

Index FAQ AT-43

| | |
|---|----|
| FAQ: Livre de règle..... | 2 |
| 1.Activation et Attitudes de Combat..... | 2 |
| 2.Activation et Déploiement..... | 2 |
| 3.Mouvement..... | 3 |
| 3.1.Les bases..... | 3 |
| 3.2.Écrasement..... | 4 |
| 3.3.Altitude..... | 4 |
| 4.Tir et État d'alerte..... | 5 |
| 4.1.Les bases..... | 5 |
| 4.2.Les couverts..... | 5 |
| 4.3.Dommages aux blindés..... | 6 |
| 4.4.Tirs indirects..... | 6 |
| 4.5.flamer..... | 7 |
| 4.6.Sniper..... | 7 |
| 4.7.État d'alerte..... | 7 |
| 4.8.Tir décalé..... | 8 |
| 5.Mêlée..... | 9 |
| 6.Moral..... | 9 |
| 7.contrôle, points de victoire (PV) et Points de Renforts (PR)..... | 10 |
| 8.Constitution des forces..... | 10 |
| FAQ: Army Book..... | 11 |
| 1.UNA..... | 11 |
| 1.1.Cartes..... | 11 |
| 1.2.Composition..... | 12 |
| 1.3.Pointeurs laser..... | 12 |
| 2.Therian..... | 13 |
| 2.1.Cartes..... | 13 |
| 2.2.Composition..... | 13 |
| 2.3.Questions Générales..... | 13 |
| 2.4.Les routines..... | 13 |
| 2.5.Brouillage Optique, capacité dissimulation..... | 15 |
| 3.Red Blok..... | 15 |
| 3.1.Composition..... | 15 |
| 3.2.Questions Générales..... | 15 |
| 4.Karman..... | 16 |
| 4.1.Cartes..... | 16 |
| 4.2.Composition..... | 16 |
| 4.3.Questions générales..... | 16 |
| 4.4.Mur de flammes..... | 17 |
| 4.5.Avantage Nova..... | 17 |
| 4.6.Nova Jammer..... | 17 |
| 5.Cog..... | 18 |
| 5.1.Composition..... | 18 |
| 5.2.Questions Générales..... | 18 |
| 5.3.Les couverts Cog..... | 18 |

FAQ: Livre de règle

1. Activation et Attitudes de Combat

Peut-on effectuer un déplacement rapide et se mettre en « état d'alerte » à la fin de son déplacement?

Oui, la seule condition pour pouvoir se mettre en état d'alerte est que l'unité ne doit avoir tiré avec aucune arme.

Si une unité est complètement à découvert sur une table, sans réel relief autour pour assurer une couverture, peut-on lui donner l'attitude "À couvert!"?

Vous pouvez donner "À couvert!" à une unité qui n'a pas de couverture du tout, mais seul les figurines qui sont réellement protégées par un élément de décors auront droit à un jet de sauvegarde.

Une "Activation Supplémentaire" peut-elle uniquement être utilisée après un "Sursis d'activation", ou peut-elle être utilisée à tout moment?

Vous ne pouvez utiliser "Activation Supplémentaire" qu'après "Sursis d'activation".

Peut-on donner une attitude de combat à une unité sans payer le coût d'1PC pour activer l'unité?

Non, une unité doit d'abord être activée pour recevoir des attitudes de combat.

2. Activation et Déploiement

Est-il possible d'effectuer les actions suivantes dans cet ordre : Tirer, faire un déplacement de combat qui amène l'unité en Corps à Corps avec une unité adverse, puis se battre au Corps à Corps dans la même activation?

Oui.

Que se passe-t-il si lors de la phase d'activation, on retourne une carte représentant une unité qui a été détruite précédemment durant le tour

Il y a deux situations possibles:

- Le joueur dispose encore de points de commandement : Il peut utiliser 1 PC pour replacer la carte de l'unité détruite (livre de règle page 57 en bas à droite) et retourner la carte suivante.
- Le joueur ne dispose plus de points de commandement (ou ne souhaite pas les utiliser) : il retourne la carte et passe son tour.

Comment les actions d'une unité sont-elles déclarées et résolues? Toutes les actions doivent-elles être déclarées au début de l'activation des unités, puis résolues les unes après les autres ou bien la première action est déclarée et résolue, la suivante est déclarée et résolue, et ainsi de suite.

La réponse n°2 est la bonne, les actions sont déclarées et résolues l'une après l'autre

A quel moment précis, l'état d'une unité est changée pour devenir "à terre"? Quelles sont les conséquences?

