


COMPILATION DES ARMES ET COMPETENCES



ARSENAL ET EFFETS D'ARME.

AP INCENDIARY BLAST  : la valeur représente une explosion qui perce les armures.

Lancez "X" dés pour chaque figurine ciblée et éliminez l'unité entière si le résultat d'au moins un dé est .

BURST WEAPONS : en cas d'attaque avec une arme à tir en rafale contre une cible qui n'a pas bougé pendant ce tour, doublez le nombre de dés lancés.

FLAME WEAPONS (lance-flammes/Flammenwerfer) : les lance-flammes sont des armes dévastatrices, capables d'infliger des dommages énormes sur tous types de cibles.

Les lance-flammes ignorent le couvert et ne peuvent pas détruire les pièges antitank.





Les lance-flammes qui font feu à plus d'une case de distance infligent des dégâts à toutes les unités se trouvant sur des cases entre l'unité attaquante et l'unité ciblée - même s'il s'agit d'unité(s) alliée(s).



Quand une unité fait feu avec un lance-flammes ayant une portée supérieure à 1, le joueur qui attaque choisit les cases où les flammes se propagent. L'unité attaquante doit toujours être en mesure de voir chaque cible en suivant les règles normales concernant la ligne de mire.

INCENDIARY BLAST  : lancez "X" dés pour chaque figurine ciblée et infligez 1 dégât pour  chaque obtenu.

KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE : Lancez le nombre de dés indiqués dans le tableau des armes pour chaque figurine encore dans l'escouade.

Ce sont des armes de catégories **C** (armes de corps à corps) et de fait, ces armes ignorent les couverts.

LASER WEAPONS : en utilisant cette arme, infligez un (ou plusieurs, suivant le tableau d'arme) dégât(s) pour chaque  obtenu, et relancez tous les . Continuez à infliger des dégâts et à relancer chaque  jusqu'à ce que tous les dés soient des .

Quand une unité avec des armes laser exécute une **SUSTAINED ATTACK** (attaque soutenue), relancé une fois tout  obtenu lors du premier lancé de dés seulement. Ceci est pour la **SUSTAINED ATTACK**. Ensuite continuer a relancé tous  (y compris ceux obtenu avec la **SUSTAINED ATTACK**) pour les armes laser.

LIMITED-AMMO WEAPONS : en cas de **SUSTAINED ATTACK** (attaque soutenue), relancez les dés comme habituellement.



Les armes à munitions limitées appartiennent à l'ensemble de l'unité, donc n'importe quel soldat de l'escouade peut les utiliser même s'il est le seul survivant de son escouade et que la figurine ne porte pas l'arme à munitions limitées.

Note : c'est une exception à la règle générale qui dit qu'un soldat peut uniquement utiliser ce que la figurine transporte.

PHASER BLAST (X×Y) : la valeur de combat représente une boule d'énergie concentrée qui explose à l'impact.

"X" représente à quel point l'unité peut "viser" la cible.

"Y" représente à quel point l'explosion est puissante.

Lancez "X" dés et comptez le nombre de  obtenu. Chaque  obtenu de cette façon permet de lancer "Y" dés. Chaque  obtenu inflige alors 1 point de dégât.

Les armes Phaser ignorent toutes les couverts.

En cas de **SUSTAINED ATTACK** (attaque soutenue) avec une arme Phaser, relancer la valeur "X".

Quand une unité avec une arme Phaser utilise une compétence qui modifie la chance de toucher (comme pour la compétence *Berserk*), la même règle s'applique : relancer uniquement la valeur "X".

RELOADABLE WEAPONS : les armes rechargeables comment la partie chargées.

Pour recharger après avoir tiré, l'unité doit exécuter l'action de compétence **RECHARGEMENT**.

U.G.L. (Under-Barrel Grenade Launcher) : quand vous utilisez ces armes, ignorez toujours le couvert de l'unité ciblée.

Le Grenade Launcher et le Grenade Pistol sont considérés comme des UGL avec des munitions illimitées.

SMOKE MORTARS (Barrage de Fumée) : un Officier Supérieur peut demander un tir d'artillerie spécial (en utilisant une action de **COMPETENCE**) qui utilise des obus fumigène au lieu des habituels obus explosifs. Un tir d'artillerie fumigène cible une automatiquement un carré de terrain déterminé par le contrôleur de l'unité. Placez un jeton « Fumée » dans l'espace ou utilisez un carré de terrain avec un losange en son centre (ceux fournis dans *Opération Cyclone*) pour marquer l'espace affecté par la fumée. Pour déclencher un Barrage de fumée, l'Officier Supérieur doit avoir une ligne de vue sur la case qu'il veut « enfumer ». Les cases ainsi marquées peuvent être traversées, « jumpées » ou occupées comme un espace normal par toutes les unités. Elles bloquent toute ligne de vue qui passe par elles et les unités qui sont dans le carré affecté ne peuvent pas être prises pour cibles ou attaquer. Néanmoins, elles peuvent être visé ou attaqué à distance et/ou au corps à corps à partir d'une case adjacente et inversement.

La case peut être traversée normalement par une unité, mais on ne peut pas tirer à travers. Si une unité

S'arrête dans les fumigènes, elle ne peut pas tirer ou être prise pour cible.


