



LOWW 2®

loww2.stalingrad@free.fr

Seconde Guerre Mondiale

-0-



Ne sont listées ci-dessous que les modifications à la règle LOTOW. Par défaut, la règle originale et ses extensions sont à appliquer en l'absence de mentions contraires.

Cette adaptation trouve tout son intérêt avec des scénarii en zone urbaine : il est important de prévoir des décors et obstacles nombreux et d'éviter les *champs de tir* de trop grande taille.

Introduction et matériel

Démarrer une partie

Tour de jeu

Phase de déplacement

Charges : la cible peut tirer sur l'agresseur avec une arme de poing ou un pistolet-mitrailleur si celui-ci commence son mouvement à plus de 3 pouces de sa cible. Elle ne pourra plus tirer dans le tour.

Une figurine ne peut se prévaloir de la compétence *Furtif* lorsqu'elle charge, combat ou participe à une attaque en masse.

Phase de tir

Phase de combat

1. Prendre le dessus

Chaque combat est résolu séparément. Le joueur qui a l'initiative frappe en premier. Son adversaire réplique immédiatement après - s'il est encore vivant.

2. Repousser

A la fin du combat, tous les combattants encore vivants et au contact reculent d'un pouce. Ceux qui ont éliminé ou blessé leur adversaire avancent d'un pouce si ils le souhaitent, par exemple pour franchir l'obstacle qui les séparait.

3. Blessier

Lancer un dé pour toucher

La valeur d'Attaque (A) indique le nombre de dés pour toucher qu'un combattant peut tenter.

Les Combattants utilisent la valeur de Combat (C) de leur profil. La valeur de Combat (C) indique le score minimum qu'il faut obtenir sur un dé pour réussir à toucher une cible. Ainsi, un combattant avec une valeur de Combat (C) de 4+ a besoin d'un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6 pour toucher sa cible ; un combattant avec une valeur de 5+ a besoin de 5 ou 6, etc.

Faire obstacle !

Si un obstacle se trouve entre les combattants, après avoir touché, lancez un D6 pour passer l'obstacle. Vous devez obtenir autant ou plus que la valeur de l'« obstacle », sinon le coup est dévié.

Lancer un dé pour blesser

Quand vous avez touché votre cible, vous devez déterminer si vous l'avez blessée. La probabilité de blesser un ennemi dépend de la valeur de Force (F) du combattant et de la valeur de Résistance (G) de la cible. Certaines armes modifient cette valeur de base (voir tableau).

Consultez le tableau des blessures pour déterminer le résultat dont vous avez besoin pour causer une blessure.

Tableau des armes blanches

Arme	Combat	Blessier	Notes
Désarmé	-1	-1	pistolet-mitrailleur, arme lourde ou à usage unique
Arme blanche	-	-	couteau, pelle
Fusil à baïonnette, sabre	-	+1	fusil à baïonnette, sabre

Arme improvisée légère	-1	-	carabine, pistolet
Arme improvisée lourde	-1	+1	fusil

Désarmé

Lorsqu'il combat désarmé, un Combattant subit un malus de -1 à la fois sur le jet de combat et sur le jet pour blesser. Le pistolet-mitrailleur, les armes lourdes ou à usage unique ne comptent pas comme des armes au combat.

Armes blanches

De nombreux Combattants ont accès aux couteaux et aux pelles. Les armes telles que celles-ci représentent la norme : elles sont utilisées sans règle supplémentaire pendant la phase de combat.

Fusil à baïonnette et sabre

Quand une figurine est équipée d'un fusil à baïonnette ou d'un sabre, elle ajoute 1 à son jet de dé pour blesser dans le tableau de blessures.

Armes improvisées légères

La carabine et le pistolet peuvent être assimilés à des armes improvisées légères.

Elles comptent comme des armes blanches mais avec un malus de -1 sur le jet de dé de Combat.

Armes improvisées lourdes

Les fusils sont considérés comme des armes improvisées lourdes.

Quand une figurine est équipée d'une arme improvisée lourde, elle subit un malus de -1 au combat. En revanche, elle ajoute 1 à son jet de dé pour blesser dans le tableau de blessures.