Une unité devient "à terre" lorsqu'elle est activée. La phrase "Une unité d'infanterie engagée ou jetée à terre (voir plus haut) perd ses attitudes de combat et ne peut pas en adopter de nouvelle tant qu'elle est engagée ou à terre" veut seulement dire que l'unité perd ses attitudes de combat et ne peut plus en recevoir aucune quand elle devient "à terre" ou engagée.

L'état "engagé" est donné dès qu'un combattant ennemi est suffisamment proche à la fin de son mouvement, mais l'état "à terre" n'est donné qu'à l'activation de l'unité. Jusqu'à cette activation, et même dans le cas d'un tir en état d'alerte avec une arme à tir indirect, l'unité est prête à se battre et n'est pas considérée comme "à terre", même si plus de la moitié de ses combattants sont tombés. Elle peut accomplir toutes les actions qu'elle aurait pu faire si aucune arme à tir indirect n'avait été utilisée contre elle.

Exemple 1: 6 Steel Troopers on reçu "état d'alerte" et "à couvert" durant leur activation. Plus tard, durant le tour de leur adversaire, ils sont touchés par un tir indirect. Un d'entre eux meurt dans l'explosion et 3 des combattants restant sur les 5 sont au sol.

L'unité de Steel troopers garde ses attitudes et peut utiliser son tir en "état d'alerte" contre une cible ennemie. Certains combattants sont au sol: cela change très probablement leur ligne de vue !

Exemple 2: 3 Banes Goliath font un mouvement de combat, ce qui déclenche un tir en "état d'alerte" d'une arme à tir indirect. Aucun d'entre eux n'est tué, mais 2 sont tombés.

Ils peuvent tirer tous les 3 (mais seulement sur ce qu'ils peuvent voir maintenant que certains d'entre eux sont au

sol) et même utiliser des attitudes de combat, puisque l'état "à terre" ne sera appliqué qu'à leur prochaine activation.

Mon unité est engagée au Corps à Corps par l'ennemi (c'est à dire qu'une figurine adverse se trouve à moins de 2.5 cm d'une des miennes). L'unité adverse a éliminé toutes les figurines en contact desquelles elle était durant son activation. Les soldats de mon unité encore en vie sont maintenant à plus de 2.5 cm de tout adversaire. Si j'active ensuite mon unité, est-elle considérée comme engagée?

L'unité n'est PAS engagée puisque au DÉBUT de SON activation, aucune des figurines qui la composent n'est en situation d'engagement. Dans cet exemple, l'unité peut agir librement.

Qui déploie d'abord dans les scénarios, et comment cela se passe-t-il (en presumant qu'il n'y a pas de règles spéciales de déploiement)?

Il n'y a pas de phase de déploiement, généralement vous déplacez vos troupes sur le plateau au premier tour, au moment où elles sont activées en entrant par une zone d'accès. Imaginez que les figurines sont juste en dehors du plateau au niveau de la zone d'accès. Lorsque l'unité est activée, elle effectue son mouvement normalement pour entrer en jeu.

Comment utilise-t-on les zones de déploiement?

Les unités apparaissent simplement dans la zone de déploiement au début de leur activation. Ce n'est pas compté comme un mouvement et cela ne déclenche pas les "États d'alerte", les unités sont sensées avoir toujours été là.

Une unité ennemie est dans la zone de déploiement en « état d'alerte ». Une de mes unités est activée pour la première fois et apparaît dans la zone de déploiement au contact de l'unité ennemie. Que se passe il?

Les combattants de votre adversaire et les vôtres sont à 2,5 cm de distance, les deux unités sont considérées engagées avant que votre unité se déplace. Votre adversaire étant engagé, ses attitudes de combat sont annulées. Cela annule son État d'alerte. Si vous avez assez de place pour vous dégager et mettre votre unité à plus de 2,5 cm de la sienne, vous pouvez tirer sur votre adversaire, ou l'engager au corps à corps immédiatement.

Quand un combattant arrive en jeu via un point de largage, son socle doit il être complètement dans la zone des 10cm autour du point de largage? Est ce que seule une partie du socle suffit?

Les distances sont toujours mesurées de bord de socle à bord de socle. Seul le bord le plus proche du point de largage doit être à 10cm.

3. Mouvement

3.1. Les bases

Un joueur déclare un mouvement, puis il mesure dans 2 ou 3 directions différentes, est ce légal? Pouvez vous mesurer dans n'importe quelle direction sans devoir bouger?

