


# THÉÂTRE DES OPÉRATIONS

## GUERRE CIVILE RUSSE 1917-1922

La Révolution d'Octobre 1917 et le traité de Brest-Litovsk signé le 3 mars 1918 entre les gouvernements des empires centraux menés par l'Empire allemand et la jeune république socialiste fédérative soviétique de Russie (RSFSR), marquent le début de la guerre civile russe qui s'achève près de cinq ans plus tard par une victoire des bolcheviks. Si le conflit oppose principalement l'**Armée rouge** aux **armées blanches** soutenues par les puissances étrangères, l'ancien Empire russe est également déchiré par de nombreux affrontements contre les **armées vertes** et les nationalistes et indépendantistes locaux : Ukrainiens, Polonais, Finlandais, Lettons, Estoniens, Lituaniens...


Les bolcheviks contrôlent l'essentiel du territoire fin 1922 et l'Union des républiques socialistes soviétiques est proclamée le 30 décembre de la même année.

### RECRUTEMENT : TRANSPORT DE MUNITIONS

Un groupe qui dispose de la compétence  peut gratuitement être amélioré en transport de munitions.

Un groupe situé dans la même zone qu'un groupe qui transporte des munitions effectue son tir avec un dé supplémentaire. Si le transport de munitions est détruit par un tir, tout groupe situé dans la même zone est également détruit

### NOUVELLE COMPÉTENCE

	<b>COMMISSAIRE POLITIQUE</b>	Lorsqu'un groupe situé dans la ligne de vue d'une figurine amie dotée de la compétence « Commissaire politique » échoue à son jet de ralliement, ce groupe est immédiatement retiré. L'état de tous les autres groupes amis augmente d'un niveau.
---	------------------------------	---



**FIGURINES : Ares Wargames, Empress Miniatures, Coplestone Castings, North Star Military Figures et Wargames Illustrated**







**PEINTURE : Romuald Arrenault, Alexandre Ayroulet et Takezo**

[www.destrancheesauxbarricades.com](http://www.destrancheesauxbarricades.com)

## LÉON TROTSKI

Figure majeure de la révolution d'Octobre, Léon Trotski, de son vrai nom Lev Davidovitch Bronstein, devient commissaire à la guerre en mars 1918. Il organise et mène l'Armée rouge à la victoire durant la guerre civile russe, permettant au régime soviétique de se maintenir au pouvoir. À la mort de Lénine en 1924, il entre rapidement en conflit avec Joseph Staline qui le chasse du gouvernement puis le bannit d'URSS en 1929. Il meurt à Mexico en 1940, assassiné par un agent du NKVD.

◆ **Léon Trotski est un héros. Il ne peut être recruté que par l'Armée rouge, et jamais en même temps que Joseph Staline.**



FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Léon Trotski et ses gardes du corps	Entrainé	Fanatique	Légère 	Légère 	  	23
<b>Commissaire à la guerre</b> : la règle spéciale "ancien officier tsariste" ne s'applique pas lorsque Trotski est recruté.						
<b>Exemplaire</b> : les groupe amis qui disposent d'une ligne de vue sur le Trotski sont considérés comme étant 						
<b>Intraitable</b> : les groupes amis qui disposent d'une ligne de vue sur Trotski et qui échouent à leur test de charge sont immédiatement éliminés.						

## JOSEPH STALINE

Peu impliqué durant la révolution d'Octobre, Iossif Vissarionovitch Djougachvili, plus connu sous son nom de Joseph Staline, étend son influence politique durant la guerre civile russe. Commissaire bolchevik à Tsaritsyne, il se rapproche de la Tchèque et prend le contrôle des troupes sur place, s'opposant ainsi directement à Léon Trotski. Nommé commissaire politique en 1920, sa recherche du triomphe polonais contribue à la défaite de l'Armée rouge durant la guerre soviéto-polonaise. Après la mort de Lénine en 1924, il s'impose progressivement à la tête du Parti et s'empare finalement du pouvoir en Union Soviétique jusqu'à sa mort en 1953.