Cran

Héros

L'Armurier

Tableau des Armes

Armes blanches	Pénal.	Portée	Force	Tirs	Prix
Baïonnette	Non	-			1
Pelle de tranchée, couteau	Non	-			1
Sabre	Non	-			5
Armes de poing					
Revolver & pistolet	Non	10	3	1	5
Armement individuel					
Carabine	1/3	24	3	1	6
Fusil à lunette	Tout	36	4	1	15
Fusil à répétition	1/2	30	4	1	6
Fusil de Chasse **	Tout	18	3/5	2	8
Fusil de Chasse à canon scié	1/2	-	3	Souffle	8
Fusil d'assaut	1/3	18	4	1	8
Fusil Lance grenade	1/2	15	3	Petit	10
Pistolet-Mitrailleur	Non	12	4	1	8
Armes à usage unique					
Panzerfaust, PIAT (antichar)	Tout	12	4	Petit	4
Mortier portable (Ni type 89)	1/2	18	3	Petit	6
Armes lourdes sans servant					
Fusil-Mitrailleur, leMG	1/2	30	4	Grand	20
Lance-flammes *	-	-	4	Souffle	15
Armes lourdes avec servant					
Panzerschreck, Bazooka...	Tout	20	4	Petit	15
Mitrailleuse LMG **	Tout	32	4	Grand	25
Mitrailleuse HMG **	Tout	36	5	Grand	30
Mines & explosifs					
Grenade, Cocktail Molotov	Non	For x 2	3	Petit	2
Grenade fumigène	Non	For x 2	-	Petit	2
Explosifs	1/2	For x 2	6	Grand	6
Mine anti-personnel	-	-	3	Petit	4
Mine antichar	-	-	4	Petit	6

Pénalité au mouvement : réduction du mouvement au tour où l'arme est utilisée.

Tirs/Gabarit : le fusil à canon scié et le lance-flammes utilisent le gabarit de souffle (cône de 8 pouces). Les autres armes à gabarit utilisent soit le petit disque, soit le grand (standard GW).

* : ignore les obstacles.

Armement soumis à des limitations	
Sabre	Réservé aux héros japonais
Fusil d'assaut	Réservé aux Allemands de 1943 à 1945
Fusil de Chasse	Réservé aux Partisans
Fusil de Chasse à canon scié	Réservé aux Partisans
Armes à usage unique	
Mortier portable (Ni type 89)	Réservé aux Japonais
Explosifs	Selon scénario
Panzerfaust, PIAT, etc.	Selon scénario
Mines et explosifs	
Mine anti-personnel	Selon scénario
Mine antichar	Selon scénario

Nombre maximum d'armes

Une figurine peut porter une arme de poing, une arme blanche, deux grenades et une arme individuelle. Elle peut transporter soit une arme lourde, soit une arme à usage unique.

Fusil lance-grenade

Chaque Groupe de Combat peut posséder un et un seul fusil lance-grenade lors de sa constitution. Il pourra ensuite acheter un et un seul fusil lance-grenade supplémentaire.

Le fusil lance-grenade est un fusil à répétition. Mais, trois fois par partie, il peut servir à lancer une grenade, avec une portée différente. Le renouvellement des grenades donne lieu au paiement de « Munitions » (voir Armes Lourdes).

Armes à usage unique

Chaque figurine peut posséder une arme à usage unique, son port et son usage sont incompatibles avec les fonctions de tireur ou de servent d'une arme lourde, ou l'utilisation d'un fusil à lunette.

Armes Lourdes

Chaque Groupe de Combat peut posséder une et une seule arme lourde lors de sa constitution. Il pourra ensuite acheter une et une seule arme lourde supplémentaire.

Une arme lourde n'est pas systématiquement perdue à la mort du tireur. Si une figurine amie se trouve à moins de 3 pouces de l'arme au tour où le tireur est éliminé, elle peut ramasser l'arme et la conserver. En revanche, une figurine ennemie ne peut ni récupérer ni utiliser une arme lourde adverse abandonnée.

Munitions : Avant chaque partie, 2\$ seront dépensés pour chaque arme lourde de façon à simuler l'achat des munitions nécessaires, que celles-ci aient été utilisées ou non lors de la partie précédente.

