

METACAMPAIGN

SCÉNARIO STEEL BATTALION

Manuel du pilote (version française)
v.1.8

CAMPAGNE 2015

INTRODUCTION

Les Pacific Rim Forces ont envahi le Hai Shi Dao ! Que vous soyez un croisé partisan des autorités ou un communiste de la république dissidente, le destin de l'île dépend d'un petit groupe de pilotes d'élite de Vertical Tank.

Si vous pensez que vous avez ce qu'il faut, les recruteurs sont prêts !

Metacampaign est une remise en œuvre du mode campagne mort depuis longtemps du jeu de Capcom *Steel Battalion : Line of Contact*. Les pilotes vont s'affronter pour le contrôle de l'île de Hai Shi Dao sur une carte persistante avec un système de suivi de réapprovisionnement complet. Réussissez et votre faction marquera des Points de Campagne (PC). Échouez et vous vous retrouverez rapidement acculé au mur. Oubliez de vous éjecter, et tout est fini.

Ce n'est plus l'entraînement. Chaque minute de chaque mission est consacrée à une seule chose : gagner la guerre.

CALENDRIER

La Metacampaign 2015 sera divisée en 8 tours, représentant chacun une période abstraite de temps dans la guerre. Entre les tours, de nouveaux armements sont introduits dans un camp ou les deux. Soyez avertis, la nature des Vertical Tanks disponibles influence fortement les tactiques adoptées pour remporter la victoire sur le terrain. Soyez attentifs au Calendrier d'approvisionnement (voir en annexe) pour savoir quel armement et Vertical Tank seront accessibles et quand.

Le calendrier est encore à définir entre joueurs et organisateurs des LANs *Steel Battalion*, mais une première tentative peut être envisagée lors de la prochaine LAN en février 2015.

Un Doodle sera mis en place prochainement pour fixer la date idéale pendant le mois de février.

LA CARTE DE CAMPAGNE

La Carte de Campagne consiste en un nombre de champs de bataille individuels assemblés dans une lutte acharnée permanente entre les factions. Les joueurs prennent l'histoire avec chaque faction fermement retranchée sur l'île et sur un pied d'égalité.

Les batailles prennent place dans une des quatre situations suivantes : Face à face, Progression, Assaut, et Mise en déroute.

Dans les cartes de **Face à face**, chaque équipe est répartie de manière équitable et tente de sécuriser le même objectif neutre. Les cartes **Progression** et **Assaut** présentent des objectifs plus compliqués ou difficiles à atteindre pour les attaquants. Les cartes de **Mise en déroute** sont des opérations en intérieur très risquées où les attaquants peuvent profiter de leur avantage, en tentant le quitte ou double, pour une victoire décisive.

FLOW OF BATTLE

Le (Supa?)Flow of Battle est plus lisible sur la Carte Complète (voir en annexe), mais est détaillée ci-dessous pour référence :

- Les hostilités commencent au Tour 1, Carte 1 — Face à face (flèche d'entrée verte)
- La victoire sur un Face à face mène à une Progression lors de la prochaine bataille, pour la faction victorieuse (flèche bleue ou rouge)
- Lorsque les attaquants remportent une Progression, ils marquent 1 Point de Campagne (PC) et la bataille se poursuit sur un Assaut pour la carte suivante
- Lorsque les défenseurs remportent une Progression, la bataille retourne sur un Face à face pour la carte suivante.

- Lorsque les attaquants remportent un Assaut, ils ont le choix entre :

- marquer 2 PC et retourner à un Face à face ;
- ou ne pas marquer de PC et engager une Mise en déroute.

- Lorsque les défenseurs remportent un Assaut, la bataille retourne sur une Progression. La dernière bataille en Assaut de la Carte de Campagne est une exception — lorsque les défenseurs remportent cette bataille, la bataille reprend sur un Face à face (flèche verte)

- Lorsque les attaquants remportent une Mise en déroute, ils marquent 4 PC et la bataille reprend sur un Face à face

- Lorsque les défenseurs remportent une Mise en déroute, la bataille reprend sur un Face à face

Les pilotes qui souhaitent en savoir plus sur les cartes individuelles peuvent visiter le site LINEOFCONTACT.NET pour une analyse complète des tactiques de toutes les cartes utilisées lors de la Metacampaign.