Une unité qui se trouve dans le carré de enfumé ne peut pas attaquer de cibles ou utiliser les capacités qui exigent qu'elle est une ligne de vue sur une cible, à moins que celle-ci ne soit dans un espace adjacent.

Les barrages de fumée ne peuvent pas être tirés dans une structure, même si l'Officier Supérieur a une ligne de vue sur celle-ci.

Les fumigènes persistent sur la case jusqu'à la fin du tour après qu'ils aient été tirés.

Cette compétence peut seulement être utilisée une fois par partie.


VOLLEY BLAST (A/X - B/X - C/X - ...) : la valeur de combat représente des armes à munitions limitées qui sont de plus en plus puissantes à mesure que l'unité choisit de tirer des munitions.

Lancez "A" dés quand l'unité tire 1 munition (lancez "B" dés en tirant 2 munitions, lancez "C" dés en tirant 3 munitions, etc.) et infligez "X" dégât(s) à la cible pour chaque  obtenu.

Pensez à indiquer sur la carte de l'unité le nombre de munitions dépensées.

LISTE DES COMPETENCES ET HABILITES.

ADVANCED REACTIVE FIRE : une unité avec cette compétence s'adapte en quelques secondes à toutes les situations de bataille, même les plus inattendues.

Quand cette unité tente d'utiliser le "Reactive Fire", vous lancez 2 dés à la place d'un seul. Si vous tirez un , vous pouvez faire votre tir de réaction.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

AGILE : l'unité est composée de membres très rapides et très agiles. Lorsqu'elle se déplace, toutes les diagonales ne comptent que pour un seul **MOVE** (au lieu d'un point pour la première diagonale et de deux pour les suivantes). Une unité *Agile* considère donc les diagonales comme des cases normales pour ses déplacements.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

ALL IN ONE : une unité qui dispose de cette compétence peut décider d'accélérer sa cadence de tir. Les canons de ses armes surchauffent, presque aux limites de leur solidité. Un armement ne peut supporter ce traitement que rarement, une fois par partie étant le maximum.

Lorsque l'unité déclare *All In One*, elle double tous les jets d'attaque de toutes ses armes durant ce tour. Quelle que soit les actions choisies par l'unité, lancez simplement le double des dés habituels pour toutes ses attaques.

ARTILLERY STRIKE (compétence) : l'unité qui dispose de cette compétence peut déclencher un tir d'artillerie. Elle est équipée de cartes et de radios qui lui permettent de communiquer les coordonnées d'une cible efficacement.

Déclencher un tir d'artillerie coûte une action (1 **ACTION**), il faut donc que vous en ayez une disponible si vous voulez faire réaliser cette attaque. Si vous décidez de le faire, l'unité qui déclenche l'*Artillery Strike* est désactivée et l'unité d'artillerie est activée immédiatement et réalise un tir indirect (voir règles d'artillerie). Une fois que l'unité d'artillerie a réalisé le tir indirect elle est immédiatement désactivée. Vous allez donc jouer deux unités de suite.

Pour déclencher ce tir, l'unité qui l'ordonne doit avoir une ligne de vue claire sur l'unité ennemie. La portée n'est alors pas importante car c'est l'unité qui possède les armes d'artillerie qui ouvre le feu. Vérifiez bien néanmoins que cette dernière respecte les règles des armes d'artillerie (portée minimum de 4 cases notamment).

ASSAULT : une fois par partie, l'unité double sa valeur de **MOVE** pour le tour.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

BADASS : la capacité spéciale *Badass* donne des munitions illimitées à son porteur. N'importe quelle arme qui aurait normalement un nombre limité de tirs a au lieu de cela un nombre de tirs illimités.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

BERSERK : le héros qui dispose de cette compétence perd parfois le contrôle de ses actions... Il entre dans une rage terrible et devient un combattant exceptionnel. Une fois par partie, le héros peut relancer une fois tous ses jets d'attaques ratés effectués en un même tour.

Cette rage berserk est cumulable avec l'option **SUSTAINED ATTACK** (attaque soutenue) : dans ce cas, relancez les ratés une fois pour l'attaque soutenue, puis les derniers ratés une deuxième fois pour la compétence.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

BLACK OPS : le héros qui dispose de cette compétence est spécialisé dans l'infiltration, les opérations secrètes et les coups de mains nocturnes. Il sait que la vitesse est la clef de la réussite!

Quand un héros qui possède cette compétence est dans votre armée, vous lancez un dé supplémentaire à chaque tour pour déterminer qui gagne l'initiative.





Attention, si ce héros est mis hors de combat pendant la partie, vous perdez ce bonus.



Le bonus donné par *Black Ops* n'est pas cumulatif. Si deux héros le possèdent dans votre armée, vous n'avez droit qu'à un seul dé supplémentaire.

BLUTKREUZ APE : une unité avec cette compétence est un singe génétiquement modifié des laboratoires affreux du Blutkreuz Korps. Un héros avec cette compétence peut seulement intégrer une escouade qui a aussi cette compétence. Une escouade avec cette compétence peut seulement être jointe par un héros qui a aussi cette compétence.