Principe du tir avec les armes lourdes :

Le tir est possible sur 180° vers l'avant du socle. Il faut un tour complet pour repositionner une arme lourde avec servent, un demi-tour pour une arme lourde sans servent.

Le gabarit est centré sur une figurine à portée. Toute figurine visible par le tireur, partiellement ou totalement sous le gabarit, est visée.

Le tireur procède ensuite à un tir pour chacune d'elles (jet pour toucher, jet d'obstacle, jet de résistance).

Quel que soit le nombre d'adversaires abattus, le tireur ne peut gagner plus d'un point d'expérience par rafale.

Arme lourde avec servent :

Une figurine sera appelée le tireur et portera l'arme. Une seconde figurine sera appelée le servent et devra rester à moins d'un pouce du tireur. Si le servent est abattu, l'arme lourde ne peut plus tirer tant qu'une autre figurine n'aura pas pris la place du servent. Le servent ne peut pas utiliser d'arme de tir dans la phase où l'arme lourde est utilisée.

Grenades & Explosifs

Principe d'utilisation de la grenade :

Déterminer si l'engin fonctionne, lancer 1d6.

Sur un résultat de 1 : incident de tir, relancer 1d6 :

1-2 explosive : explose entre les mains du lanceur.

1-2 fumigène : le gabarit est centré sur le lanceur.

3-6 rien ne se passe (mal fonction).

La distance du lancer est équivalente à la force du combattant multipliée par deux, exprimée en pouces.

La hauteur du lancer est équivalente à la force du combattant, exprimée en pouces.

Le gabarit est centré sur une figurine à portée. Toute figurine partiellement ou totalement sous le gabarit est touchée. Un dé d'obstacle est requis si la cible est au contact d'un obstacle situé entre elle et le tireur.

Tous les obstacles entre le centre du gabarit et les figurines visées sont pris en compte au moment du jet pour blesser : les obstacles à 4+ diminuent la force de la grenade de 1, les obstacles à 5+ protègent complètement des effets de la grenade.

Grenade fumigène : la visibilité est réduite pour la fin du tour et le tour suivant. Toute ligne de vue passant au travers du gabarit nécessite un jet de détection (cf. *Furtif*).

Rassembler un Groupe de Combat

Tout Groupe de Combat sera composé d'un à trois héros dont un leader et d'un nombre indéterminé de soldats. Le GdC ne comportera pas plus de 15 membres, y compris les personnages spéciaux.

Un lieutenant OU un sergent peut être choisi comme leader du GdC. Mais un sergent ne pourra pas avoir de lieutenant sous ses ordres ! Il ne pourra pas y avoir plus d'un lieutenant par GdC.

Les grades supérieurs sont réservés à des scénarii particuliers, après accord des joueurs.

Sauf précision particulière, les armes lourdes s'ajoutent aux armes conseillées dans le profil du GdC.

Les compétences préférées sont laissées à l'appréciation des joueurs.

NB : La Compétence de Déplacement « *Né sur une selle* » autorise à relancer le dé...

Kampfgruppe (15) Allemagne 1942-1945



Ce Groupe de Combat est composé de vétérans, tels qu'on pouvait en rencontrer après quatre ou cinq ans de campagnes victorieuses. Il permet également de jouer un **Groupe de Combat** exclusivement **composé** de troupes d'élite comme les parachutistes ou les panzer-grenadiers.

Héros

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Leutnant	4+	4+	3	4	2	2	5	1	2	30
Feldwebel	4+	4+	3	4	2	1	4	1	1	26
Unteroffizier	4+	5+	3	4	1	1	4	0	1	22

Les officiers et sous-officiers peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un pistolet, un couteau et des grenades.

Leader : si une figurine amie située à moins de 6 pouces du leader doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du leader doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Loyaux : tant que le leader est sur la table, les héros réussissent automatiquement leurs tests de Cran, sauf le test de Plonger à couvert. Les héros possèdent également la compétence Vrai Sang-froid (True Grit).

Soldats

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Tireur d'élite	3+	5+	3	3	1	1	4	-	-	30
Gefreiter	4+	5+	3	3	1	1	4	-	-	14
Schütze	4+	5+	3	3	1	1	3	-	-	12

Les soldats peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un couteau et des grenades.