◆ **Joseph Staline est un leader. Il ne peut être recruté que par l'Armée rouge, et jamais en même temps que Léon Trotski.**








PERSONNAGE	CDT	COMPÉTENCES	COÛT	
Joseph Staline	Conscrit		4	+ Messenger (+2 pts) <b>ou</b> Opérateur radio (+ 4pts) + Porte-drapeau (+2 pts)
<b>Tsaritsyne</b> : une armée dirigée par Staline ne peut recruter aucun officier ou spécialiste militaire.				
<b>Commissaire politique</b> : les groupes d'armes collectives et de fantassins amis situés dans le rayon ou la chaîne de commandement de Staline perdent leur éventuelle compétence  à longue portée.				
<b>Impitoyable</b> : le moral des groupes amis situés dans le rayon ou la chaîne de commandement de Staline passe à « Hésitant » à l'exception des troupes et mitrailleuses de la Tchèque.				

## SEMION BOUDIENNY

Vétéran de la guerre russo-japonaise et de la Première Guerre mondiale, Semion Mikhaïlovitch Boudienny rejoint les conseils de soldats du Caucase en 1917. Dès le début de la guerre civile, il organise un corps de cavalerie qui devient la Première armée de cavalerie connue sous le nom de **Konarmia**. Particulièrement impliqué dans la lutte contre les armées blanche de Dénikine, Simeon Boudienny s'illustre par ailleurs durant les premières phases de la guerre soviéto-polonaise, mais désobéit ensuite au Haut commandement soviétique. Fait maréchal en 1935, il échappe aux grandes purges staliniennes, puis participe à la Seconde Guerre mondiale, avant de prendre sa retraite comme héros de l'Union soviétique.

◆ **Semion Boudienny est un héros. Il ne peut être recruté que par l'Armée rouge, et jamais en même temps que Léon Trotski.**



CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Semion Boudienny	Entraîné	Motivé	Légère 	Légère	  	18
<p><b>Incontrôlable</b> : lorsqu'un groupe est activé par Simeon Boudienny, le jet d'activation est réalisé avec un seul dé, quel que soit l'état du groupe activé. Si le résultat est un 2, le groupe bénéficie de 3 ordres.</p>						
<p><b>Konarmia</b> : lorsqu'un groupe de cavaliers activé par Simeon Boudienny charge, le groupe est considéré comme . En outre, l'adversaire ne peut ni réagir, ni déclencher d'embuscade lors de ce mouvement de charge de cavalerie.</p>						





## MAKHNO ET SHCHUS

L'armée verte la plus célèbre de cette période est sans conteste l'**Armée révolutionnaire insurrectionnelle ukrainienne**, également connue sous le nom de **Makhnovchtchina**.

Dirigée par Nestor Makhno, cette armée d'inspiration anarchiste combat successivement les nationalistes ukrainiens, les troupes d'occupation austro-hongroises et allemandes, l'Armée rouge et les armées blanches de 1918 à 1921.

◆ **Makhno et Shchus sont des héros et ne peuvent être recrutés que par les armées vertes.**































FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Makhno et Shchus	Milice	Fanatique	Légère 	Légère	  	18
<p><b>Pour Makhno</b> : le groupe de Makhno et Shchus peut échanger son état avec un groupe ami présent dans sa zone ou dans une zone adjacente.</p>						
<p><b>Cruels</b> : les groupe amis qui disposent d'une ligne de vue sur Makhno et Shchus peuvent décider d'échouer à leur jet de ralliement.</p>						
<p><b>Infanterie montée</b> : Makhno et Shchus sont montés. Ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.</p>						

## VÉHICULES

Si l'équipement et l'armement des forces de l'Armée rouge et des armées blanches provenaient pour l'essentiel des stocks de l'armée impériale russe, de nombreux véhicules livrés par les puissances étrangères aux armées blanches ont également été réutilisés par les deux camps.