BLUTKREUZ ZOMBIE : une unité avec cette compétence est un soldat non mort des laboratoires affreux du Blutkreuz Korps. Un héros avec cette compétence peut seulement intégrer une escouade qui a aussi cette compétence. Une escouade avec cette compétence peut seulement être jointe par un héros qui a aussi cette compétence.



CARRY CAPACITY : Un véhicule avec cette compétence peut transporter des soldats à travers le champ de bataille. Un véhicule peut seulement porter des soldats et des héros. La capacité de transport d'un véhicule indique le nombre maximal de  1 et  2 soldats qu'il peut transporter. Les soldats avec  3 et  4 comptent pour deux soldats déterminer la capacité de charge maximale du véhicule.

Des unités multiples peuvent monter à bord du même véhicule tant que la capacité de charge de ce véhicule n'est pas dépassée. Si le véhicule est détruit alors qu'il a son bord des soldats, le joueur qui contrôle le véhicule lance un dé à la fois pour chaque figurine qui se trouve à l'intérieur du véhicule. Sur un , ce soldat est éliminé.  pour un héros, ce résultat sur lui inflige un point de dommage.

Les escouades et les héros peuvent commencer le jeu à l'intérieur d'un véhicule.

Les escouades et les héros peuvent aussi monter à bord d'un véhicule en jeu. Pour cela, l'unité concernée doit être adjacente au véhicule et dépenser un point de mouvement pendant une action de **MOVE** pour monter à bord du véhicule. Si l'unité n'a plus qu'un mouvement disponible lors de cette action de **MOVE** (c'est-à-dire, parce qu'elle a une caractéristique de mouvement plus haute que 1 ou possède la compétence *Fast*, elle peut d'abord se déplacer pour être adjacente au véhicule, dépensé ensuite un point de mouvement pour monter à bord du véhicule.

Tant qu'une unité est à l'intérieur d'un véhicule, elle ne peut pas utiliser de compétences ou exécuter n'importe quelles actions à moins qu'elle ne possède une compétence spéciale. L'unité ne peut pas être activée sauf quitter le véhicule. Quand le véhicule est activé, les unités à l'intérieur ne le sont pas.

Quand une unité est à l'intérieur d'un véhicule, l'on place une figurine de l'unité montée à bord dans le même espace que le véhicule pour indiquer clairement qu'il porte les troupes.

La sortie d'un véhicule exige une action de **MOVE**. Elle coûte un point de mouvement pour débarquer à l'unité, celle-ci est placée dans n'importe quel espace adjacente au véhicule; l'unité peut dépenser passer n'importe quels points de mouvement supplémentaires normalement. L'unité peut alors exécuter une deuxième action pour le tour, tant qu'elle coûte seulement une action.


CHARGE : une unité qui possède cette compétence peut rajouter une case à la fin de son mouvement. Cette case supplémentaire ne peut être utilisée que pour se mettre sur une case adjacente à une unité adverse. A la fin de ce mouvement spécial, l'unité doit attaquer avec toutes ses armes qui ont une portée de 1 et/ou **C** (armes de corps à corps), et aucune autre. Ces attaques sont autorisées, même si l'unité a choisi de se déplacer deux fois à ce tour. La case rajoutée par charge peut être une diagonale.

L'utilisation de *Charge* prend toute l'activation de l'unité, elle consomme toutes ses actions du tour.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

COMMAND SQUAD : une escouade de commandement est une escouade particulière composée d'un *Officier*, d'un *Radio*, d'un *Mécanicien*, d'un *Médecin* et d'un porteur d'arme spéciale. Tous les membres de l'escouade de commandement disposent de compétences différentes.

Pour être certain que vous disposez bien de cette escouade particulière, la compétence *Command Squad* doit être inscrite sur sa fiche d'unité. Si jamais une figurine de cette escouade vient à être mise hors de combat, l'escouade de commandement perd la ou les compétences associées à la figurine.

DAMAGE RESILIENT : les unités qui disposant de cette compétence sont particulièrement résistantes aux dommages. Elles encaissent les coups sans broncher et peuvent continuer à se battre. Chaque fois qu'une figurine disposant de cette capacité encaisse un point de dommage, lancez un dé. Si vous obtenez un , le point de dommage est ignoré.

La protection de *Damage Resilient* est indépendante du couvert. Une figurine qui dispose de cette compétence qui est à couvert bénéficie des deux.

Un héros qui dispose de cette compétence ne transmet pas ses effets à une escouade, si jamais il décide d'en rejoindre une.



Damage Resilient ne fonctionne pas contre les *Flames weapons*, les armes d'artillerie (portée **A**) et toutes les armes qui ont une portée 1.

DOZER BLADE : un véhicule avec cette compétence peut entrer dans un espace avec un piège antichar. S'il fait, cet élément de couvert est détruit et enlevé du plateau de jeu.

FAST : l'unité qui dispose de cette compétence est particulièrement rapide. Elle peut progresser sur le champ de bataille à une vitesse bien supérieure à la normale.