Le tireur d'élite est équipé gratuitement d'un fusil à lunette. Il possède les compétences Furtif et Tir Rapide (fast draw). Il peut compléter son équipement avec un pistolet et un couteau. Il ne peut y avoir plus de deux fusils à lunette par GdC.

NB : Tir Rapide est applicable uniquement au fusil à lunette.

Les troupes d'assaut (Gefreiter) possèdent une arme blanche gratuitement. Elles peuvent être dotées du fusil d'assaut (1943-1945). Si au moins deux Gefreiter en bénéficient, alors les officiers et sous-officiers peuvent en être également dotés.

Section de combat (15) Russie 1942-1944



La production massive d'armement rend les armes lourdes et équipements spéciaux précieux et rares. Leur coût est augmenté de 2 roubles.

Héros

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Leytenant	4+	5+	3	4	1	2	3	1	1	24
Commissaire	4+	5+	3	3	1	2	5	1	0	25
Serzhant	5+	5+	3	3	1	1	3	1	0	20
Caporal	5+	5+	3	3	1	1	3	1	0	16

Les officiers et sous-officiers peuvent être équipés d'un pistolet, d'un fusil et d'une baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement par un fusil à lunette (dans la limite de deux par GdC).

Leader : S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du leader doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Commissaire : Sa fonction est incompatible avec le port d'une arme lourde et des armes à usage unique.

- **Gardien de la Révolution** : Si un camarade situé à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors le Cran du commissaire peut être utilisé à la place de la sienne. En cas d'échec, le commissaire effectue un tir « gratuit » sur le traître.

Pour les tests de Sauve qui Peut, son cran est utilisé même s'il n'est pas le leader.

- **Attaque en masse** : Au début de sa phase de mouvement, le commissaire utilise un point de réputation pour lancer son attaque. Le commissaire et les camarades à moins de 6 pouces de lui, progressent de leur mouvement complet vers l'ennemi le plus proche. Tant que le commissaire poursuit son attaque, le groupe n'effectue aucun test de Cran et acquiert Réputation effrayante. Ceci reste valable pendant trois tours au plus.

Soldats

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Tireur d'élite	4+	5+	3	3	1	1	4	-	-	25
Garde rouge	5+	5+	3	3	1	1	3	-	-	10
Krasnoarmeyest	5+	6+	2	3	1	1	2	-	-	6

Les soldats peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette ou d'une carabine. Ils peuvent compléter leur équipement avec un couteau et des grenades

Le tireur d'élite est équipé gratuitement d'un fusil à lunette. Il possède les compétences Furtif et Tir Rapide (fast draw). Il peut compléter son équipement avec un pistolet et un couteau. Il ne peut y avoir plus d'un tireur d'élite par GdC.

NB : Tir Rapide est applicable uniquement au fusil à lunette.

Les gardes rouges achètent leur pistolet-mitrailleur 6 roubles. Ils peuvent compléter leur équipement avec un couteau, un pistolet et des grenades.

Option pour des scénarii où les soldats ne sont pas tous équipés.

- **Vengez vos Camarades** : Tout héros ou soldat à moins de 3 pouces d'un camarade abattu peut prendre ses armes (dans la limite du nombre maximum autorisé) et les utiliser dès le tour de jeu suivant.

Section de combat (15)

USA



La puissance industrielle américaine permet de réduire le coût des armes de 1\$ pour celles dont le prix est inférieur à 10\$ (le coût ne peut cependant descendre en dessous de 1\$), et de 2\$ pour les autres.

Héros

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Lieutenant	4+	5+	3	3	1	2	4	2	1	26
Sergent	4+	5+	3	3	1	1	4	1	1	22
Caporal	4+	5+	3	3	1	1	3	0	1	18

Les officiers et sous-officiers peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un pistolet, un couteau et des grenades. Si la bande comporte au moins trois commandos, les héros peuvent acquérir la compétence Éclaireur (scout) pour 4 \$.