◆ **Les véhicules ne peuvent être recrutés que par l'Armée rouge et les armées blanches.**

VÉHICULES BLINDÉS À ROUES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Austin-Putilov Mgebrov deux tourelles	Milice	Motivé	Légère 	Moyenne 		21
Mgebrov	Milice	Motivé	Légère 	Légère 	 	21
Izhorski-Fiat	Milice	Motivé	Légère 	Moyenne 	 	22
Garfold-Putilov	Milice	Motivé	Lourde  	Moyenne 		22
VÉHICULES BLINDÉS À CHEINILLES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Mark V Male	Milice	Motivé	Moyenne 	Moyenne 		21
Renault FT	Milice	Motivé	Légère 	Légère 		18
Renault FT	Milice	Motivé	Légère 	Légère 		18
Austin-Kegresse	Milice	Motivé	Légère 	Moyenne 	 	21
<b>Semi-chenillés</b> : Les Austin-Kegresse ne peuvent se déplacer que d'une zone en terrain très difficile.						
<b>Armées blanches</b> : chaque véhicule peut être dirigé par un équipage « Entraîné » pour +2 pts.						





Lorsque le gouvernement provisoire d'Alexandre Kerensky est renversé dans la nuit du 24 au 25 octobre 1917, les bolcheviks ne disposent alors que de volontaires de la Garde rouge, de marins révolutionnaires de la flotte de la Baltique et de soldats provenant pour l'essentiel d'unités de tirailleurs lettons.

Afin d'asseoir leur pouvoir, les bolcheviks transforment la Garde rouge en **Armée rouge des ouvriers et paysans** le 15 janvier 1918, et les premières levées de masse se déroulent dès le mois suivant. Sous l'impulsion de Leon Trotski, commissaire à la guerre de 1918 à 1925, le service militaire devient obligatoire en mai 1918 et le pouvoir bolchévique crée par ailleurs les commissaires militaires pour encadrer cette forte mobilisation. Dépourvue d'expérience militaire, cette nouvelle armée s'adjoint les services de spécialistes militaires essentiellement recrutés parmi d'anciens officiers de l'armée impériale russe et surveillés par des commissaires politiques.

Si la période d'avril à septembre 1918 est marquée par de nombreux échecs, l'**Armée rouge** prend définitivement l'ascendant sur les **armées blanches** malgré l'intervention des puissances étrangères (États-Unis, Empire du Japon, France, Royaume-Uni...) et la guerre soviéto-polonaise de 1920.

## RÈGLES DE FACTION





<b>ARMÉE DU PEUPLE</b>	Un groupe d'infanterie de l'Armée rouge qui tire ou charge depuis une zone contenant un groupe d'infanterie ami indemne, obtient un dé supplémentaire au jet de précision ou au test de corps à corps, dans la limite de quatre dés.
<b>ANCIEN OFFICIER TSARISTE</b>	Si le résultat d'un jet d'activation d'un spécialiste militaire est un échec, ce dernier est immédiatement éliminé avec l'ensemble de son état-major.

PERSONNAGES	CDT	COMPÉTENCES		
Spécialiste militaire	Régulier		4	+ Messenger (+1 pt) + Porte-drapeau (+2 pts)
Commissaire	Conscrit		3	+ Messenger (+2 pts) + Porte-drapeau (+2 pts)



FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Troupes de la Tchéka	Entraîné	Fanatique	Légère	Légère 	 	18
Tirailleurs lettons	Entraîné	Motivé	Légère	Légère		14
Marins	Entraîné	Hésitant	Légère	Légère 	 	14
Gardes rouges	Milice	Motivé	Légère 	Légère	-	10
<b>Internationaux</b> : les gardes rouges peuvent être constitués d'internationaux qui bénéficient alors de la compétence 						+ 1
<b>Prisonniers de guerre</b> : les internationaux peuvent être constitués de prisonniers de guerre qui deviennent alors « Entraîné » et « Hésitant ».						+ 1
Conscrits	Milice	Motivé	Légère 	Légère		9
<b>Infanterie montée</b> : les conscrits peuvent être montés. Dans ce cas, ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.						+ 1



CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Cosaques rouges	Entraîné	Hésitant	Légère 	Légère		9
Chariot	Milice	Hésitant	-	-	 	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.						
Un chariot peut gratuitement être amélioré en transport de munitions.						