Lorsque l'unité se déplace, rajoutez 1 à tous ses déplacements. Attention, ce bonus de mouvement supplémentaire n'est pas doublé si l'unité choisit de se déplacer deux fois. De même, *Fast* ne donne pas un "mouvement gratuit" qui permet de bouger d'une case puis de faire une attaque soutenue par exemple.

FIGHTING SPIRIT : le héros qui possède cette compétence est un combattant hors du commun. Il sait presser son avantage et continuer l'assaut inlassablement.

Le héros considère les  comme des , avec toutes ses armes à partir du moment où il s'est déplacé d'au moins une case à ce tour. Pour déclencher ce bonus, il doit donc avoir obligatoirement utilisé une action de mouvement avant d'attaquer.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

FRENZY : un héros avec cette compétence est un tueur à sang-froid. Attaquant sauvagement tous ses ennemis jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cible à abattre!

Lorsqu'il utilise cette compétence, le héros inflige un (ou plusieurs, suivant le tableau d'arme) dégât(s) pour chaque  obtenu, et relancez tous les . Continuez à infliger des dégâts et à relancer chaque  jusqu'à ce que tous les dés soient des .

Cette compétence peut être seulement utilisée quand le héros combat des soldats, pas des véhicules.

Un héros avec cette compétence ne le partage pas avec une escouade qu'il rejoint.

HEROIC ATTACK : un héros avec cette compétence est un vrai leader, dont la présence seul peut changer le cours d'une bataille. Quand un héros utilise cette compétence, toutes les attaques faites contre lui pendant ce tour (incluant les tirs d'artillerie, le corps à corps, etc.) ne cause pas de dégâts. L'utilisation de cette compétence n'exige pas d'action, mais le héros doit s'activer pour utiliser cette compétence.

Un héros peut seulement utiliser cette compétence une fois par partie.

Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

JUMP : l'unité est équipée de jambes puissantes ou de réacteurs qui lui permettent de franchir les obstacles.

Lors d'un mouvement, vous pouvez ignorer un obstacle en sautant par-dessus. Vous ne pouvez atterrir que dans une case vide. Ce saut est soumis à toutes les autres règles qui affectent le mouvement. *Jump* permet de passer au-dessus d'un couvert, d'un muret, d'une fosse ou d'une unité. Vous ne pouvez pas sauter au-dessus d'un mur ou sur le toit d'un bâtiment! Tout simplement, vous ne pouvez pas sauter au-dessus d'une case qui n'a pas de point central.

Une unité qui a *Jump* peut sauter au-dessus d'une unité ennemie, de véhicules, d'obstacles, et le saut peut être fait en diagonale. En termes d'actions, *Jump* remplace un **MOVE**. Au lieu de faire ce déplacement au sol, l'unité le fait en l'air.

MEDAL OF HONOR : un héros avec cette compétence est parmi les soldats Alliés les plus vaillants. Quand il utilise cette compétence, il peut rejeter un dé lors d'un combat pendant une attaque et appliquer le nouveau résultat. Un héros peut seulement utiliser cette compétence une fois par tour.

Un héros avec cette compétence ne transmet pas ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.


NCO COMMAND SQUAD : une unité avec cette compétence vient équipée de plusieurs outils qui cela permettent de publier de donner ordre et de fournir un support de beaucoup de façons différentes.


[WEAPON NAME] RELOAD (compétence) : une unité avec cette compétence doit passer plus de temps rechargeant avant qu'il ne puisse tirer avec cette arme de nouveau - les armes d'artillerie tombent souvent dans cette catégorie. Une unité exécute une action de **RECHARGEMENT** pour recharger son arme. Placez le jeton "Chargé" inclus sur la carte d'unité pour indiquer que l'arme est chargée. Après l'exécution de cette action, l'unité peut tirer avec son arme. Au début de chaque jeu, toutes les armes sont chargées.

SCOUT VEHICLE : un véhicule avec cette compétence reconnaît les champs de bataille avant les engagements avec les troupes ennemies. Pendant le premier tour seulement, ce véhicule peut déplacer deux cases supplémentaires.







Si un véhicule avec cette compétence entre en jeu après le premier tour, cette compétence n'entre pas en vigueur.

SELF REPAIR : les véhicules disposant de cette compétence ont été éprouvés au cours d'innombrables batailles. Leurs équipages les connaissent par cœur et peuvent opérer des réparations de fortune, même pendant les combats.


A la fin du tour de jeu, jetez un dé pour chaque point de **VIE** perdu par le véhicule. Pour chaque  obtenu, votre véhicule récupère un point de **VIE**. Vous ne pouvez pas dépasser le maximum de **VIE** de votre véhicule de cette manière. Si le véhicule a été totalement détruit pendant ce tour, *Self Repair* ne marche pas.

SNIPER : les tirs dévastateurs du *Sniper* lui permettent de choisir sa cible. C'est donc lui qui décide quelle figurine subit un  au sein d'une escouade. S'il décide de viser le porteur d'une arme particulière, son tir atteint autant le soldat que son arme. Les deux sont mis hors de combat (donc votre escouade ne pourra pas récupérer son Bazooka, par exemple). Le *Sniper* peut également décider de viser un héros. Dans ce cas, c'est obligatoirement le héros qui perd de la **VIE** et pas l'escouade. Lorsque le *Sniper* est au sein d'une escouade, il n'y a que lui qui choisit sa victime, pas les attaques du reste de l'escouade.