Leader : si une figurine amie située à moins de 6 pouces du leader doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du leader doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Loyaux : tant que le leader est sur la table, les héros réussissent automatiquement leurs tests de cran, sauf le test de Plonger à couvert

Soldats

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Tireur d'élite	3+	5+	3	3	1	1	4	-	-	30
Commando	5+	5+	3	3	1	1	4	-	-	12
Première classe	5+	6+	3	3	1	1	3	-	-	10
Seconde classe	5+	6+	2	3	1	1	3	-	-	8

Les soldats peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un couteau et des grenades.

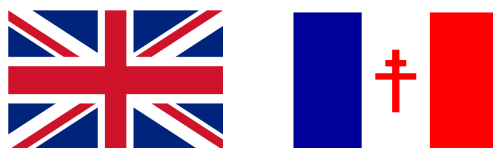
Le tireur d'élite est équipé gratuitement d'un fusil à lunette. Il possède les compétences Eclaireur et Tir Rapide (fast draw). Il peut compléter son équipement avec un pistolet et un couteau. Il ne peut y avoir plus d'un tireur d'élite par GdC.

NB : Tir Rapide est applicable uniquement au fusil à lunette.

Les troupes d'élite (Commando) possèdent une arme blanche gratuitement. Elles peuvent bénéficier de la compétence Eclaireur pour 4 \$ supplémentaires par figurine.

Pathfinder : tous les membres du GdC possèdent soit la compétence Agile (Nimble) soit la compétence Eclaireur (Scout) pour 2 \$ supplémentaires chacun. Le GdC ne comprendra ni Première ni Seconde classe.

Angleterre (15)
et
Forces françaises libres (15)
(1944-1945)



Héros

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Lieutenant	4+	5+	3	4	1	2	4	1	2	30
Adjudant	4+	4+	4	4	1	1	4	2	0	24
Sergent	5+	5+	3	3	1	1	4	1	1	20
Caporal	5+	5+	3	3	1	1	4	0	1	16

Les officiers et sous-officiers peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette ou d'un pistolet mitrailleur, d'un pistolet et d'un couteau.

Si la bande comporte au moins trois commandos, les héros peuvent acquérir la compétence Éclaireur (scout) ou Combattant Vieux (Dirty Fighter) pour 4 £.

Déterminés : Les Anglais et les F.F.L, sauf les Seconde Classe, peuvent relancer leurs tests de Plonger à couvert (Hide to Cover) et de Réputation effrayante (Fearsome Reputation).

Leader : si une figurine amie située à moins de 6 pouces du leader doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du leader doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Soldats

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Tireur d'élite	4+	5+	3	3	1	1	4	-	-	25
Commando	4+	5+	3	3	1	1	3	-	-	12
Première classe	5+	5+	3	3	1	1	3	-	-	8
Seconde classe	5+	6+	3	3	1	1	3	-	-	6

Les soldats peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette ou d'un pistolet mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un couteau et des grenades.

Le tireur d'élite est équipé gratuitement d'un fusil à lunette. Il possède les capacités Furtif et Tireur adroit (trick shooter) avec son fusil à lunette. Il peut compléter son équipement avec un pistolet et un couteau. Il ne peut y avoir plus d'un fusil à lunette par GdC.

Les commandos possèdent une arme blanche gratuitement. Ils peuvent acquérir une et une seule compétence, soit Éclaireur (Scout) soit Combattant Vieux (Dirty Fighter) pour 4 £. Ils peuvent compléter leur équipement avec un pistolet ou une carabine.

Commando : tous les membres du GdC possèdent soit la compétence Agile (Nimble) soit la compétence Éclaireur (Scout) pour 2 £ supplémentaires chacun. Le GdC ne comprendra ni Première ni Seconde classe.

Résistance française (15)



Héros

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Commandant	4+	5+	3	4	1	2	3	2	1	30
Chef de groupe	4+	5+	3	3	1	1	3	0	1	18

Les Commandants et chefs de groupe peuvent être équipés d'un fusil ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un pistolet, un couteau, des grenades ou des Cocktails Molotov.

Leader : si une figurine amie située à moins de 6 pouces du leader doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran le plus élevé de la bande est utilisé.