ARMES COLLECTIVES LÉGÈRES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Fusil-mitrailleur	Milice	Motivé	Légère	Légère	-	13
Tireur isolé	Entraîné	Motivé	Légère	Légère		14
ARMES COLLECTIVES MOYENNES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Mitrailleuse de la Tchéka	Entraîné	Fanatique	Moyenne	Moyenne		21
Mitrailleuse	Milice	Motivé	Moyenne	Moyenne	-	15
ARMES COLLECTIVES LOURDES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Canon	Milice	Motivé	Lourde	Légère		17

Un canon qui se trouve dans la chaîne de commandement d'un spécialiste militaire est considéré comme ayant la compétence si ce dernier dispose d'une ligne de vue sur la zone ciblée.

VÉHICULES À ROUES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Tatchanka	Milice	Motivé	Moyenne	Moyenne	-	16



# ARMÉES BLANCHES

Les **Armées blanches** désignent les diverses formations militaires formées après la révolution d'Octobre et qui ont combattu le pouvoir bolchevik entre 1917 et 1922. Très hétérogènes, les **armées blanches** étaient constituées de monarchistes, de républicains, de mencheviks et de socialistes révolutionnaires, dont l'objectif commun était le renversement du pouvoir soviétique.

Opérant éloignées les unes des autres sans commandement commun et sans l'appui du peuple, les principales armées blanches sont finalement vaincues malgré la tentative d'unification par l'amiral Koltchak nommé gouverneur suprême de Russie entre 1919 et 1920.

## RÈGLES DE FACTION

<b>ÉCLAIREURS</b>	Pour chaque groupe de cavaliers cosaques ou de lanciers en jeu, un pion d'activation supplémentaire est ajouté dans le bol dans la limite de deux pions supplémentaires.
<b>CAVALERIE LÉGÈRE</b>	Un groupe de lanciers ou de cosaques qui charge un groupe situé dans un bâtiment ou dans une zone contenant un obstacle voit son stress augmenter d'un niveau, sauf si le résultat du test de charge est un 3.



PERSONNAGES	CDT	COMPÉTENCES		
Officier	Régulier		5	+ Messenger (+2 pts) + Porte-drapeau (+2 pts) <b>ou</b> Prêtre orthodoxe (+5 pts) + Conseiller allié (+2 pts)
Sous-officier	Conscrit		3	+ Messenger (+2 pts) + Porte-drapeau (+2 pts)
Prêtre orthodoxe	-		EM	Les groupes qui disposent d'une ligne de vue sur le prêtre orthodoxe sont considérés comme étant fanatiques.
Conseiller allié	-	-	EM	Les armes collectives situées dans la zone d'un conseiller allié perdent leur compétence  à longue distance.





FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Officiers	Vétéran	Motivé	Légère	Légère	   	19
Junkers	Entraîné	Motivé	Légère	Légère	  	16
Troupes d'assaut	Entraîné	Motivé	Légère 	Légère 	 	15
Volontaires	Entraîné	Motivé	Légère	Légère 		15
Conscrits	Milice	Hésitant	Légère	Légère 		10



CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Lanciers	Entraîné	Motivé	Légère 	Légère		10
Cosaques	Entraîné	Hésitant	Légère 	Légère	 	10
Chariot	Milice	Hésitant	-	-	 	1

Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.

Un chariot peut gratuitement être amélioré en transport de munitions.






ARMES COLLECTIVES LÉGÈRES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Fusil-mitrailleur	Entraîné	Motivé	Légère	Légère	-	15
Tireur isolé	Entraîné	Motivé	Légère	Légère	  	14
ARMES COLLECTIVES MOYENNES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Mitrailleuse	Entraîné	Motivé	Moyenne	Moyenne	-	18
ARMES COLLECTIVES LOURDES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Canon	Entraîné	Motivé	Lourde 	Légère	 	19









Principalement composées de paysans opposés au régime bolchevik, les **armées vertes** se soulèvent dès l'été 1918 contre la conscription dans l'**Armée rouge**, les réquisitions et plus généralement contre la dictature communiste. De nombreuses armées vertes de tailles différentes voient ainsi le jour tout au long de la période, pouvant aligner quelques centaines de combattants à plusieurs dizaines de milliers dans le cas de l'**Armée révolutionnaire insurrectionnelle ukrainienne** ou de la révolte de Tambov.

Si les **armées vertes** coopèrent à plusieurs reprises avec l'Armée rouge pour repousser les armées blanches, elles affrontent néanmoins régulièrement les troupes envoyées par les bolcheviks pour écraser les révoltes.