SCORING

- Remporter une carte en Face à face, en tant qu'équipe attaquante = **1 PC**
- Remporter une carte en Assaut, en tant qu'équipe attaquante, en choisissant de s'arrêter = **2 PC**
- Remporter une carte en Assaut, en tant qu'attaquant, en choisissant d'engager une Mise en déroute = **0 PC**
- Remporter une carte en Mise en déroute, en tant qu'équipe attaquante = **4 PC**

Le score final sera comptabilisé à la fin du tour 8, et un vainqueur déclaré !

LE PERSONNEL DE CAMPAGNE

Un personnel dédié à la campagne est disponible pour vous aider à vous y retrouver dans le désordre de la guerre.

Ils feront en sorte que vous ne manquiez pas d'approvisionnement, vous donneront toutes les données correspondantes aux missions, en vous assistant dans les briefings et les stratégies.

Commandant HSD/PRF — Votre Commandant de faction sert d'autorité de commandement pour la durée de la guerre. Ils vous fourniront les pré-briefings, les conseils stratégiques, et vous aideront dans la rotation des pilotes de votre faction au fil des batailles. Bien qu'ils fassent parti du personnel de campagne, aucun d'entre eux n'est neutre, et si vous posez une question, vous aurez une réponse en fonction de votre faction (HSD ou PRF).

Assistant HSD/PRF — Ces deux gentlemen s'occupent des réglages et configurent les batailles. Ils vont récupérer vos Vertical Tanks (VT) et les pièces détachées qui auraient survécues à la fin de la bataille. Si vous avez affaire à un Maître du jeu, ils vont également s'occuper des cartes et répondre à vos questions.

Maître du jeu — Vous allez beaucoup le voir. À chaque fois que vous aurez besoin d'un nouveau VT, en fait. Le Maître du jeu rédige votre liste d'équipement/d'armement avant chaque mission et s'occupe de recycler votre vieux matériel. Si vous avez besoin d'un conseil objectif, c'est vers lui que vous pourrez vous tourner.

LE SYSTÈME DE RAVITAILLEMENT

LE CONCEPT

Dans la version originale de la campagne de *Steel Battalion : Line of Contact*, Capcom entretenait une grande base de donnée sur les joueurs et les appareils sur les champs de bataille, en commençant par chaque Vertical Tank (VT). Une part considérable de la profondeur du jeu venait des éléments qu'on pouvait obtenir au fil de la campagne. Pendant le premier tour de la campagne, par exemple, le Hai Shi Dao (HSD) est pris au dépourvu et ne peut seulement déployer une partie limitée de l'armement de première génération, faisant de cette semaine de conflit (appelée «Hell Week») un combat désespéré contre les supérieurs Pacific Rim Forces (PRF). Plus tard, le vent tourne lorsque le HSD maîtrise les armes de précision à distance et l'artillerie lourde.

Vers la fin de la campagne, un armement extraordinairement efficace devient disponible en quantité extrêmement limité pour les deux camps. Le système de ravitaillement de la Metacampaign simule la profondeur de la campagne originale sans avoir à suivre les points ou utiliser un système mathématique complexe.

VOTRE VERTICAL TANK

Chaque VT dans le jeu est représenté par une carte. Si vous avez trois cartes de Decider, cela correspond à trois Decider dans votre hangar personnel.

Vous ne pouvez pas piloter ce que vous ne possédez pas dans votre hangar.

APPROVISIONNEMENT

Avant chaque mission, vous aurez la possibilité d'aller voir le Maître du jeu. Après avoir vérifié vos références de pilote, il vous fournira des cartes à piocher dans le «Supply Deck». Le paquet de cartes contient un mélange de tous les VTs actuellement disponibles dans les quantités appropriées pour le tour en cours.

De plus, le paquet est construit de sorte à ce que chaque groupe de pilotes recevra les forces capables d'assurer n'importe quelle mission, bien que ce ne soit pas toujours garanti — la guerre, c'est l'enfer ! Vous aurez besoin d'échanger avec vos coéquipiers pour vous assurer que chacun ait un set d'armement convenable ou approprié à chaque membre de l'équipe.

Un tableau complet de la composition du «Supply Deck» pour chaque tour est disponible en annexe.

