

AT 43

OPERATION ARMAGEDDON



RED BLOK

RED BLOK



QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Vous trouverez dans ce recueil toutes les règles nécessaires pour déployer une armée du Red Blok dans le cadre d'**AT-43 – Opération Armageddon**.

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.

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



Le livre décrit la liste d'armée, les statistiques et les règles spéciales des unités Red Blok compatibles avec le système *Epic Armageddon*.



ORGANISATION

Les armées des UNA ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations du Red Blok ont une **initiative de 2+**.

Un Captain de l'armée peut être nommé General et acquiert la compétence Commandant Suprême pour +50 points.

ESCOUADE DE KRASNYE SOLDATY

10 Krasnye Soldaty pour 150 points
dont 0 à 1 officier, 0 à 2 spécialistes, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Krasny Soldat peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.
1 Sergeant peut être nommé Captain et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.
1 Krasny Soldat peut recevoir un Rocket Launcher pour +10 points.
1 Krasny Soldat peut recevoir un Grenade Launcher pour +15 points.
1 Krasny Soldat peut devenir Medic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.
1 Krasny Soldat peut devenir Mécano et acquiert la compétence Mécanicien(5+) pour +15 points.

ESCOUADE DE SPETSNAZ KOMMANDOS

6 Spetsnaz Kommandos pour 120 points
dont 0 à 1 officier, 0 à 1 spécialiste, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Spetsnaz Kommando peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.
1 Sergeant peut être nommé Captain et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.
1 Spetsnaz Kommando peut recevoir un Flamer pour +15 points.
1 Spetsnaz Kommando peut recevoir un Rocket Launcher pour +10 points.
1 Spetsnaz Kommando peut devenir Medic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.
1 Spetsnaz Kommando peut devenir Artificier et acquiert la compétence Sabotage pour +15 points.

ESCOUADE DE DRAGONOV KOMMANDOS

6 Dragonov Kommandos pour 150 points
dont 0 à 1 officier, 0 à 2 spécialistes, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Dragonov Kommando peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.
1 Dragonov Kommando peut être nommé Captain et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.
1 Dragonov Kommando peut recevoir un Sniper Gun pour +15 points.
1 Dragonov Kommando peut recevoir un ATGauss Gun pour +15 points.
1 Dragonov Kommando peut devenir Medic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.
1 Dragonov Kommando peut devenir Spécialiste de la Guerre Electronique et acquiert la compétence Brouillage pour +20 points.

ESCADRON DE KOLOSSUS

3 Spetsnaz Kolossus pour 150 points
ou 3 RPG Kolossus pour 150 points
ou 3 Strielitz Kolossus pour 150 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

1 Kolossus peut être nommée Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

SUPPORT STRIDER

1 Dotch Yaga pour 600 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

Un Support Strider peut être nommé Lieutenant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

RECON STRIDERS

1 à 2 Nakovalny pour 125 points
ou 1 à 2 Sierp pour 125 points
ou 1 à 2 Molot pour 125 points
ou 1 à 2 Zvezda pour 125 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

Un Recon Strider peut être nommé Lieutenant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

ASSAULT STRIDER

1 Kossak pour 400 points
ou 1 Hetman pour 400 points
ou 1 Hussar pour 400 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

Le Assault Strider peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

KRASNYE SOLDATY

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.



KRASNY SOLDAT

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	6+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Assault Rifle	15cm	AP5+	-	

Notes : /



KRASNY SOLDAT – GRENADE LAUNCHER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	6+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Grenade Launcher	30cm	2BP	Tir Indirect	

Notes : /



KRASNY SOLDAT – ROCKET LAUNCHER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	6+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Rocket Launcher	30cm	2xAP6+/AC5+	-	

Notes : /




SPETSNAZ KOMMANDOS

Les spetsnaz 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 spetsnaz 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 spetsnaz 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.

 **SPETSNAZ KOMMANDO**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Gauss Rifle	30cm	AP5+	-	


Notes : /




 **SPETSNAZ KOMMANDO – ROCKET LAUNCHER**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Rocket Launcher	30cm	2xAP6+/AC5+	-	


Notes : /



 **SPETSNAZ KOMMANDO – FLAMER**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	5+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts	

Notes : /



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.



DRAGONOV KOMMANDO

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
Gauss Rifle	30cm	AP4+	-

Notes : /



DRAGONOV KOMMANDO – SNIPER GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
Sniper Gun	60cm	AP3+/AC6+	Sniper

Notes : /



DRAGONOV KOMMANDO – ATGAUSS GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
ATGauss Gun	45cm	AP4+/AC5+	-

Notes : /



KOLOSSUS

Les 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 spetsnatz kolossus affirme un peu plus la supériorité du Red Blok. Chaque impact encaissé par un spetsnatz 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.



SPETSNAZ KOLOSSUS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	10cm	4+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts	

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque



RPG KOLOSSUS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	10cm	4+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Rocket Launcher	30cm	2xAP6+/AC5+	-	

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque



STRIELITZ KOLOSSUS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	10cm	4+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts	
Grenade Launcher	30cm	2PB	Tir Indirect	

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque



RECON STRIDERS

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.).



NAKOVALNY

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light MGauss (gauche)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal
Light MGauss (droite)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur


Capacité de Dommages : 3

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	7	Le Nakovalny est détruit



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 !

 **SIERP**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Mortar (gauche)	30cm	3BP	Frontal, Tir Indirect
Light Mortar (droite)	30cm	3BP	Frontal, Tir Indirect


Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Brouillage, Marcheur

Capacité de Dommage : 3

Table des Dommages :

1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5	Arme Gauche endommagée (R)
6	Arme Droite endommagée (R)
7	Le Sierp est détruit

Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.



