

## V-SABOTAGE

Utiliser un équipement coûte **1 PA**.

- 1 Utiliser cette arme rend immédiatement le commando visible.
- 2 Quand cet équipement est utilisé, l'alarme est activée sur ce terrain.
- 3 Nombre de dés à lancer pour chaque utilisation. Une ligne entourant les petits carrés blancs indique qu'une règle spéciale s'applique à cette arme.
- 4 Pion vert : à défausser après utilisation, sauf la TNT qui doit être placée sur le terrain du côté rouge. Aucun commando ne peut ramasser un pion placé du côté rouge. Pion bleu : utilisation illimitée.
- 5 Explosif puissant.



### TROUSSE DE SOIN

Permet de vous soigner ou de soigner un personnage sur votre tuile. Supprime TOUS les pions « -1 PA » sur la carte du commando soigné. Annule l'état critique, remplacez alors le pion du commando en état critique par celui furtif sauf s'il est sur une grande tuile : dans ce cas, il est visible. Se faire soigner par un autre commando permet de récupérer immédiatement tous ses PA. Se soigner soi-même oblige à attendre le tour suivant pour utiliser les PA récupérés.



### PIED DE BICHE

Le pied de biche peut être utilisé de deux manières :

1. Forcer une porte verrouillée : à utiliser sur une tuile en contact avec une porte verrouillée. Retournez le pion porte verrouillée du côté porte déverrouillée.
2. Barricader une entrée ennemie : à utiliser sur une tuile en contact avec une entrée ennemie pour la barricader. Retirez le pion pied de biche de la carte commando et placez-le du côté rouge sur le pion entrée ennemie. Pendant l'étape de renfort ennemie, les ennemis qui auraient dû entrer par une entrée barricadée sont placés sur la table, derrière cette entrée. Des que 4 ennemis ou plus - les ennemis équipés d'une masse comptent pour 2 - se trouvent derrière une entrée ennemie barricadée, ils l'enfoncent et entrent sur la tuile. Défaussez alors le pion pied de biche.



### UNIFORME ALLEMAND

Lorsque vous l'utilisez, remplacez le pion commando par son autre pion où il porte un uniforme allemand. Considérez alors toutes les tuiles comme des petites tuiles.

Revêtir un uniforme allemand sur n'importe quel type de tuile SANS ennemi rend immédiatement furtif. Lorsque vous portez un uniforme allemand, les autres règles pour devenir visible restent valables.

Un commando portant un uniforme allemand le perd dès qu'il devient visible : remplacez son pion commando par l'autre pion commando du côté visible.



### STG44 & MG42

Règle spéciale : chacune de ces armes ne peut être utilisée que par 1 seul commando chaque tour (il peut l'utiliser plusieurs fois pendant le tour).



### NID DE MG42

1 ennemi sur une tuile contenant un nid de MG42 inoccupé est immédiatement placé à l'intérieur sauf si un commando présent sur la même tuile décide de l'occuper. Occuper ou quitter un nid coûte 0 PA. Un nid peut accueillir 1 personnage maximum.

Un personnage dans un nid profite d'un important bonus de couverture (5+ pour être touché). Suite à un tir sur une tuile contenant un nid, chaque dé obtenant 5 ou 6 peut être attribué au personnage dans le nid.

Un ennemi dans un nid de MG42 utilise l'arme du nid plutôt que celle qu'il transporte. Un commando peut en revanche décider quelle arme il va utiliser.

Rappel : une règle spéciale s'applique à la MG42 (voir ci-contre).



### GRENADE

Pour lancer une grenade, utilisez les règles de tir.

Règle spéciale : s'il reste des blessures à attribuer après avoir éliminé tous les ennemis sur la tuile visée, répartissez-les parmi les autres personnages visibles présents sur la tuile (commandos inclus).



### REPÉRÉ

Un commando resté furtif après avoir éliminé un ennemi sur sa tuile ou sur une tuile adjacente devient visible si l'ennemi éliminé est remplacé par un pion « repéré » ET si au moins un autre ennemi est présent sur la tuile visée.