UTILISER L'ARMEMENT

Lorsque votre mission va commencer, l'assistant collectera vos VTs choisis et configurera votre poste avec l'armement approprié. Si vous avez quatre cartes Blade, vous pouvez toutes les jouer d'un coup pour avoir quatre Blades disponibles pour la mission. Vous ne pouvez pas piloter de VT dont vous n'avez pas la carte physique correspondante. Vous n'avez pas de quantité minimum de VT à engager, mais vous aurez sûrement envie de conserver un armement rare et puissant jusqu'à ce que vous l'ayez en quantité suffisante pour l'utiliser — personne n'aime rester spectateur après 5 minutes de jeu sur une mission de 30 minutes...

Lorsque la mission se termine, **restez sur l'écran de résultats !** Votre assistant HSD/PRF vous restituera tout arsenal non-détruit qui pourra être réutilisé lors des futures missions. Si vous passez l'écran de résultats, vous ne récupèrerez aucun VTs.

Vous êtes libre d'utiliser, de garder et d'échanger vos VTs comme bon vous semble. Pilotez prudemment, et vous commencerez à vous faire un hangar de VTs approprié pour chaque situations.

DISPONIBILITÉ ET RARETÉ

Il y a beaucoup de VTs disponibles pour chacune des factions, mais pas tous immédiatement. Comme le conflit progresse sur 8 tours, la disponibilité des VTs changera en fonction de ce qui sera actuellement fabriqué en série. Chaque VT entrera dans le paquet de cartes «Supply Deck» lors du tour inscrit dans la «Base de donnée des arrivages» (voir en annexe), mais pas forcément en grosse quantité.

Le Hai Shi Dao aura toujours au moins un équipement d'artillerie disponible, et les Pacific Rim Forces au moins un équipement d'attaque rapide. L'équipement spécialisé sera disponible beaucoup moins fréquemment, et les VTs haute de gamme n'appa-

raîtront pas avant quelques heures de missions. Des efforts considérables ont été déployés pour imiter le système de rareté et de disponibilité pour chaque VT comme on le trouvait dans la campagne originale du jeu. Sachant que quelques modèles très rares de VTs sont rendus disponibles dans la Metacampaign, alors qu'il fallait atteindre de 30 à 60 missions effectuées pour les débloquer dans le mode campagne original.

RECYCLAGE DE VT

Votre hangar va refléter vos aptitudes au combat et votre style de jeu en tant que pilote de VT. Pilotez efficacement et prudemment et vous commencerez à acquérir un maximum d'équipement. Cependant, une partie de cet équipement se retrouvera obsolète au fil de la campagne et chaque camp dévoileront peu à peu de nouveaux modèles. De plus, si vous passez beaucoup de temps en dehors de la campagne, vous risquez de trouver votre hangar fortement dépassé. Mais un vieil équipement ne veut pas dire un équipement inutile ! Mais, si vous devez en acquérir des plus récents et plus performants, rendez-vous au bureau du Maître du jeu. Il vous permettra de recycler vos VTs à un ratio fixe et vous pourrez piocher de nouvelles cartes dans le paquet en cours. Vous n'aurez pas forcément ce que vous voudrez, mais ce sera un équipement actualisé que vous pourrez facilement échanger avec vos coéquipiers.

ÉCHANGER

Vous pouvez faire ce que vous souhaitez avec vos VTs. Cependant, afin de sortir des combinaisons utiles de VTs, vous aurez besoin d'échanger. C'est particulièrement vrai pour les équipements rares. Avec qui vous échangé et ce que vous échangé est laissé à la discrétion des pilotes. Il vous est même autorisé d'échanger avec l'ennemi si vous le souhaitez. Seulement, soyez prudent car vous donnez alors une partie de l'avantage

stratégie de votre faction à l'ennemi !

Fournir aux PRF des équipements d'artillerie lourde très tôt dans la campagne serait dévastateur pour la défense de l'île des HSD. De la même façon, donner à un pilote HSD un VT équipé d'un railgun risque de faire de vous l'ennemi numéro un de vos coéquipiers.

Si vous avez des doutes, vous pouvez demander conseil à votre commandant de faction ou au Maître du jeu, qui vous aideront à évaluer vos échanges.

QUELQUES PRÉCISIONS

Chaque fois que vous allez piocher dans le «Supply Deck», vous piochez 3 cartes. Ce nombre changera au cours de la campagne en fonction de différents facteurs.

L'équipe créatrice de la Metacampaign modifiera le taux de pioche pour faire en sorte que les pilotes combattent intelligemment tout en évitant l'accumulation d'une grosse pile de VTs.

