


















# ARMÉE ROUGE

## 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 indemne obtient un dé supplémentaire au jet de précision ou au test de corps à corps.
<b>Ancien officier tsariste</b>	Si le résultat d'un jet d'activation d'un officier ou d'un spécialiste militaire est un échec, ce dernier est immédiatement éliminé avec l'ensemble de son état-major.

Personnages	Cdt	Compétences		
Officier	Régulier		3	+ Messenger +1 pt + Porte-drapeau + 1 pt
Spécialiste militaire	Régulier	Stratège	4	+ Messenger +1 pt
Commissaire	Conscrit	Corrupteur	3	+ Messenger +2 pts + Porte-drapeau + 2 pts

FANTASSINS	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Gardes rouges	Milice	Motivé	Légère 	Légère		10
<b>Internationaux</b> : Les gardes rouges peuvent être constitués d'internationaux ayant la compétence « impétueux »						+1
<b>Prisonniers</b> : Les Internationaux peuvent être constitués de Prisonniers de guerre « Entraîné » et « hésitant ».						+1
<b>Infanterie montée</b> : Les gardes rouges peuvent être montés. Dans ce cas, ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.						+1
Fusiliers lettons	Entraîné	Motivé	Légère	Légère	Incorruptible	14
Marins	Entraîné	Hésitant	Légère	Légère 	Non fiable Impact	14
Tchékistes	Entraîné	Fanatique	Légère	Légère 	Incorruptible Commissaire	18
CAVALIERS	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Cosaques rouges	Entraîné	Hésitant	Légère 	Légère	éclaireur	9
Chariot	Milice	Motivé			Non fiable transport	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.						
AC Légère	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Fusil-mitrailleur	Milice	Motivé	Légère  	Légère 		13
Tireur isolé	Entraîné	Motivé	Légère Tir précis	Légère 	Discret éclaireur sniper	14
AC Moyenne	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Mitrailleuse	Milice	Motivé	Moyenne  	Moyenne 		15
Mitrailleuse de la Tchéka	Entraîné	Fanatique	Moyenne 	Moyenne 	Incorruptible Commissaire	21
AC Lourde	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Canon	Milice	Motivé	Lourde  	Légère 		16
<b>Un canon qui se trouve dans la chaîne de commandement d'un spécialiste militaire est considéré comme ayant la compétence bombardement, si ce dernier dispose d'une ligne de vue sur la zone ciblée.</b>						









Véhicules à roues	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Tatchanka	Milice	Motivé	Moyenne 	Moyenne 		16

# ARMÉES BLANCHES












## RÈGLES DE FACTION

<b>Cavalerie Légère</b>	Pour chaque groupe de cavaliers cosaques ou de lanciers en jeu, ajoutez un pion d'activation supplémentaire dans le bol (dans la limite de deux pions supplémentaires). Les groupes de cavaliers cosaques et de lanciers ne peuvent jamais pénétrer dans un bâtiment ni charger un groupe qui se trouve dans un bâtiment.
-------------------------	--

Personnages	Cdt	Compétences		
Officier	Régulier	Stratège	5	+ Messenger +2 pts + Porte-drapeau + 2 pts + Conseiller allié + 2 pts
Sous-Officier	Conscrit	Stratège	3	+ Messenger +2 pts + Porte-drapeau + 2 pts
Conseiller allié			EM	Les armes collectives situées dans sa zone perdent leur compétence « arme archaïque » à longue distance

FANTASSINS		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Officiers		Vétéran	Fanatique	Légère	Légère 	Impétueux Incorruptible Stoïque	20
Troupes d'assaut		Entraîné	Fanatique	Légère 	Légère 	Impact Stoïque	16
Junkers		Entraîné	Fanatique	Légère	Légère 	Impétueux Stoïque	17
Volontaires		Entraîné	Motivé	Légère	Légère 	Stoïque	15
Conscrits		Milice	Hésitant	Légère	Légère 	Non fiable	10
CAVALIERS		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Lanciers		Entraîné	Motivé	Légère 	Légère	Impact	10
Cavaliers Cosaques		Entraîné	Hésitant	Légère 	Légère	Imprévisible Éclaireur	10
Chariot		Milice	Motivé			Non fiable transport	1