## RÈGLES DE FACTION

<b>IMPRÉVISIBLES</b>	Lorsque la compétence  est utilisée pour activer un groupe, aucun ordre n'est disponible sur un résultat de 1 ou moins, mais trois ordres le sont sur un résultat de 2 et plus.
<b>RESSOURCES LIMITÉES</b>	Les armées vertes ne peuvent pas recruter de véhicules.

PERSONNAGES	CDT	COMPÉTENCES		
Ataman	Conscrit		3	+ Porte-drapeau (+2 pts)
Officier mutiné	Régulier	-	3	+ Messenger (+2 pts)
L'officier mutiné ne peut pas activer les groupes qui disposent de la compétence 				

FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Paysans en armes	Milice	Fanatique	Légère 	Légère	  	13
Soldats mutinés	Entraîné	Hésitant	Légère	Légère 		12
<b>Infanterie montée</b> : les fantassins des armées vertes peuvent être montés. Dans ce cas, ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.						+ 1



CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Gardes noirs	Entraîné	Motivé	Légère 	Légère	  	12
Tatchanka	Milice	Fanatique	Moyenne 	Moyenne 	  	19
Une Tatchanka ne peut jamais pénétrer dans une zone de terrain très difficile, ni charger un groupe qui se trouve dans une zone de ce type.						
Chariot	Milice	Hésitant	-	-	 	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.						
Un chariot peut gratuitement être amélioré en transport de munitions.						



ARMES COLLECTIVES LÉGÈRES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Fusil-mitrailleur	Milice	Motivé	Légère  	Légère 	 	15
Fusil-mitrailleur mutiné	Entraîné	Hésitant	Légère  	Légère 		13
Tireur isolé	Entraîné	Motivé	Légère 	Légère 	  	14
ARMES COLLECTIVES MOYENNES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Mitrailleuse	Milice	Motivé	Moyenne  	Moyenne 	 	17
Mitrailleuse mutinée	Entraîné	Hésitant	Moyenne  	Moyenne 		15
ARMES COLLECTIVES LOURDES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Canon	Milice	Motivé	Lourde  	Légère 		16
Un canon qui se trouve dans la chaîne de commandement d'un officier mutiné est considéré comme ayant la compétence  si ce dernier dispose d'une ligne de vue sur la zone ciblée.						