SNIPER TEAM : escouade particulière composée d'une figurine portant une arme de tir à longue portée et d'un chef de tir disposant de jumelles. Le tireur possède la capacité *Sniper* et le chef *Spotter*. Si l'un des deux membres de l'escouade est mis hors de combat, vous perdez la compétence associée. Si l'unité possède d'autres compétences, la figurine survivante conserve ces dernières.

SPOTTER : une unité qui dispose de cette compétence inverse ses jets d'attaque. Elle considère les  comme des  et les  comme des . Un *Spotter* ne se promène jamais seul, il accompagne toujours un Sniper ou une escouade d'armes lourdes. Comme elle inverse ses jets d'attaque, une unité avec un *Spotter* relancera les  si elle décide de faire une attaque soutenue, pas les .

SUPERIOR REACTIVE FIRE : une unité avec cette compétence s'adapte en quelques secondes à toutes les situations de bataille, même les plus inattendues.

Quand cette unité tente d'utiliser le "Reactive Fire", vous lancez 3 dés à la place d'un seul. Si vous tirez un , vous pouvez faire votre tir de réaction.


Un héros avec cette compétence transmet ses effets à une escouade, s'il décide d'en rejoindre une.

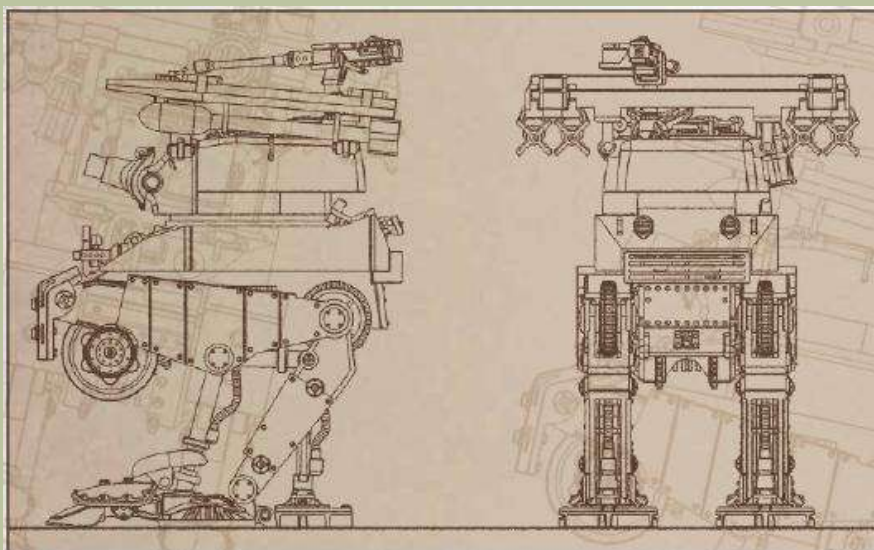
TANK HEAD : le héros qui possède cette compétence est un spécialiste des véhicules... Il sait autant les réparer que les faire sauter !

Une fois par partie, le héros qui possède cette compétence peut rendre à un véhicule ami tous les points de **VIE** perdus depuis le début de la bataille. Cette « réparation » intervient au moment de l'activation du héros (ou de l'escouade à laquelle il est rattaché).

Le véhicule réparé doit être dans une case adjacente et le héros doit dépenser une action pour réparer. Si le héros est dans une escouade, c'est toute l'escouade qui dépense une action. Évidemment la réparation ne fonctionne pas si le véhicule a perdu toutes ses **VIEs** (il est d'ailleurs retiré de la table).

WIEDERBELEBEN SERUM : un héros avec cette compétence possède des fioles de l'épouvantable Serum Wiederbeleben qui lui permet de voler la force vitale de ses ennemis.



Quand ce héros attaque une équipe ennemie ou un héros (de catégorie d'armure "fantassin"), il récupère un point de **VIE** pour chaque  obtenu. Il récupère la santé après que toutes les lignes d'arme sont résolues. Il ne peut pas posséder plus de **VIE** que ses points de **VIE** de départ.



COMPETENCES DES ESCOUADES DE COMMANDEMENT :

Une escouade de commandement est une escouade particulière composée d'un Officier, d'un Radio, d'un Mécanicien, d'un Médecin et d'un porteur d'arme spéciale. Tous les membres de l'escouade de commandement disposent de compétences différentes.

Pour être certain que vous disposez bien de cette escouade particulière, la compétence *Command Squad* doit être inscrite sur sa fiche d'unité. Si jamais une figurine de cette escouade vient à être mise hors de combat, l'escouade de commandement perd la ou les compétences associées à la figurine.

Certaines des compétences de l'escouade de commandement sont très puissantes. Lorsque vous activez cette escouade, vous devez annoncer quelle compétence vous allez utiliser. Pour pouvoir l'utiliser, vous devez faire un jet de dé. Si vous obtenez un , la compétence fonctionne. Un  signifie un échec, la compétence ne fonctionne pas et vous ne pourrez pas essayer d'utiliser à nouveau une compétence ou un ordre avant le tour suivant.