Oui, une fois que le joueur a déclaré un type de mouvement il doit s'y tenir. Il peut prendre autant de mesures qu'il le souhaite mais, s'il a déclaré un mouvement de combat, et qu'il réalise ensuite qu'il aurait besoin d'un déplacement rapide, c'est trop tard. Toutefois, rien ne l'empêche de ne pas déplacer les figurines mais son option de mouvement compte toujours comme ayant été utilisée.

Les règles de Déplacement Rapide page 58 indiquent que l'unité ne peut pas tirer. Cela signifie t-il qu'elle ne peut pas combattre au Corps à Corps?

Non, cela s'applique uniquement au tir. Le déplacement rapide peut bien sûr vous permettre de vous rendre rapidement au Corps à Corps et de combattre dans la même activation.

A quel moment la cohésion d'unité est elle vérifiée?

Une unité doit respecter les règles de cohésion à la fin de son déplacement. La cohésion d'une unité n'est vérifiée que lorsqu'un ou plusieurs de ses membres ont l'occasion de se déplacer (ou y sont contraints). L'élimination d'un combattant ne constitue pas un déplacement.

Dans les cas où l'unité subit un déplacement forcé, elle doit faire en sorte que les combattants déplacés respectent les règles de cohésion d'unité à la fin de ce déplacement forcé. Si certains de ces combattants ne peuvent pas être disposés selon les règles de cohésion, leurs figurines ne sont pas replacées sur le terrain de jeu (ces combattants sont donc éliminés).

Comment le décor influence-t-il le mouvement? Comment est ce que le saut, l'escalade, etc. influence mon déplacement? Jusqu'ou peut sauter une unité?

Les règles de Mouvement et des décors peuvent être trouvées p96 du livre de règles et dans opération Frostbite. Ces

règles concernent les éléments vendus avec AT-43. Bien sûr, nous savons que les gens jouent aussi avec leur propre terrain:

Avant de commencer le jeu, vous devez être d'accord avec votre adversaire sur ce qui peut être franchis, ce qui ne peut pas l'être, et, de quelle hauteur vous pouvez sauter.

En règle général, chaque fois que vous montez, descendez ou sautez sur un élément de décor, vous n'êtes autorisé à effectuer que la moitié de votre mouvement de combat (mesurée horizontalement), lorsque vous choisissez de ne pas utiliser d'escaliers, de rampe ou d'échelle. Si la moitié de votre mouvement ne suffit pas, vous pouvez tout simplement pas le faire.

Un blindé qui passe à moins de 2,5cm, d'une unité en « état d'alerte » durant son déplacement lui fait elle perdre ses attitudes?

La réponse est simple: vous vérifiez les unités engagées à la fin du mouvement. Donc, même si votre blindé a écrasé des unités ennemies, ces unités n'auraient pas été considérées comme engagée, à moins qu'il ne se soit arrêté dans la limite des 2,5 cm à la fin de son mouvement. Elles ne perdent donc pas leurs attitudes de combat.

Rocket jump vous permet d'ignorer le terrain lorsque vous bougez et "sautez par dessus" un obstacle. Rocket jump vous permet il de terminer votre mouvement sur un container ou autre élément de décors assez gros pour que votre socle tienne dessus?

Oui, si l'élément de décors est assez gros pour que le socle tienne, même un véhicule Karman peut monter dessus.

3.2. Écrasement

Quand un blindé fait un mouvement rapide pour écraser une unité d'infanterie, doit-il de se déplacer en ligne droite du début à la fin?

Un véhicule blindé peut contourner les obstacles pour écraser les unités d'infanterie tant qu'il utilise l'itinéraire le plus court.

Est-ce que le fait que les combattants soient "à terre" change le résultat nécessaire pour les écraser avec un blindé?

Non. Le jet de dé est le même: 5 + si l'unité est libre et 3 + si l'unité est engagée.

Si un blindé termine son mouvement sur un fantassin, ce dernier doit se déplacer à 2,5cm du socle du blindé ou être éliminé (P59). Le fantassin peut il se déplacer à travers d'autres fantassins de son unité pour le faire? Peut il pousser d'autres fantassin alliés pour se faire la place?

- Oui il peut se déplacer à travers des combattants alliés.
- Non, vous n'êtes pas autorisé à déplacer des combattant qui n'ont pas été écrasés par le Blindé. Les combattants déplacés doivent être placés en formation.

Un véhicule Karman veut sauter par dessus une unité alliée et ensuite écraser une unité ennemie. Le véhicule peut il épargner ses alliés en sautant par dessus ou doit il écraser les deux unités?

Tout ce qui à la capacité Rocket Jump peut voler au dessus des figurines et du terrain, donc, vous pouvez éviter vos propres troupes et écraser l'ennemi.