Soldat

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Maquisard	4+	5+	3	3	1	1	3	-	-	15
F.F.I	5+	5+	3	3	1	1	3	-	-	10
Résistant	5+	6+	2	3	1	1	2	-	-	6

Les soldats peuvent être équipés d'un fusil de chasse, d'un fusil à répétition ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un couteau et des Cocktails Molotov.

Le Maquisard possède la compétence Furtif (Sealthy). Il peut être équipé d'un fusil à lunette et compléter son équipement avec un pistolet et des grenades. Il ne peut y avoir plus d'un fusil à lunette par GdC.

Les F.F.I. peuvent compléter leur équipement avec un pistolet.

Armement

La Résistance a des possibilités différentes pour renouveler son armement :

- Elle n'a aucune difficulté pour trouver des fusils de chasse et des cocktails Molotov.
- Si le GdC a mis l'ennemi en fuite et dans la limite du nombre maximum autorisé, la Résistance peut récupérer les armes des résistants ainsi que celles des adversaires qui sont déclarés morts à la fin de la partie. Sauf les armes lourdes et les armes à usage unique ennemies.
- Pour obtenir des armes de guerre (uniquement de fabrication anglaise), elle procède de la même manière que les autres GdC, mais est tributaire des parachutages. Ceux-ci sont délicats et les containers peuvent être endommagés ou perdus et ils ne contiennent pas toujours ce qui était attendu.

Dressez la liste des armes recherchées, puis lancez un dé 6 et reportez-vous au tableau ci-dessous.

Tableau de parachutage

Dé	Résultat
1	Votre balisage était trop peu visible le largage a été raté. Vous aurez votre container (automatiquement) la prochaine fois.
2-4	Parachutage réussi vous avez trouvé le container sans problème.
5	Mauvaises conditions de parachutage, le container a été endommagé, une arme à feu de votre choix est inutilisable.
6	Parachutage réussi, dans le container il y a une arme à feu supplémentaire à choisir dans la liste de l'Armement individuel.

L'Armée Impériale Japonaise (15)



L'armée japonaise entre en guerre dès le début des années 30 en envahissant la Mandchourie et ensuite la Chine. En 1940, elle a dix années de guerre derrière elle. Le soldat japonais est réputé pour son mépris de la mort et pour sa fidélité à l'Empereur. Le fait d'être capturé vivant est insupportable pour lui.

Héros

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Chu I	4+	4+	3	4	2	2	5	1	2	30
Gun Cho	4+	4+	3	4	2	1	4	1	1	24
Go Sho Kimmi joto Hei	4+	5+	3	4	1	1	4	0	1	20

Les Héros peuvent être équipés d'un fusil et d'une baïonnette ou d'un pistolet-mitrailleur. Ils peuvent compléter leur équipement avec un pistolet, des grenades, un sabre ou un couteau.

Si un **Chu I** ou un **Gun Cho** porte un sabre, il acquiert automatiquement la compétence Bretteur.

Bretteur : Peut relancer les jets de toucher ratés, le second résultat doit être accepté.

Honorable : si une figurine amie ayant une ligne de vue sur le leader doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne.

Les Japonais ne passent pas de test de Sauve qui Peut, ils peuvent combattre jusqu'à la mort.

Harakiri : Tout héros japonais capturé (62 ou 65) se suicide immédiatement.

Soldats

Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Tireur d'élite	4+	5+	3	3	1	1	5	-	-	25
Noto Hei	5+	5+	3	3	1	1	4	-	-	10
Joto hei	5+	5+	3	3	1	1	3	-	-	8

Le tireur d'élite est équipé gratuitement d'un fusil à lunette. Il possède les compétences Agile (Nimble) et Tir Rapide (fast draw). Il peut compléter son équipement avec un pistolet et un couteau. Il ne peut y avoir plus d'un fusil à lunette par GdC.

NB : Tir Rapide est applicable uniquement au fusil à lunette.

Noto Hei - Les soldats de 1^{re} classe peuvent être équipés d'un fusil. Ils peuvent compléter leur équipement avec une baïonnette et des grenades. Pour 4 Y. supplémentaires, jusqu'à trois Noto Hei peuvent acquérir une et une seule compétence, soit Dissimulation, soit Piège.