Certaines compétences n'ont pas besoin de jet de dé (cela est précisé à chaque fois).

Quoi qu'il arrive, vous ne pouvez pas utiliser plus d'une compétence de l'escouade de commandement par tour, et vous ne pouvez essayer qu'une seule fois de donner un ordre par tour (que le jet soit réussi ou non).




Même si la compétence spéciale du Command Squad ne coûte qu'une action, il ne peut en utiliser qu'une par tour. Et il ne peut essayer d'en utiliser qu'une par tour. En dehors de ces limitations, vous pouvez utiliser une compétence spéciale avec n'importe quelle action classique.

Les ordres de l'escouade de commandement ne fonctionnent jamais sur elle-même, ni sur un NCO Command Squad.

L'Officier ne peut pas les réactiver, le Médecin ne peut pas les soigner, etc.

Lorsque vous faites « revenir » des unités grâce au Mécanicien ou au Médecin, si elles sont mises à nouveau hors de combat, elles comptent comme perte en plus dans le calcul des points de victoire ! Si vous perdez un Pounder (40 PA), que vous le faites revenir et qu'il est détruit à nouveau, à la fin de la partie vous comptez 80 PA. Il faut bien faire attention à ses renforts, leur perte peut vous coûter la partie !

Les unités qui reviennent en jeu grâce à ces compétences sont activées normalement pendant le tour. Elles doivent entrer sur le champ de bataille en suivant la zone de déploiement initial du reste de vos troupes.

Les escouades de commandement sont aussi rares que les officiers compétents sur le terrain... Vous ne pouvez pas avoir deux escouades de ce type en même temps dans votre armée. Cette limitation ne s'applique pas si les escouades de commandement sont d'ARMOR différentes. Ainsi, vous pouvez avoir dans votre armée un Command Squad  2 et un Command Squad  3, mais pas deux  2.

Plus généralement, n'importe quelle unité avec la compétence *Command* (NCO Command Squad, Command Squad ou autre) ne peut pas utiliser ses compétences sur aucune unité qui a aussi la compétence *Command*.

Enfin, un héros qui veut rejoindre une escouade de commandement doit posséder la compétence *Commander*.

OFFICIER

-Bougez-vous tas de singes :

Élément clef de votre compagnie, l'Officier dispose d'une compétence qui est en fait un ordre : *Bougez-vous tas de singes ! (1 ACTION)*. Si l'Officier réussit son jet, l'unité qui reçoit l'ordre est réactivée pour ce tour de jeu. Elle peut se déplacer à nouveau et réutiliser toutes ses armes (sauf celles en quantité limitée si les munitions sont épuisées bien sur).

Cette nouvelle activation prend effet juste après celle de l'escouade de commandement.

Vous allez donc jouer deux fois de suite.

Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité située dans une case adjacente à celle de l'escouade de commandement (à moins d'avoir un Radio).

Pour utiliser *Bougez-vous tas de singes*, le Command Squad doit dépenser une action.

RADIO

Le Radio peut utiliser deux compétences distinctes.

-Relais :

Le Radio a la capacité de relayer sur toute la table de jeu les ordres des membres de l'escouade de commandement. Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour activer cette compétence, elle réussit automatiquement.

Attention aux tirs des Snipers ! Si jamais le Radio est mis hors de combat, l'Officier ne peut plus donner d'ordres qu'aux unités autour de lui, le Mécanicien et le Médecin ne peuvent pas appeler de renforts. Contrairement aux autres compétences de l'escouade de commandement, celle du Radio est «passive». C'est-à-dire qu'elle est toujours en fonction...

tant que le Radio est en jeu bien sûr ! Ainsi, lorsque l'Officier veut transmettre un ordre à une unité éloignée, vous ne devez lancer le dé qu'une fois (pour l'Officier). C'est le seul cas où l'on peut avoir à la fois l'Officier et le Radio qui utilisent leur compétence dans le même tour (la compétence du Radio ne coûte pas d'action).

-Frappe d'artillerie :

La deuxième compétence du Radio est *Artillery Strike (1 ACTION)* (qui est notée en plus sur la fiche d'unité). Si jamais le Radio est mis hors de combat, le Command Squad perd également cette compétence. L'utilisation d'*Artillery Strike* coûte une action au Command Squad.



MECANICIEN


Spécialiste des réparations de fortune et des problèmes de moteur, le Mécanicien peut utiliser deux compétences distinctes.

-Réparation de fortune :

La première est *Réparation de Fortune* (**1 ACTION**). Le Mécanicien redonne un point de vie à un véhicule qui en a perdu. Ce véhicule doit se trouver obligatoirement dans une case adjacente (la compétence du Radio ne fonctionne pas pour réparer à distance). Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour activer cette compétence. Attention, cette dernière ne fonctionne pas si le véhicule est détruit !

Réparation de Fortune coûte une action au Command Squad.