3.3. Altitude

Les véhicules Karman peuvent changer d'altitude "avant ou après un mouvement". Ce changement d'altitude est il compris dans le mouvement ou est ce une option a part qui compte comme un mouvement dans le cadre d'un tir en état d'alerte? Un véhicule Karman peut il changer d'altitude, tirer et se déplacer?

Le changement d'altitude est sensé être une partie du mouvement. "Avant ou après un mouvement" devrait être lu comme "immédiatement avant ou après un mouvement". Donc, un véhicule ne peut pas changer d'altitude, tirer et se déplacer.

L'altitude d'un véhicule modifie elle sa taille? Un véhicule à haute altitude peut il tirer par dessus un véhicule à plus basse altitude?

L'altitude ne modifie ni la taille, ni les règles de zone de feu. Les seuls atouts apporté par le changement d'altitude sont:

- La plus ou moins grande facilité pour cacher le véhicule et obtenir un couvert

- Son angle de vu sur les figurines ennemies et donc de meilleurs lignes de vues.

4. Tir et État d'alerte

4.1. Les bases

Si j'ai 8 gars avec des fusils, puis-je les faire tirer un à la fois sur 8 cibles différentes?

Toutes les armes identiques tirent en même temps, dans la même salve. Tous les tirs d'une salve visent la même unité. Si l'unité possède deux armes par combattant, ils peuvent tous tirer avec une arme sur une cible et utiliser l'autre sur une autre cible.

Cette question à trait aux règles de ligne de vue (LdV) sur un terrain en 2D seulement. Dans les règles, il est dit que si une seule des lignes extérieures délimitant la zone de tir n'est pas entravée alors la ligne de vue existe, mais si les deux sont obstruées il n'y a pas de ligne de vue. Comment peut-on gérer une situation où je peux voir un ennemi grâce à un écart dans le décors (par exemple entre deux containers) mais où les lignes extérieures de la zone de feu sont obstruées?

La ligne de vue est déterminée par le tracé des lignes imaginaires reliant le socle de la figurine au socle de l'élément ciblé.

- Si au moins une ligne peut être tracée sans rencontrer d'obstacle, la cible est visible.
- Si TOUTES les lignes rencontrent un obstacle, la cible n'est pas visible et ne peut pas être prise pour cible.

Donc, il n'y a pas que 2 lignes, il en existe un nombre infini à l'intérieur de la zone de feu.

Une unité peut-elle tirer après qu'elle se soit déplacé de la moitié de mouvement pour se désengager?

La phase d'activation d'une unité commence lorsque l'unité est activée et dure jusqu'à la fin de son activation. Le statut de l'unité peut changer plusieurs fois durant ce laps de temps. Donc oui, une unité peut effectuer un demi-mouvement de combat pour être désengagé à la fin de son mouvement et tirer ensuite.

Comment fonctionnent les relances des armes?

Vous pouvez relancer tout vos échecs un nombre de fois égal à la valeur de relance de l'arme.

Disons que vous avez raté 16 tirs et que vous utilisez une arme avec 1 relance, cela signifie que vous pouvez relancer tous les dés, une fois!

Si vous avez 4 gars avec un cadence de tir de 4 et une relance 2, cela fait 16 tirs et 2 relances: Vous lancez 16 dés. Vous réussissez 4 tirs et en ratez 12 sur les 16, vous prenez les 12 échecs et vous relancez. Vous en réussissez 4 et en ratez 8. Vous relancez encore! Vous prenez les 8 échecs et relancez! 4 touches de plus! Cela vous donne un total final de 12 impacts et 4 échecs.

Une unité est prise pour cible par l'ennemi. L'unité étant en grande partie cachée, une seule figurine est visible. Après résolution des tirs et des couverts, notre figurine est touchée avec 6 impacts. L'ennemi est chanceux et réussit tous ses test de pénétration. Que se passe-t-il exactement? Et s'il y a des medics dans l'unité?

Le combattant subi tous les impacts puisque c'est la seule figurine visible, et ensuite, le Medic le sauve.

Notez que dans le cas où la figurine exposée serait un héros, chaque impact qui le toucherait serait attribué à un autre combattant de l'unité et dans ce cas, ce serait 6 combattants qui recevraient chacun un impact.

Nous savons que l'on peut cibler et détruire un élément de décors lorsque le scénario le définit comme élément destructible. Mais dans les scénarios où vous ne pouvez pas détruire un décors, pouvez vous tout de même le cibler? Par exemple, je veux tirer sur un container et il y a une unité de grims golems camouflés dans la ligne de feu entre mon unité et le container. Puis-je tirer sur le container et toucher les golems avec les X premiers impacts?

