

































ARMÉE ROUGE

RÈGLES DE FACTION

Armée du peuple	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.
Ancien officier tsariste	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
Internationaux : Les gardes rouges peuvent être constitués d'internationaux qui bénéficient alors de la compétence 						+1 pt
Prisonniers de guerre : Les internationaux peuvent être constitués de prisonniers de guerre qui deviennent alors « Entraîné » et « hésitant ».						+1 pt
Infanterie montée : Les gardes rouges peuvent être montés. Dans ce cas, ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.						+1 pt
Fusiliers lettons	Entraîné	Motivé	Légère	Légère		14
Marins	Entraîné	Hésitant	Légère	Légère 	 	14
Tchékistes	Entraîné	Fanatique	Légère	Légère 	 	18
CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Cosaques rouges	Entraîné	Hésitant	Légère 	Légère		9
Chariot	Milice	Motivé			 	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.						
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	Milice	Motivé	Moyenne  	Moyenne 		15
Mitrailleuse de la Tchéka	Entraîné	Fanatique	Moyenne 	Moyenne 	 	21
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 spécialiste militaire est considéré comme ayant la compétence bombardement, 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

RÈGLES DE FACTION


Cavalerie Légère	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). 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 	  	20
Troupes d'assaut	Entrainé	Fanatique	Légère 	Légère 	 	16
Junkers	Entrainé	Fanatique	Légère	Légère 	 	17
Volontaires	Entrainé	Motivé	Légère	Légère 		15
Conscrits	Milice	Hésitant	Légère	Légère 		10
CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Lanciers	Entrainé	Motivé	Légère 	Légère		10
Cavaliers Cosaques	Entrainé	Hésitant	Légère 	Légère	 	10
Chariot	Milice	Motivé			 	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.						
ARMES COLLECTIVES LÉGÈRES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Fusil-mitrailleur	Entrainé	Motivé	Légère  	Légère 		15
Tireur isolé	Entrainé	Motivé	Légère 	Légère 	  	14
ARMES COLLECTIVES MOYENNES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Mitrailleuse	Entrainé	Motivé	Moyenne  	Moyenne 		17
ARMES COLLECTIVES LOURDES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Canon	Entrainé	Motivé	Lourde  	Légère 	 	19






ARMÉES VERTES













































RÈGLES DE FACTION

Imprévisibles	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.
Ressources limitées	Les armées vertes ne peuvent pas recruter de véhicules.

PERSONNAGES	CDT	COMPÉTENCES		
Ataman	Conscrit	Commissaire	5	+ Porte-drapeau (+2 pts)
Officier mutiné	Régulier		3	+ Messenger (+2 pts)
L'officier mutiné ne peut pas activer les groupes qui ont la compétence 				




























Makhno et Schuss : Héros

FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Makhno et Schuss	Milice	Fanatique	Légère 	Légère	   	18
<p>Pour Makhno : 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>Cruels : Un groupe ami en vue de Makhno et Schuss peut décider d'échouer à son jet de ralliement.</p> <p>Infanterie montée : 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	  	13
Soldats mutinés	Entrainé	Hésitant	Légère	Légère 		12
Infanterie montée : Les fantassins des armées vertes peuvent être montés. Dans ce cas, ils considèrent la première zone de terrain praticable traversée comme une route.						+1 pt
CAVALIERS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Gardes Noirs	Entrainé	Fanatique	Légère 	Légère	  	13
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	Motivé			 	1
Un chariot ne peut pas charger et combat avec un seul dé au corps à corps.						
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	Entrainé	Hésitant	Légère  	Légère 		13
Tireur isolé	Entrainé	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	Entrainé	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 bombardement, si ce dernier dispose d'une ligne de vue sur la zone ciblée.						

VÉHICULES

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 		21
Véhicules blindés à chenilles	Expérience	Moral	Tir à longue portée	Tir à courte portée	Compétences	Coût
Mark V Male	Milice	Motivé	Moyenne 	Moyenne 		21
Austin-Putilov	Milice	Motivé	Légère 	Moyenne 		20
Semi-chenillés : Les véhicules semi-chenillés ne peuvent se déplacer que d'une zone en terrain très difficile.						
Char Renault FT	Milice	Motivé	Légère 	Légère 		18
Char Renault FT	Milice	Motivé	Légère 	Légère 		18

Armées blanches : chaque véhicule peut être dirigé par un équipage « entraîné » pour +2 pts.

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.





PRÉCISIONS :



HÉROS : un héros est systématiquement

IDÉES POUR PLUS TARD...

(Probablement pour un perso spécial ou un scénario)

Vodka	<p>À chaque tour, les troupes ont la possibilité de boire ou non.</p> <p>À la première rasade, les groupes « hésitants » deviennent « motivés ».</p> <p>À la seconde rasade, les groupes obtiennent la compétence  à longue portée.</p> <p>À la troisième rasade, les groupes obtiennent la compétence .</p> <p>À la quatrième rasade, les groupes obtiennent la compétence  à courte portée.</p> <p>À la cinquième rasade, les groupes motivés deviennent « fanatiques ».</p> <p>À la sixième rasade, les groupes deviennent .</p> <p>Si les troupes décident de ne pas boire, un de vos pions d'activation est définitivement retiré.</p> <p>Tous les effets sont cumulatifs.</p>
--------------	---