Joto hei - Les soldats de 2^{de} classe peuvent être équipés d'un fusil. Ils peuvent compléter leur équipement avec une baïonnette et des grenades.

Trois soldats japonais par GdC peuvent acquérir un Mortier portable « type 89 ». Bien que considéré comme une arme à usage unique, ce mortier permet de tirer trois grenades par partie (cf. lance-grenade). Il est conservé si le GdC dépense 2 Y. par mortier avant chaque partie (cf. Munitions).

Dissimulation :

Lorsque la figurine doit être détectée, l'adversaire lance deux dés de détection et prend le plus défavorable.

Piège :

Chaque Noto Hei dispose de deux pièges et deux leurres. Le piège inflige une blessure de Force 3 (cf. grenade).

Piège :

Lors de la phase de combat, la figurine pose le piège ou le leurre contre son socle. Les figurines amies identifient automatiquement les pièges de leur GdC, mais doivent les désamorcer pour s'en approcher.

Identification des pièges

A une distance de trois pas, une figurine ennemie à une chance sur deux de déterminer si un marqueur est un leurre ou un piège.

Déminage

Si une figurine s'approche à moins de deux pas d'un piège, celui-ci se déclenche ou doit être neutralisé.

Le déminage se joue à la phase de combat, la figurine doit être parvenue au contact du piège.

Le déminage s'effectue sur un lancer de dé : 1 et 2 le piège se déclenche, 3 à 6 le piège est désamorcé.

Personnages spéciaux

Le Médecin (1)



Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Médecin	5+	6+	3	4	1	2	4	0	1	24

Une fois recruté, il faudra prévoir 2 \$ à chaque partie pour reconstituer la trousse du médecin, qu'il l'ait utilisée ou pas.

Equipement

Le médecin est là pour sauver des vies, donc il ne prend pas les armes, sauf le médecin russe qui est équipé gratuitement d'un pistolet.

Règles spéciales

En règle générale on ne tire pas, on ne charge pas et on n'attaque pas un médecin, convention de Genève oblige. Sauf pour le médecin russe qui est armé. Mais attention, il peut être victime de dommages collatéraux, comme par exemple, s'il est pris dans le gabarit d'un tir de mitrailleuse ou d'une explosion. Il est interdit d'utiliser le médecin comme un bouclier humain, il quittera immédiatement ce groupe de combat qui met sa vie inutilement en jeu.

Compétences

Le médecin bénéficie de la compétence Course.

Trois fois par partie le médecin peut aider un homme à se relever, cela lui prend un tour complet : Il doit être au contact du combattant abattu. On détermine immédiatement si celui-ci survit ou non.

Tableau de traitement

Les soldats	Résultat Il se relève sur un résultat de 2 à 6 et reprend le combat au tour suivant.
Les héros	S'ils survivent, déterminez et appliquez immédiatement l'évolution des héros et faites leur reprendre la partie au tour suivant. Sauf pour les résultats : 23,32,33,35,36,62,65 qui seront traités en fin de partie.

NB : Si le combattant meurt, comme à la fin de la partie, il est définitivement retiré de la bande.

La Cornemuse des commandos britanniques (1)



Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Cornemuse	5+	5+	3	3	1	1	4	0	1	20

Si votre GdC est mis en fuite deux parties de suite, il demandera sa mutation pour un autre groupe de combat plus chanceux, lancez un dé 6.

Equipements

En plus de la cornemuse, il est équipé gratuitement d'un pistolet-mitrailleur, mais il ne peut utiliser les deux en même temps. Le port de la cornemuse est incompatible avec celui d'une arme lourde et des armes à usage unique.

Règles spéciales.

Pour jouer de la cornemuse il doit être debout et hors d'un véhicule, il ne peut se déplacer que de la moitié de son mouvement et ne peut ni sauter, ni grimper, ni escalader.

S'il rate un test de cran, il s'arrête immédiatement de jouer.

Compétences

Une fois par bataille, la cornemuse peut lancer un « Yi Ho ! » pour toutes les figurines amies, sans restriction de distance.

De plus, à partir de ce tour et tant que la cornemuse joue, elles ajoutent un point à leur cran.