Une grande partie de la saveur de la campagne originale résidait dans le fait d'avoir à prendre la décision sur ce qu'on risque de perdre sur le champ de bataille. Cette tension sera maintenue au mieux sur la Metacampaign.

Pour le moment, le ratio de recyclage de VT est de 3 pour 1. Donc la possibilité d'échanger, auprès du Maître du jeu, 3 VTs contre une nouvelle carte du paquet en cours.

R.B. et JAR

Q - Où sont passés les **Right Brothers** ?

R - Les vétérans de *Line of Contact* se demandent sûrement où sont passés les *Right Brothers*. Pour réaliser une campagne sur un temps aussi limité qu'une journée ou un week-end, il a fallu simplifier le conflit en le limitant à 2 camps. Ne vous inquiétez pas, leurs VTs sont toujours disponibles. À partir du 3^e tour, une quantité limitée de matériel R.B. capturé sera aléatoirement ajouté au «Supply Deck» du Maître du jeu pour les 2 camps. En plus, le briefing pourra vous donner une petite idée sur la façon d'acquérir le matériel spécial en effectuant les tâches nécessaires.

Q - Où sont passés les **Jaralaccs** ?

R - Comme les R.B., les *Jaralaccs* ont été mis de côté afin de simplifier la campagne. Cependant, leurs VTs sont disponibles également. À partir du 5^e tour, une quantité limitée de matériel JAR capturé sera aléatoirement ajouté au «Supply Deck» du Maître du jeu pour les 2 camps. En plus, les pilotes auront accès à une mécanique alternative d'accès au nouveau matériel, sous la forme du «Test de Recrutement Jaralaccs».

Un pilote peut choisir de renoncer à sa phase de pioche de ravitaillement avant un combat, pour aller rencontrer les *Jaralaccs*. Le prix à payer pour ce privilège est alors de 3 cartes de VT, qui sont immédiatement défaussées. Le pilote se verra accordé une quantité illimitée de m-Vitzh (un VT issu du camp des JAR) qu'il devra utiliser obligatoirement pour le prochain combat. Si son équipe remporte le combat, le pilote pourra immédiatement recevoir une pioche

complète depuis le paquet de cartes «Jaralaccs», et recevra aussi une carte de pilote supplémentaire. Félicitations, vous faites maintenant partie des *Jaralaccs* !

Les pilotes JAR continuent de combattre pour leur camp d'origine et sont toujours considérés comme des HSD ou des PRF au sein de la campagne. Dorénavant, lorsque des VTs seront recyclés auprès du Maître du jeu, un pilote JAR pourra choisir de recevoir des nouvelles cartes dans le paquet «Jaralaccs» au lieu des cartes du paquet de la faction originale.

