont équipés d'un SMGauss et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de MGauss, soit de Rocket launchers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	6	3	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
SMGauss	0	3/0	-	4/1	
Combat knife	3	1/0	-	3/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
MGauss	2	4/0	-	7/1	
Rocket launcher	1	2/0	-	11/2	

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux spécialistes différentes en effectif exceptionnel.

Artificier (compétence *Artificier*). Ils sont équipés de balises de marquage.

Medic (compétence *Medic*)

SPETZNATZ COMMANDOS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	3	2	4

Les Spetznatz commandos sont menés par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Les **Spetznatz commandos** standard sont équipés d'un Gauss rifle et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de flamers, soit de Rocket launchers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	7	4	6

Armes standard	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Gauss rifle	4	2/0	-	5/1	
Combat knife	5	1/0	-	4/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	Projection
Rocket launcher	2	2/0	-	11/2	

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Drop troops : peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux spécialistes différentes en effectif exceptionnel.

Artificier (compétence *Artificier*). Ils sont équipés de balises de marquage.

Medic (compétence *Medic*)

DRAGONOV COMMANDOS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	3	2	4

Les Dragonov commandos sont menés par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Les **Dragonov commandos** standard sont équipés d'un Gauss rifle et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Sniper guns, soit de ATGauss guns.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de lunettes infrarouges.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	7	4	5

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Gauss rifle	5	2/0	-	5/1	
Combat knife	4	1/0	-	3/1	Mêlée
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ATGauss gun	7	2/0	-	14/1	
Sniper gun	8	1/1	-	8/1	Sniper

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Détection : +1 en PRE (déjà inscrit dans le profil), et annule la compétence *Camouflage* à partir de portée 4 au lieu de 2.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux spécialistes différentes en effectif exceptionnel.

Spécialiste de guerre électronique (compétence *Brouillage*)

Medic (compétence *Medic*)

KOLOSSUS

Infanterie Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	3	0	0	4

Les unités de Kolossus sont menées par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Les **Spetnatz Kolossus** sont équipés de deux flamers

Les **RPG Kolossus** sont équipés de deux rocket launchers

Les **Dragomirov Kolossus** sont équipés d'un MGauss et d'une rocket launcher

Les **Strielitz Kolossus** sont équipés d'une grenade launcher et d'un flamer

MOU	MOR	ARM	DEF
10	8	12	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	Projection
Rocket launcher	2	2/0	-	11/2	
MGauss	3	4/0	-	7/1	
Grenade launcher	3	2/0	3	4/1	Tir indirect

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Stabilité : Les unités de Kolossus ne peuvent jamais être mises à terre.

Accélération : Peut doubler son déplacement supplémentaire lors d'une course (MOU +12cm au lieu de MOU +6cm) les Kolossus courent à 22cm.

Drop troops : peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table.

NAKOVALNY

Blindé (Marcheur de combat) Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Minimal	1	0	0	4
Standard	2	0	0	8
Exceptionnel	3	0	0	12

Les unités de Nakovalny sont menées par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Nakovalny standard est équipé de deux Mounted MGauss

Nakovalny Sierp est équipé de deux Light mortars

Nakovalny Molot est équipé de deux Mounted Flamers

Nakovalny Zvezda est équipé d'un Mounted MGauss et d'un Light mortar

MOU	MOR	ARM	DEF
25	9	13	5

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	4	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Mounted MGauss	4	4/0	-	8/1	
Light mortar	4	1/0	4	6/1	Tir indirect

Compétences

Les **Nakovalny standards** ont la compétence *Brouillage* : Chaque Nakovalny standard de votre compagnie sur la table au début du tour enlève 1 PC à votre adversaire.

Les **Nakovalny Molot** ont la compétence *Contre mesures* : Chaque Molot de votre armée sur la table au début du tour annule l'effet d'une compétence Brouillage de votre adversaire.

Les **Nakovalny Zvezda** ont la compétence *Détection* : Ils ont +1 PRE (non inclus dans le profil) avec leurs armes de tir et annulent la compétence camouflage en dessous de portée 4 au lieu de 2.

ASSAULT STRIDER

Blindé (Marcheur de combat) Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	6

Un Assault strider est piloté par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Kossak est équipé de deux medium rocket launchers ;

Hetman est équipé d'un medium rocket launcher et un antitank cannon ;

Hussar est équipé d'un medium rocket launcher et d'un medium missile launcher.

MOU	MOR	ARM	DEF
20	10	15	5

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	5	2 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Medium rocket launcher	4	4/0	-	12/2	
Medium antitank cannon	6	2/0	-	18/1	
Medium missile launcher	4+	2/0	-	14/2	Tir verrouillé

Compétences

Aucune

SOUNDUNK TRANSPORT

Blindé (Véhicule volant) Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	7

Un Soundunk est piloté par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

(La figurine idéale est une conversion de fire crawler ou de Dotch yaga)

Les **Sondurunk transporters** sont équipés de deux Mounted MGauss.

MOU	MOR	ARM	DEF
30	10	13	4

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	4	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted MGauss	4	4/0	-	8/1	
Mounted MGauss	4	4/0	-	8/1	

Compétences

Transport : Un Sondurunk peut transporter une unité d'infanterie ou un blindé rang 1.

Véhicule volant : Peuvent s'orienter dans la direction et à se mettre à la hauteur de tige voulu pendant leur activation (sous réserve d'avoir une propulsion fonctionnelle).

Ces véhicules ont la compétence *Rocket jump*, ils ignorent les figurines et les décors lors de leur déplacement, et n'ont jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser le terrain »

Un véhicule volant qui perd sa propulsion s'écrase immédiatement sur place, sans pouvoir changer d'orientation, et subit un point de dégât supplémentaire dans le châssis.