-Réparation sur le terrain :

La deuxième compétence est *Réparation de Terrain* (**1 ACTION**). Le Mécanicien fait revenir en jeu un véhicule qui a été détruit. Pour activer cette compétence, vous devez obtenir un , sur votre dé. Si le jet est réussi, le véhicule revient en jeu comme en début de partie. Le véhicule est activé immédiatement, juste après l'escouade de commandement. Attention, vous ne pouvez faire revenir qu'un seul véhicule en jeu au cours de la partie ! Choisissez le avec soin (mais vous pouvez faire autant de tentatives ratées que nécessaire).

Si le Radio a été mis hors de combat, la compétence ne peut pas fonctionner.

Le joueur finit l'activation de son escouade de commandement puis active immédiatement le véhicule réparé, qui rentre sur le champ de bataille par sa zone de déploiement.

Réparation de Terrain coûte une action au Command Squad.



MEDECIN

Spécialiste des petits bobos et des gros traumatismes, le Médecin peut utiliser deux compétences distinctes.

-Relève toi, c'est pas si grave :

La première est *Mais non, t'as pas mal* (**1 ACTION**). Le Médecin remet en jeu une figurine perdue par une escouade ou rend un point de vie à un héros. Cette escouade ou héros doit se trouver dans une case adjacente au moment où le Médecin réanime la figurine hors de combat (la compétence du Radio ne fonctionne pas pour soigner à distance). La figurine n'est plus hors de combat, elle rejoint son escouade avec tout son équipement (et ses armes spéciales ou en quantité limitée éventuelles). Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour activer cette compétence. Evidemment, cette compétence ne fonctionne que s'il reste encore du monde dans l'escouade ! Si toute l'escouade vient d'être mise hors de combat, la compétence ne fonctionne pas.

Mais non, t'as pas mal coûte une action au Command Squad.

-Allez les gars, on y retourne :

Le deuxième ordre est *Allez les gars, on y retourne* (**1 ACTION**). Le Médecin fait revenir en jeu une escouade qui a été totalement mise hors de combat. Pour activer cette compétence, vous devez obtenir un  sur votre dé.

Si le jet est réussi, l'escouade revient en jeu comme en début de partie, avec tout son équipement. Elle est activée immédiatement, juste après l'escouade de commandement. Attention, vous ne pouvez faire revenir qu'une seule escouade par partie avec cette compétence. Choisissez avec soin ceux qui vont revenir au combat (mais vous pouvez faire autant de tentatives ratées que nécessaire). Un héros qui a été mis hors de combat ne peut pas revenir en jeu grâce à un Médecin.

Si le Radio a été mis hors de combat, la compétence ne peut pas fonctionner.

Allez les gars, on y retourne coûte une action au Command Squad.

Si une l'unité de renfort est éliminée une 2ème fois, elle compte comme une nouvelle unité détruite lors du calcul des points de victoire.






COMPETENCES DES ESCOUADES DE COMMANDEMENT NCO :

Le déploiement des escouades de commandement NCO permettent aux généraux d'étendre leur contrôle sur les champs de bataille. Les soldats d'élite des escouades de commandement NCO sont formés pendant des années et réussissent toujours à ramener leurs hommes.

Un NCO Command Squad est une équipe de spécialistes composée de trois membres : un Officier Supérieur, un Mécanicien de Terrain et un Toubib de Terrain. Chaque membre de l'équipe accomplit une fonction unique et chaque membre est équipé de sa propre radio. Ces vétérans endurcis sont équipés des armures de combat les plus sophistiquées.

Les NCO Command Squad possèdent la compétence NCO Command Squad sur leur carte d'unité.

Quand une des figurines de l'équipe est éliminée, le NCO Command Squad perd la spécialisation associée à celle-ci ainsi que son équipement.

Les escouades de commandement sont aussi rares que les officiers compétents sur le terrain... Vous ne pouvez pas avoir deux escouades de ce type en même temps dans votre armée. Cette limitation ne s'applique pas si les escouades de commandement sont d'**ARMOR** différentes. Ainsi, vous pouvez avoir dans votre armée un Command Squad  2 et un Command Squad  3, mais pas deux  2.

Seuls les héros avec la compétence Commander peuvent être intégrés dans un NCO Command Squad.

Un joueur peut seulement utiliser l'une des compétences du NCO Command Squad par tour.

Les ordres du NCO Command Squad ne fonctionnent jamais sur eux-mêmes, ni sur une autre escouade de commandement.

Plus généralement, n'importe quelle unité avec une compétence de *Command* (NCO Command Squad, Command Squad ou autre) ne peut pas utiliser ses compétences sur aucune unité qui a aussi une compétence de *Command*.



OFFICIER SUPERIEUR

L'Officier Supérieur possède deux capacités différentes :

-Frappe d'Artillerie (COMPETENCE)

On considère une unité avec cette compétence comme un Observateur. Equipé de cartes et d'une radio, elles permettent à l'Officier Supérieur de déclencher un déluge de tirs d'artillerie. Exécutez une action **COMPETENCE** pour immédiatement activer une unité d'artillerie amie sur le champ de bataille et exécuter un tir indirect sur une unité à qui se trouve dans la ligne de vue de l'Officier Supérieur.

Le joueur qui utilise cette compétence activera deux unités à la suite : l'Observateur qui commande le tir et l'unité d'artillerie qui fait feu.