Tableau de traitement

Dé	Résultat
1	Il a obtenu sa mutation avec effet immédiat, il quitte votre groupe de combat.
2	Il attend sa mutation, il ne joue pas la prochaine partie.
	Si vous n'êtes pas mis en fuite il acceptera de revenir avec vous, sinon il partira.
3-6	Il n'y a pas de besoin dans les autres groupes de combat, il reste avec vous.

L'Instructeur des Forces Françaises Libres (1)



Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Instructeur F.F.L	4+	5+	3	3	1	2	4	1	1	32

S'il participe et survit à trois combats consécutifs, il aura eu le temps de remplir son rôle d'instructeur et rentre ensuite à Londres.

A son départ, il laissera son arme à la résistance ainsi que des munitions pour deux parties.

S'il est grièvement blessé (blessures graves des héros*) avant le troisième combat, il devra rejoindre Londres immédiatement, il ne laissera pas la mitrailleuse légère BREN aux FFI étant donné que la période d'instruction n'est pas achevée.

* 23, 32, 33, 35, 36, 62, 65.

Équipement

Il est équipé gratuitement d'un couteau et d'une mitrailleuse légère BREN ainsi que d'un nombre suffisant de munitions pour remplir sa mission et participer aux combats. Il peut compléter son équipement avec un pistolet.

Compétences :

Spécialiste du maniement de la mitrailleuse légère type BREN.

L'Opérateur radio (1)



Type	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha	Prix
Radio	5+	6+	3	3	1	2	4	0	1	20

Grâce aux informations qui lui sont transmises, il donne un avantage tactique au GdC

Equipement

Il est équipé gratuitement d'un pistolet et d'un couteau, il peut compléter son équipement avec une arme individuelle.

Le port de la radio est incompatible avec celui d'une arme lourde et des armes à usage unique.

Règles spéciales.

Si l'opérateur radio est blessé pendant la partie, lancez un dé six pour savoir si son équipement est endommagé (voir tableau).

Compétences :

Après le déploiement et à condition que le radio soit à moins d'un pouce d'un leader, les figurines dans les six pouces du radio effectuent un déplacement gratuit.

Tableau de dommages

Dé	Résultat
1-4	Tout va bien, rien n'est endommagé.
5	Une pièce est à remplacer, il ne jouera pas avec vous à la prochaine partie
6	La radio est définitivement hors service, vous devez en commander une autre.

Revenus et achats

Les acolytes devenus héros par évolution ne rapportent qu'un d6 lors de la phase de Revenus.

Tableau des prix des équipements spéciaux réservés aux héros et personnages spéciaux

Fusil à lunette	15	8	Le nombre est limité selon la nation
Paire de jumelles	5	5	+2 aux jets de détection et localisation
Gilet pare-balles	10	9	Augmente la résistance de 1 / Déplacement -1
Tenue camouflée	10	6	Le porteur acquiert la compétence <i>Furtif</i>
Radio	10	6	En remplacement d'un équipement HS

Embuscade

Une figurine ou un groupe de figurines peut s'embusquer afin de surprendre l'ennemi. Tant qu'il n'y a pas de déplacement, de tir ou que la cible n'est pas localisée, la figurine ou le groupe est toujours considéré comme embusqué.

Pour s'embusquer, il suffit d'annoncer que les figurines sont embusquées en début de partie. On note soigneusement leur emplacement en début de partie (il est interdit de s'embusquer dans la zone de déploiement de l'adversaire).

Une figurine embusquée peut effectuer un *Tir Rapide* (fast draw) pendant le mouvement de l'ennemi si celui-ci passe dans son champ de vision. Ensuite, la figurine n'est plus considérée comme embusquée.

Localisation

Une figurine embusquée (comme vu précédemment) ou à l'intérieur d'un bâtiment peut être localisée. Lancez un d6. Sur 4+, les figurines embusquées sont découvertes et peuvent être prises pour cibles. La portée de localisation est de 12 pouces.

Modificateurs :

- Si la cible est une sentinelle : la difficulté augmente de 1.
- Si la figurine qui teste a des jumelles : la difficulté diminue de 2
- Si la figurine qui teste est un chien : la difficulté diminue de 2
- Si la cible est un tireur d'élite : la difficulté augmente de 1