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.

 **MOLOT**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	6+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Flamer (gauche)	Gabarit	3BP	Frontal, Ignore les Couverts
Light Flamer (droite)	Gabarit	3BP	Frontal, Ignore les Couverts

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur, Contre-Mesure

Capacité de Dommage : 3

Table des Dommages :


1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5	Arme Gauche endommagée (R)
6	Arme Droite endommagée (R)
7	Le Molot est détruit

Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.



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 !

 ZVIEZDA				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Light MGauss (gauche)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal	
Light Mortar (droite)	30cm	3BP	Frontal, Tir Indirect	
Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur, Détecteur de Mouvements				
Capacité de Dommage : 3				
Table des Dommages :				
	1D6	RESULTAT		
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)		
	5	Arme Gauche endommagée (R)		
	6	Arme Droite endommagée (R)		
	7	Le Zviezda est détruit		

ASSAULT STRIDERS

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 !



KOSSAK

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Rocket Launcher (gauche)	45cm	3xMA5+	Arc Frontal
Medium Rocket Launcher (droite)	45cm	3xMA5+	Arc Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 8


Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	7-8	Arme Gauche endommagée (R)
	8-9	Arme Droite endommagée (R)
	10	Le Kossak est détruit



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.

 **HETMAN**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Antitank Cannon (gauche)	45cm	2xMA4+	Arc Frontal, TT
Medium Rocket Launcher (droite)	45cm	3xMA5+	Arc Frontal


Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur


Capacité de Dommages : 8

Table des Dommages :


1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C) (C)
7-8	Arme Gauche endommagée (R)
8-9	Arme Droite endommagée (R)
10	Le Hetman est détruit

Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.





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 ?

 **HUSSAR**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Missile Launcher (gauche)	60cm	2xMA3+	Arc Frontal
Medium Rocket Launcher (droite)	45cm	3xMA5+	Arc Frontal


Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommages : 8

Table des Dommages :

1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
7-8	Arme Gauche endommagée (R)
8-9	Arme Droite endommagée (R)
10	Le Hussar est détruit

Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.



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.



DOTCH YAGA

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Heavy Gauss Cannon (gauche)	45cm	5xMA3+	Arc de Tir Frontal
Heavy Mortar (droite)	45cm	BP6	Arc Frontal, Tir Indirect

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommages : 10

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-6	Dommages à la coque (Sans Effet)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	7-8	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	9-10	Arme Gauche endommagée (R)
	11-12	Arme Droite endommagée (R)
	13	Le Dotch Yaga est détruit



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.

FEUILLE DE REFERENCE DU RED BLOK

INFANTERIE

VALEUR STRATEGIQUE 4 – INITIATIVE 2+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Krasny Soldat	Infanterie	15cm	6+	6+	5+	Assault Rifle	15cm	AP5+	/
Krasny Soldat – Grenade Launcher	Infanterie	15cm	6+	6+	5+	Grenade Launcher	30cm	2BP	Tir Indirect
Steel Trooper – Rocket Launcher	Infanterie	15cm	6+	6+	5+	Rocket Launcher	30cm	2xAP6+/AC5+	/
Spetsnaz Kommando	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Gauss Rifle	30cm	AP5+	/
Spetsnaz Kommando – Rocket Launcher	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Rocket Launcher	30cm	2xAP6+/AC5+	/
Spetsnaz Kommando - Flamer	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Flamer	Gabarit	2PB – Ign. Couv.	/
Dragonov Kommando	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Gauss Rifle	30cm	AP5+	/
Dragonov Kommando – Sniper Gun	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Sniper Gun	60cm	AP3+/AC6+ – Sniper	/
Dragonov Kommando – ATGauss Gun	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	ATGauss Gun	45cm	AP4+/AC5+	/
Spetsnaz Kolossus	Infanterie	10cm	4+	6+	4+	2 x Flamer	Gabarit	2PB – Ign. Couv.	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque
RPG Kolossus	Infanterie	10cm	4+	6+	5+	2 x Rocket Launcher	30cm	2xAP6+/AC5+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque
Strielitz Kolossus	Infanterie	10cm	4+	6+	5+	Flamer Grenade Launcher	Gabarit 40cm	2PB – Ign. Couv. 2PB – Tir Indirect	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque

FEUILLE DE REFERENCE DU RED BLOK

BLINDES

VALEUR STRATEGIQUE 4 – INITIATIVE 2+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Nakovalny	Engin de Guerre	25cm	4+	6+	5+	2 x Light MGauss	30cm	4xAP4+/AC6+	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Sierp	Engin de Guerre	25cm	4+	6+	5+	2 x Light Mortar	30cm	3PB – Tir Indirect	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Brouillage, Marcheur
Molot	Engin de Guerre	25cm	4+	6+	4+	2 x Light Flamer	Gabarit	3BP – Ign. Couv.	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Contre-Mesure, Marcheur
Sviezda	Engin de Guerre	25cm	4+	6+	4+	Light Mgauss Light Flamer	30cm Gabarit	4xAP4+/AC6+ 3BP – Ign. Couv.	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Détecteur de Mouvements, Marcheur
Kossak	Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+	2 x Medium Rocket Launcher	45cm	3xMA5+	CD 8, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Hetman	Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+	Medium Antitank Cannon Medium Rocket Launcher	45cm 45cm	2xMA4+ - TT 3xMA5+	CD 8, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Hussar	Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+	Medium Missile Launcher Medium Rocket Launcher	60cm 45cm	2xMA3+ 3xMA5+	CD 8, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Dotch Yaga	Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+	Heavy Gauss Gun Heavy Mortar	45cm 45cm	5xMA3+ 6PB – Tir Idirect	CD 10, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