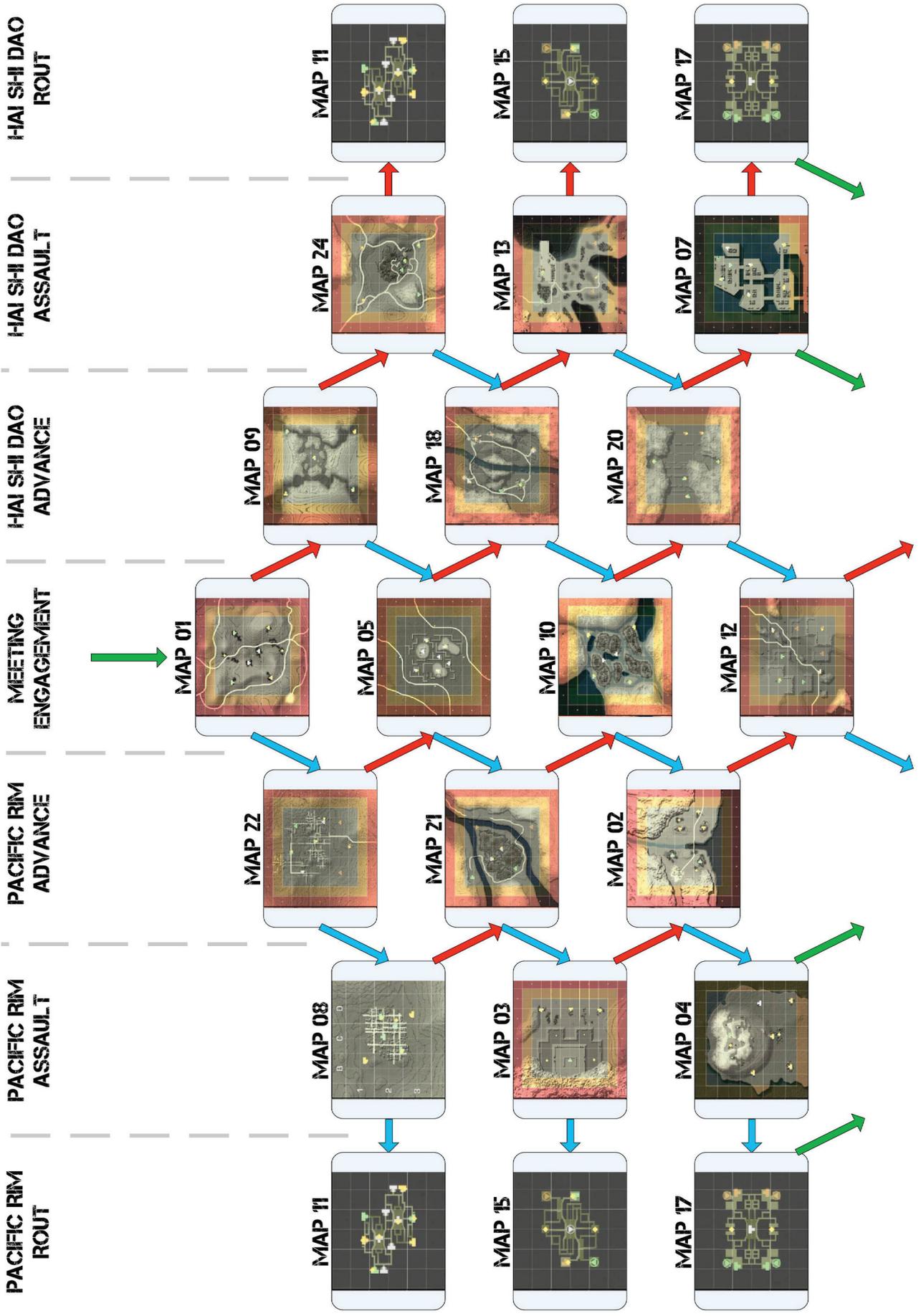
Également, un pilote JAR qui a passé le «Test de Recrutement Jaralaccs» avec succès obtient le rang de **Professionnel**, et le droit, sans obligation, de se défausser d'une de ses cartes issues du paquet standard pour piocher une carte dans le paquet de cartes «Jaralaccs».

Un pilote qui réussit un second «Test de Recrutement Jaralaccs» obtient le rang de **Virtuose**, et le droit de se défausser de 2 cartes issues du paquet standard pour piocher 2 cartes dans le paquet de cartes «Jaralaccs».

Un pilote qui réussit un troisième «Test de Recrutement Jaralaccs» obtient le rang de **Prodige**, et le droit de remplacer toutes ses futures cartes issues du paquet standard pour en piocher un nombre équivalent dans le paquet de cartes «Jaralaccs».

Un pilote qui continue de passer le «Test de Recrutement Jaralaccs» une fois le rang **Prodige** atteint n'en tire plus aucun bénéfice !