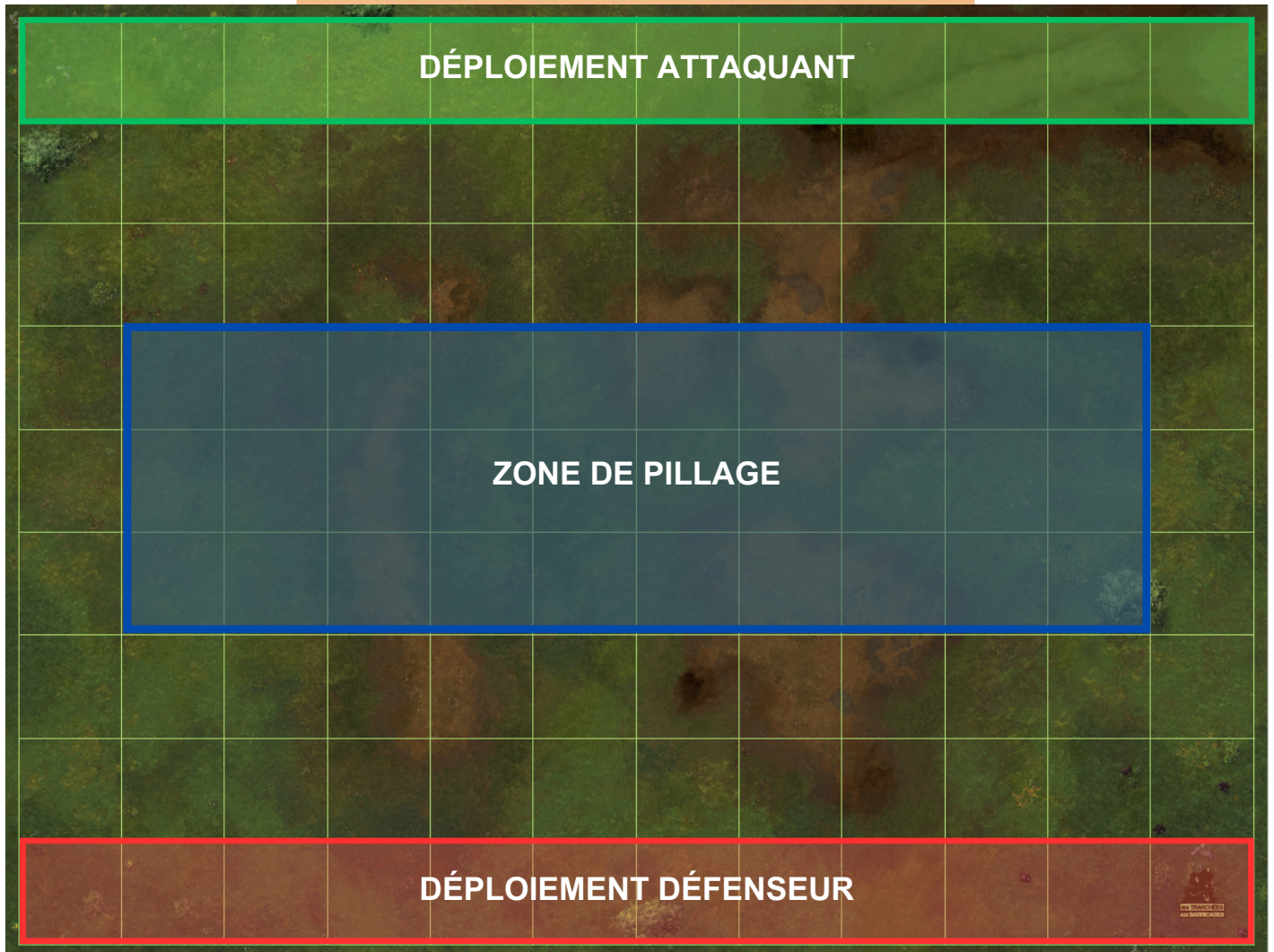


# PILLAGE

Dès le début du conflit, de graves difficultés de ravitaillement apparaissent, conduisant les différentes armées à recourir à la recherche désordonnée des surplus agricoles et au pillage.

En janvier 1919, les bolcheviks mettent en place un système centralisé de réquisition : chaque communauté villageoise est contrainte de verser à l'État un quota de produits agricoles fixé préalablement, entraînant de nombreuses émeutes paysannes et la création d'armées vertes.

**Le rôle de chaque joueur est déterminé selon la règle générale.**

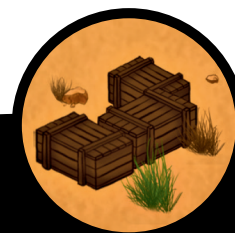


1 Le défenseur place 3 pions butins dans la zone de pillage. L'attaquant place ensuite 2 pions butins dans cette même zone. Aucune pion butin ne peut être situé dans la même zone qu'un autre pion butin ou en être adjacent.

2 Le défenseur déploie ses groupes dans la partie de l'aire de jeu qui lui est réservée, puis l'attaquant en fait autant.



3 Tous les pions d'activation sont placés dans le bol d'activation. Aucun pion « tea time » n'est utilisé durant le premier tour de jeu.



## PILLAGE

Chaque joueur peut dépenser trois ordres pour piller un pion butin qui se trouve dans sa zone.

## DÉROULEMENT

### ◆ APPÂT DU GAIN :

Un groupe présent dans une zone contenant un pion butin peut décider de le piller. Le pion butin est alors retiré de la table et l'état de chaque groupe présent dans la zone passe à indemne.

### ◆ CESSEZ-LE-FEU :

La partie s'achève lorsque le 5e pion « tea time » est tiré.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

À l'issue de la partie, chaque joueur remporte un point de victoire pour chaque groupe ou leader qu'il a retiré à l'adversaire.

Chaque joueur remporte trois points de victoire par zone contenant un pion butin occupé par l'un de ses groupes.

Chaque joueur remporte un point de victoire par pion butin pillé.

Le joueur qui remporte le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