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

AC Légère		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Fusil-mitrailleur		Entraîné	Motivé	Légère  	Légère 		15
Tireur isolé		Entraîné	Motivé	Légère Tir précis	Légère 	Discret Éclaireur sniper	14
AC Moyenne		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Mitrailleuse		Entraîné	Motivé	Moyenne  	Moyenne 		17
AC Lourde		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Canon		Entraîné	Motivé	Lourde  	Légère 	 Bombardement	19

# ARMÉES VERTES


## RÈGLES DE FACTION

<b>Imprévisibles</b>	Lorsque la compétence « Éclaireur » est utilisée pour activer un groupe, aucun ordre n'est disponible sur un résultat de 1, mais trois ordres sont disponibles sur un résultat de 2.
----------------------	--

Personnages	Cdt	Compétences		
Attaman	Conscrit	Commissaire	5	+ Messenger +2 pts + Porte-drapeau + 2 pts
Officier Mutiné	Régulier		3	+ Messenger +2 pts
L'officier mutiné ne peut pas activer les groupes ayant la compétence « Eclaireur »				

Les armées vertes ne peuvent pas recruter de véhicules.

### Makhno et Schuss : Héros

FANTASSINS	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Makhno et Schuss	Milice	Fanatique	Légère 	Légère	Impétueux Commissaire Eclaireur Porte drapeau	20
<p><b>Pour Makhno :</b> le groupe de Makhno et Schuss peut échanger son état avec un groupe ami présent dans sa zone ou dans une zone adjacente.</p> <p><b>Cruels :</b> Un groupe ami en vue de Makhno et Schuss peut décider d'échouer à son jet de ralliement.</p> <p><b>Infanterie montée :</b> Makhno et Schuss sont montés. Ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.</p>						

FANTASSINS		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Paysans en armes		Milice	Fanatique	Légère 	Légère	Impétueux Eclaireur Discret	13
Soldats mutinés		Entraîné	Hésitant	Légère	Légère 	Non fiable	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	Fanatique	Légère 	Légère	Impétueux Eclaireur terrifiant	13
Tatchanka		Milice	Fanatique	Moyenne 	Moyenne 	Impact terrifiant	18
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	Motivé			Non fiable transport	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.							
AC Légère		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Fusil-mitrailleur		Milice	Motivé	Légère  	Légère 	Eclaireur Discret	15
Fusil-mitrailleur mutiné		Entraîné	Hésitant	Légère  	Légère 	Non fiable	13
Tireur isolé		Entraîné	Motivé	Légère Tir précis	Légère 	Discret éclaireur sniper	14
AC Moyenne		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Mitrailleuse		Milice	Motivé	Moyenne  	Moyenne 	Eclaireur Discret	17
Mitrailleuse mutinée		Entraîné	Hésitant	Moyenne  	Moyenne 	Non fiable	15
AC Lourde		Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Canon		Milice	Motivé	Lourde  	Légère 		16
<b>Un canon qui se trouve dans la chaîne de commandement d'un officier mutin est considéré comme ayant la compétence bombardement, si ce dernier dispose d'une ligne de vue sur la zone ciblée.</b>							

## NOUVELLE COMPÉTENCE

### COMMISSAIRE POLITIQUE :

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.

### COMPÉTENCES



Armes archaïques



Bouclier



Shrapnel



Tir rapide

### VÉHICULES

En attendant la création des véhicules, n'hésitez pas à piocher directement dans le livre de règles (Renault FT par exemple).

**PRÉCISIONS :** Un Héros est forcément « incorruptible »

---

### IDÉES POUR PLUS TARD

(Probablement pour un perso spécial ou un scénario)

<b>Vodka</b>	<p>À chaque tour, vous devez choisir de faire boire vos troupes ou non.</p> <p>À la première rasade, les groupes hésitants deviennent motivés</p> <p>À la seconde rasade, les groupes obtiennent la compétence « arme archaïque » à longue portée</p> <p>À la troisième rasade, les groupes obtiennent la compétence « Impétueux »</p> <p>À la quatrième rasade, les groupes obtiennent la compétence « arme archaïque » à courte portée</p> <p>À la cinquième rasade, les groupes motivés deviennent Fanatiques</p> <p>À la sixième rasade, les groupes deviennent « non fiables »</p> <p>Si vous choisissez de ne pas faire boire vos troupes, retirez définitivement un de vos pions d'activation.</p> <p>Tous les effets sont cumulatifs.</p>
--------------	---