## CHARGE DE TNT

Placez le pion charge de TNT du côté rouge sur la tuile où se trouve le commando. Choisissez quand effectuer l'action « faire exploser une charge de TNT ».

L'explosion élimine automatiquement tous les pions équipement et personnage sur la tuile où elle a lieu. L'alarme est activée au moment où la charge de TNT explose. Un personnage éliminé par ce type d'explosion n'est pas remplacé par un pion équipement. Seul un explosif (💣) peut détruire un objectif.

Attention : lorsqu'un pion avec le symbole 💣 explose sur une tuile contenant un objectif à ne pas détruire, l'opération est un échec !



## BOMBARDEMENT

Utilisez un pion bombardement pour viser 1 tuile en extérieur sur n'importe quel terrain en jeu. Lancez autant de dés qu'indiqué sur le pion bombardement et vérifiez le nombre de touches sur la tuile visée (comme pour un tir).

Règle spéciale : s'il reste des blessures à attribuer après avoir éliminé tous les ennemis, répartissez-les parmi les autres personnages visibles présents sur la tuile.

RÉSISTANCE

&

SECRET WEAPONS



## BARIL DE GAZ

Un baril de gaz peut être visé comme un soldat ennemi. Un commando peut le détruire si le joueur le souhaite. Par contre, une charge de TNT ou un tir de Panzerfaust détruit automatiquement un baril de gaz présent sur la tuile où il explose.

Lorsqu'il est détruit, un baril de gaz élimine silencieusement tout personnage furtif ou visible sur sa case, à l'exception de ceux qui portent un masque à gaz (☑).

Retournez le pion baril de gaz après destruction. L'effet dure jusqu'à la fin du tour où il a été détruit, ensuite défaussez le pion.



## JUMELLES

Un commando qui utilise les jumelles peut relancer 1 dé qui le concerne (lancé par lui-même ou par un ennemi) 1 fois par tour maximum à n'importe quel moment, pour 0 PA. Après utilisation, retournez le pion du côté utilisé. Au début du tour suivant, retournez de nouveau ce pion : les jumelles sont alors prêtes à être utilisées.



## PARACHUTAGE DE MATÉRIEL

Choisissez une tuile en extérieur sur n'importe quel terrain. Défaussez le pion parachutage et piochez 3 pions dans la réserve d'équipement.

Placez ces pions sur la tuile choisie, sauf si au moins un de ces pions est un pion « repéré » : chaque pion « repéré » décale le parachutage d'1 tuile dans la direction indiquée par le point cardinal au bas de la carte événement associée au terrain visé.



## PANZERFAUST

Cette arme a le même effet qu'une charge de TNT, mais elle s'utilise comme une arme à feu pour viser une tuile à portée de tir.



## MORTIER

Le mortier doit être utilisé sur une tuile en extérieur. Pour 2 PA, visez 1 tuile en extérieur sur n'importe quel terrain, à l'exception de la tuile sur laquelle se trouve le tireur et des tuiles adjacentes. Lancez le nombre de dés indiqué sur le pion du mortier. Vérifiez le nombre de touches comme pour un tir : chaque dé supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la tuile visée provoque 1 touche. L'alarme est activée sur le terrain visé.

Règle spéciale : s'il reste des touches à attribuer après avoir éliminé tous les ennemis, il faut les attribuer aux autres personnages visibles présents sur la tuile visée.



## GRENADE FUMIGÈNE

Un commando peut lancer un fumigène sur une tuile à portée de tir. Cette tuile est maintenant considérée comme une petite tuile : il est bien plus facile d'y être furtif et plus difficile d'y réussir un tir (4+ pour toucher). Les conditions pour devenir visible sur une tuile avec fumigène sont les mêmes que lorsqu'on porte un uniforme allemand.

Placez le pion fumigène du côté rouge sur la tuile visée. Un fumigène lancé sur une tuile contenant 1 ou plusieurs commandos visibles les rend immédiatement furtifs. L'effet dure jusqu'à ce que le terrain soit démonté.