CARTE DE LA CAMPAGNE



VERTICAL TANKS

| Name | Type | Generation | Max Speed | Durability | Balancer | Veering | Torque | Fuel Load | STD Weight | MAX Weight | Sortie Points | Turn | Availability |
|-------------------|------------------|------------|-----------|------------|----------|---------|--------|-----------|------------|------------|---------------|------|--------------------|
| Vortex | Medium, Support | 1 | 11.5 | 2.2 | 8 | 8 | 15.5 | 8 | 14 | 16 | 10 | 1 | Mass Production |
| Vitzh | Light, Standard | 1 | 11.5 | 2.5 | 20 | 8 | 3.5 | 6 | 10 | 12 | 10 | 1 | Mass Production |
| Scare Face | Medium, Standard | 1 | 13 | 3 | 10 | 12.5 | 4.5 | 8 | 15 | 17 | 20 | 2 | Mass Production |
| m-Vitzh | Light, Standard | 1 | 12.5 | 3 | 17 | 8 | 4 | 7 | 10 | 14 | 10 | 3 | Limited Production |
| Scare Face A1 | Light, Standard | 1 | 15.5 | 2.5 | 5 | 13.5 | 5 | 6.5 | 12 | 13 | 20 | 3 | Limited Production |
| Scare Face II | Medium, Standard | 2 | 14.5 | 5.5 | 15.5 | 10.5 | 6 | 12 | 20 | 24 | 40 | 4 | Mass Production |
| Maelstrom | Medium, Support | 2 | 13.5 | 4 | 9.5 | 9 | 20 | 6.5 | 19 | 22 | 40 | 5 | Limited Production |
| Behemoth | Heavy, Support | 2 | 11.5 | 16 | 17 | 7 | 14.5 | 14.5 | 26 | 29 | 65 | 5 | Rare |
| Garpike | Medium, Assault | 2 | 16.5 | 7 | 12.5 | 12.5 | 14.5 | 9 | 15 | 18 | 55 | 6 | Rare |
| Regal Dress A | Medium, Support | 3 | 16.5 | 7 | 12.5 | 14 | 16.5 | 13 | 24 | 28 | 70 | 7 | Rare |
| Regal Dress N | Medium, Standard | 3 | 16.5 | 8 | 12.5 | 14 | 16.5 | 13 | 24 | 26 | 70 | 7 | Rare |
| Juggernaut | Medium, Standard | 3 | 17.5 | 10 | 14 | 17 | 7.5 | 19 | 38 | 40 | 90 | 8 | Rare |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| Decider | Medium, Standard | 1 | 13.5 | 3.5 | 12.5 | 12.5 | 4 | 7.5 | 14 | 16 | 20 | 1 | Mass Production |
| Falchion | Light, Standard | 1 | 16.5 | 2 | 7 | 16 | 1.5 | 6 | 10 | 12 | 20 | 1 | Limited Production |
| Decider Volcanic | Medium, Support | 1 | 11.5 | 3 | 5 | 8 | 3 | 8 | 12 | 16 | 15 | 2 | Limited Production |
| Prominence M1 | Medium, Standard | 2 | 14.5 | 5 | 17 | 10.5 | 6 | 12 | 22 | 24 | 40 | 4 | Mass Production |
| Blade | Light, Standard | 2 | 16.5 | 3 | 8 | 17.5 | 1.5 | 7 | 12 | 15 | 35 | 4 | Limited Production |
| Rapier | Light, Standard | 2 | 20 | 3 | 8 | 18 | 2 | 9 | 15 | 18 | 45 | 5 | Rare |
| Prominence M2 | Medium, Standard | 2 | 13 | 5 | 8 | 7 | 4.5 | 6 | 8 | 12 | 60 | 5 | Limited Production |
| Prominence M3 | Medium, Standard | 2 | 16.5 | 6 | 18 | 11.5 | 5.5 | 7 | 12 | 14 | 65 | 6 | Rare |
| Quasar | Medium, Standard | 3 | 18.5 | 9 | 11 | 18 | 7 | 17.5 | 32 | 36 | 85 | 7 | Rare |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| Colt | Medium, Standard | 1 | 12.5 | 3 | 16 | 7 | 10 | 7 | 12 | 15 | 14 | 3 | Mass Production |
| Colt Executive | Medium, Standard | 1 | 13.5 | 3 | 12.5 | 9 | 10 | 8 | 13 | 16 | 16 | 3 | Mass Production |
| Yellow Jacket | Medium, Standard | 2 | 13.5 | 4 | 18 | 10.5 | 11.5 | 9.5 | 16 | 20 | 30 | 4 | Mass Production |
| Sheepdog | Light, Scout | 2 | 19.5 | 2 | 8.5 | 20 | 16 | 5 | 8 | 10 | 45 | 5 | Rare |
| Siegeszug | Medium, Assault | 2 | 15.5 | 7 | 14 | 10.5 | 12.5 | 10.5 | 20 | 22 | 60 | 6 | Rare |
| Earthshaker | Heavy, Standard | 3 | 17.5 | 20 | 12.5 | 16.5 | 15.5 | 12.5 | 34 | 37 | 100 | 7 | Rare |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| Jaralaccs C | Heavy, Assault | 2 | 16 | 6.5 | 11 | 11.5 | 13.5 | 9 | 16 | 18 | 50 | 5 | Mass Production |
| Jaralaccs N | Heavy, Standard | 2 | 15 | 5.5 | 11 | 11.5 | 12.5 | 12 | 22 | 24 | 45 | 5 | Mass Production |
| Jaralaccs NS-R | Heavy, Standard | 2 | 16 | 8 | 12.5 | 14 | 14.5 | 12.5 | 22 | 26 | 60 | 6 | Rare |
| Jaralaccs Macabre | Heavy, Assault | 2 | 17 | 10 | 12.5 | 16.5 | 15.5 | 14.5 | 26 | 30 | 70 | 7 | Rare |