-Barrage de Fumée (COMPETENCE)

L'Officier Supérieur peut demander un tir d'artillerie spécial qui utilise des obus fumigène au lieu des habituels obus explosifs. Un tir d'artillerie fumigène cible une automatiquement un carré de terrain déterminé par le contrôleur de l'unité. Placez un jeton « Fumée » dans l'espace ou utilisez un carré de terrain avec un losange en son centre (ceux fournis dans *Opération Cyclone*) pour marquer l'espace affecté par la fumée. Pour déclencher un Barrage de fumée, l'Officier Supérieur doit avoir une ligne de vue sur la case qu'il veut « enfumer ».

Les cases ainsi marquées peuvent être traversées, « jumpées » ou occupées comme un espace normal par toutes les unités. Elles bloquent toute ligne de vue qui passe par elles et les unités qui sont dans le carré affecté ne peuvent pas être prises pour cibles ou attaquer. Néanmoins, elles peuvent être visé ou attaqué à distance et/ou au corps à corps à partir d'une case adjacente et inversement.

La case peut être traversée normalement par une unité, mais on ne peut pas tirer à travers. Si une unité s'arrête dans les fumigènes, elle ne peut pas tirer ou être prise pour cible.

Une unité qui se trouve dans le carré de enfumé ne peut pas attaquer de cibles ou utiliser les capacités qui exigent qu'elle est une ligne de vue sur une cible, à moins que celle-ci ne soit dans un espace adjacent.

Les barrages de fumée ne peuvent pas être tirés dans une structure, même si l'Officier Supérieur a une ligne de vue sur celle-ci.

Les fumigènes persistent sur la case jusqu'à la fin du tour après qu'ils aient été tirés.

Cette compétence peut seulement être utilisée une fois par partie.



MECANICIEN DE TERRAIN

Le Mécanicien de Terrain possède deux capacités différentes :

-Approvisionnement en Munitions (COMPETENCE)

Le Mécanicien de Terrain peut déclencher un parachutage de munitions à une unité amie. L'unité concernée réapprovisionne immédiatement toutes ses armes à munitions limitées. Quand un joueur utilise cette compétence, il peut choisir n'importe quel type d'unité (escouade, véhicule ou héros) qui se trouve dans la ligne de vue du Mécanicien de Terrain.

Cette compétence peut être utilisée seulement une fois par partie.

-Réparation de Fortune (COMPETENCE)

Le Mécanicien de Terrain peut utiliser ses outils pour réparer rapidement des véhicules sur le champ de bataille. Exécutez une action de **COMPETENCE** pour redonner un point de **VIE** à un véhicule adjacent. Cette compétence n'exige pas de jet de dés et ne peut pas être utilisée sur des véhicules détruits.



TOUBIB DE TERRAIN

Le Toubib de Terrain possède deux capacités différentes :

-Kit de Stimulant (COMPETENCE)

Le Toubib de Terrain peut faire une injection une unité de soldat dans un espace adjacent avec des drogues de combat expérimentales. Ces produits chimiques sont toujours en cours de développement et personne ne connaît tout à fait quels les effets secondaires ils ont, mais les scientifiques militaires y travaillent!

La prochaine fois l'unité « injectée » est activée, elle peut exécuter quatre actions ce tour. Ces actions peuvent être utilisées dans n'importe quelle combinaison : faire quatre actions de **MOVE**, deux actions de **MOVE** et deux **ATTAQUE**, deux **SUSTAINED ATTACK (attaque soutenue)**, etc.

Il y a une limitation : si l'équipe exécute deux actions d'**ATTAQUE** consécutives contre la même cible, on le considère ces actions comme des **SUSTAINED ATTACK**. Une équipe injectée peut exécuter deux actions d'**ATTAQUE** contre la même cible tant que ces actions d'**ATTAQUE** ne sont pas consécutives.

À la fin de l'activation de l'unité injectée, mettez toutes ses figurines sur le dos dans le carré de terrain où ils ont fini leur mouvement. Ces soldats sont maintenant épuisés. Tant que l'unité est épuisée, elle ne peut être réactivée par aucun Command Squad. Elle ne peut pas exécuter d'action et il ne peut pas même riposter si elle est attaquée dans le corps à corps! La prochaine fois que cette unité est activée, les figurines retrouvent leur position normale. Cela coûte à l'unité ses deux de ses actions pour ce round.

Cette compétence peut seulement être utilisée sur une unité par partie. Si le Toubib de Terrain injecte une équipe qui est dirigée par un héros, ce héros est également injecté. Le Toubib de Terrain peut faire une injection à un héros solitaire au lieu d'une unité de soldats.

-Lève-toi soldat, c'est qu'une égratignure ! (COMPETENCE)

Le Toubib de Terrain peut utiliser son équipement médical pour soigner des soldats sur le champ de bataille. Exécutez une action de **COMPETENCE** pour remettre une figurine en jeu dans une escouade adjacente au Toubib de Terrain ou redonner un point de **VIE** à un héros adjacent. Le soldat retourne dans unité avec ses armes spéciales et avec toutes munitions pour n'importe quelles armes à munitions limitées.

Cette compétence ne peut pas être utilisée sur une escouade éliminée ou un héros mort au combat.