Ces véhicules peuvent suivre les ordres comme les « autres véhicules » (pas de « à couvert », ni « genou à terre »)

Ils peuvent faire des écrasements et bénéficier des couverts comme tout véhicule, chaque arme à un arc de tir restreint à 90° vers la direction qu'il fait face.

DOTCH YAGA

Blindé (Marcheur de combat) Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	12

Un Dotch Yaga est piloté par un Sergent (AUT : 3, PC : 1).

Les **Dotch Yaga** sont équipés d'un Heavy mortar et d'un Heavy Gauss cannon.

Il est possible que d'autres choix d'armes deviennent disponibles à l'avenir.

MOU	MOR	ARM	Déf
20	11	17	6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	6	3 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Heavy mortar	5	2/0	10	7/1	Tir indirect
Heavy Gauss cannon	5	5/0	-	15/2	

Compétences

Aucune

COMPETENCES

Accélération

Peut doubler son déplacement supplémentaire lors d'une course (+12cm pour l'infanterie et +20cm pour les blindés).

Artificier

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut automatiquement infliger un point de dégât à son contact (décor, blindé ou infanterie).

Un muret ou un container sont automatiquement détruits par les charges d'un artificier.

Balise de marquage

Equipement des artificiers. Une fois par tour, à la place de son action de mêlée, le combattant peut placer une balise à son contact, cette balise est un point de largage pour les unités alliées.

Une balise est détruite si le combattant qui l'a posé est retiré du jeu (ou désorganisée), sinon elle dure jusqu'à la prochaine activation de l'unité l'ayant posé.

Brouillage

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence Brouillage sur la table au début du tour enlève 1 PC à votre adversaire.

Contre mesures

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie doté de la compétence Contre mesures annule l'effet d'une compétence Brouillage et d'une compétence Parasitage de votre adversaire.

Contrôle

Cette unité peut contrôler des objectifs. Quasiment toutes les unités d'infanterie ont cette compétence.

Détection

+1 en précision avec armes de tir et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4.

Avec détection on peut voir les unités avec camouflage jusqu'à 40cm

Drop troops

Les combattants peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table comme renforts.

Medic

Seules les unités d'infanterie peuvent bénéficier de cette compétence. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par l'unité de 1 point.

Mécanicien

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée (donc dernière chose de son activation) un mécanicien peut rétablir un PS à un véhicule en contact.

Nerfs d'acier

Une unité avec cette compétence réussit tout test de moral qu'elle serait amenée à faire.

Parasitage

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence Parasitage vous permet de prendre la carte du dessus dans séquence d'activation de l'adversaire, et le mettre n'importe où ailleurs dans sa séquence.

S'il y a plusieurs cas de parasitage, alors il y a autant de cartes à déplacer dans la séquence d'activation adverse.

En version sans cartes, cette compétence permet au joueur de décider quelle unité adverse devra être activée. S'il y a plusieurs cas de parasitage, c'est d'autant d'unités qu'il le décidera pour son adversaire par tour.

Pilote héroïque

Un héros qui pilote un véhicule est un pilote héroïque : Lorsque son véhicule est détruit, le héros n'est pas retiré du jeu, mais sa figurine à pied doit être placé dans un rayon de 10cm de l'épave.

Le joueur peut dépenser 1 PC pour activer le siège éjectable (ou toute autre mécanisme de survie) et peut placer le héros n'importe où sur la table, tant qu'il ne se retrouve pas en contact avec des unités adverses.

Le siège éjectable ne fonctionne que dans un véhicule de même faction que le héros.

Sa carte d'unité sera mise dans la séquence d'activation dès le tour suivant. Il constitue une unité à lui seul.

Sniper

Pour utiliser cette compétence le combattant doit rester immobile lors de son activation, ses tirs ignorent les couverts et ignorent les figurines interposées dans les couloirs de feu.

Stabilité

Un combattant avec la compétence Stabilité ne peut jamais être Mis à terre.

Tir verrouillé

Ne peut toucher que les blindés ou les décors dotés de points de structure (PS). Ne permet pas de tirer en état d'alerte. Ces tirs ignorent les couverts, et les couloirs de feu, et touchent toujours sur un résultat fixe, noté à la place de la PRE de l'arme.

Transport

Certains blindés ont une capacité de transport, la quantité et la rang des combattants transportables seront notées dans la description du blindé.

Un blindé doté de cette compétence ne peut transporter que des unités entières (il ne peut pas prendre une partie des combattants d'une unité et laisser les autres) :

Une unité peut embarquer une fois par tour, dans un transport allié vide. Le meneur de l'unité doit être en contact avec l'engin à la fin de son activation ;

Une unité peut débarquer une fois par tour, lors de leur activation, les combattants sont placés en contact avec l'engin, et peuvent agir normalement.

Le transport ne pourra pas faire un déplacement rapide (course) lors de son activation si une unité embarque ou débarque.

Toute unité transportée sera immédiatement et irrémédiablement détruite si le blindé qui les transporte est détruit.

RESUME

Nom	Type	Rang	Etoiles effectif min	Etoiles effectif max
RPG Soldaty	Infanterie	1	3	4
Krasny Soldaty	Infanterie	1	3	4
Spetznatz commandos	Infanterie	2	3	4
Dragonov commandos	Infanterie	2	3	4
Kolossus	Infanterie	3	4	-
Nakovalny	Véhicule : marcheur	1	4	-
Assault strider	Véhicule : marcheur	2	6	-
Soundunk transport	Véhicule : volant	3	7	-
Dotch Yaga	Véhicule : marcheur	3	12	-