DISPONIBILITÉ DES VTS

| Pacific Rim Forces | Hai Shi Dao | Right Brothers | Jaralaccs |
|--------------------|------------------|------------------|---------------------|
| Tour 1 | | | |
| Decider 18 | Vitzh 15 | | |
| Falchion 7 | Vortex 10 | | |
| Tour 2 | | | |
| Decider 13 | Vitzh 9 | | |
| Falchion 6 | Vortex 7 | | |
| Decider Volcanic 6 | Scareface 9 | | |
| Tour 3 | | | |
| Decider 13 | Vortex 7 | Colt 8 | |
| Falchion 6 | Scareface 10 | Colt Executive 6 | |
| Decider Volcanic 6 | m-Vitzh 4 | | |
| | Scare Face A1 4 | | |
| Tour 4 | | | |
| Decider Volcanic 6 | Vortex 6 | Yellow Jacket 5 | |
| Prominence M1 13 | m-Vitzh 5 | | |
| Blade 6 | Scare Face A1 4 | | |
| | Scare Face II 10 | | |
| Tour 5 | | | |
| Decider Volcanic 4 | m-Vitzh 4 | Sheepdog 2 | m-Vitzh 9 |
| Prominence M1 10 | Scare Face A1 4 | | Jaralaccs C 8 |
| Blade 5 | Scare Face II 10 | | Jaralaccs N 8 |
| Rapier 2 | Maelstrom 5 | | |
| Prominence M2 4 | Behemoth 2 | | |
| Tour 6 | | | |
| Prominence M1 11 | Scare Face A1 4 | Siegezug 3 | m-Vitzh 8 |
| Blade 5 | Scare Face II 10 | | Jaralaccs C 7 |
| Rapier 2 | Maelstrom 5 | | Jaralaccs N 7 |
| Prominence M2 5 | Behemoth 3 | | Jaralaccs NS-R 3 |
| Prominence M3 2 | Garpike 3 | | |
| Tour 7 | | | |
| Prominence M1 10 | Scare Face II 10 | Earthshaker 1 | m-Vitzh 6 |
| Blade 5 | Behemoth 4 | | Jaralaccs C 7 |
| Rapier 2 | Garpike 4 | | Jaralaccs N 7 |
| Prominence M2 5 | Regal Dress A 3 | | Jaralaccs NS-R 4 |
| Prominence M3 2 | Regal Dress N 4 | | Jaralaccs Macabre 1 |
| Quasar 1 | | | |
| Tour 8 | | | |
| Prominence M1 8 | Scare Face II 5 | | m-Vitzh 6 |
| Blade 5 | Behemoth 4 | | Jaralaccs C 7 |
| Rapier 2 | Garpike 4 | | Jaralaccs N 7 |
| Prominence M2 5 | Regal Dress A 5 | | Jaralaccs NS-R 4 |
| Prominence M3 3 | Regal Dress N 5 | | Jaralaccs Macabre 1 |
| Quasar 2 | Juggernaut 2 | | |

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, merci à **Maradine** pour l'autorisation d'utilisation, de traduction et de modification du manuel et des éléments de jeu de la Metacampaign.

Et bravo à lui et tous ceux qui ont contribué à sa création !

Merci à l'**association Retro-gaming Connexion** et ses membres pour l'organisation des LANs physiques Steel Battalion : Line of Contact.

www.retro-gc.fr

Wonderpanzer - Sergent instructeur

Fiend41, Galoupiot, Greg, Iceman, Odie_One, Scrat, Xirius_Thir - Vétérans

Arethius, Dragonholy, Flow, Kuk, Mez, NTRS, Redgi - Pilotes aguerris

BaronLestat666, Gobolz, Princeps-Bonus, ShyKoopaa77, Simsim - Dernières recrues