Non, vous ne pouvez pas tirer sur un élément de décors non-destructible. Aucun officier ne donnera l'ordre de tirer sur quelque chose que ses hommes ne peuvent détruire. Ce genre de raisonnement ressemble à un détournement de règles.

4.2. Les couverts

Si la moitié ou plus de l'unité est à couvert, est-ce que toutes les figurines ont droit à un jet de sauvegarde? Qu'en est-il de l'inverse: une unité de 9 - 4 sont dans la zone de couverture - 5 sont en terrain découvert ?

C'est tout ou rien, donc dans le deuxième exemple, ils n'ont pas de jet de sauvegarde.

Un blindé obtient-il un couvert de la part d'un muret?

Il n'y a qu'une seule façon de déterminer si une unité (blindé ou autre) obtient un couvert: Vous vous placez au niveau de la table et jetez un coup d'œil. Cela vous permettra de déterminer vous-même si l'élément de décors fournit suffisamment de couvert pour permettre un jet de sauvegarde.

Si la situation n'est pas assez évidente, l'unité reçoit un jet de sauvegarde seulement si elle a reçu l'ordre "A couvert!".

Un blindé sans l'attitude « formation écran » peut-il fournir un couvert à une unité derrière lui?

Non, le blindé ne fournit pas de couvert à une unité située derrière lui. Il encaisse juste le premier impact de chaque salve car il est dans la zone de feu.

4.3. Dommages aux blindés

Si une touche est obtenue contre un blindé, dans une localisation qui a été détruite, les dégâts sont alors appliqués au châssis. Maintenant, qu'en est-il si un seul impact qui inflige 2 points de dégâts (comme un Missile), touche une partie qui ne dispose que de 1 PS? Est-ce que le deuxième point de dommages pénètre le châssis ou faut-il endommager une autre pièce équivalente?

Les dommages supplémentaires vont au châssis. Pour les armes, si le tir détruit une arme, les dommages en excès vont au châssis. Les différentes armes sont considérées comme des localisations différentes.

Si quelqu'un touche et blesse un Fire Toad (ou tout autre blindé) avec un missile qui fait 2 blessures, et qu'il localise dans la propulsion, qu'est ce qui arrive au deuxième point de dégâts?

La propulsion est un seul endroit: les cases sont séparées pour être sûr que tout le monde visualise bien les cases (propulsion, châssis ou armes). Sur certains blindés (comme beaucoup de therian golgoths, par exemple), deux ou trois cases à côté l'une de l'autre pour la propulsion, auraient empiété sur le châssis.

Si un blindé a une arme intacte et une arme détruite, peut-on choisir de viser l'arme détruite dans le cas où le test de localisation des dégâts indique à nouveau « arme ».

Quand vous touchez une arme, vous choisissez laquelle est touchée, dans le cas où il y en a plusieurs. Vous pouvez choisir une arme détruite; dans ce cas, tous les dommages vont dans le châssis.

4.4. Tirs indirects

Comment sont enlevées les pertes lors d'un tir indirects?

Comme pour un tir direct, les figurines ennemies les plus proches du leader de l'unité qui tire, et dans la zone d'effet, sont éliminées.

Le livre d'armée Red Blok mentionne plusieurs fois que les tirs indirects ne nécessitent aucune ligne de vue (surtout dans la description du Sierp). Les règles principales pour les tirs indirects mentionnent que l'un de vos combattants de l'unité doivent avoir une ligne de vue sur la cible pour que le tir puisse avoir lieu.

Cela signifie que vous pouvez éliminer des figurines que vous ne pouvez pas voir. En positionnant le gabarit sur un combattant visible, vous pouvez atteindre des figurines entièrement cachées. C'est différent des règles de tir direct où vous ne pouvez éliminer que des combattants visibles.

Lors d'un tir indirect avec gabarit, quand on réussit à avoir une double touche, on lance deux dés par figurines. C'est là où je pense qu'on se trompe; je pense qu'une relance dans le cas où la figurine n'est pas tuée est une manière de faire plus efficace.

Vous doublez le nombre de dés lancés. Ce n'est pas une relance.

On ne peut attribuer des impacts à un héros que lorsque toute son unité est morte, ou avec une capacité spécifique comme "sniper". Qu'arrive-t-il avec les gabarits?

Pour toucher un héros, vous devez cibler ce héros: Cela veut dire, vous devez avoir certaines capacités qui vous donnent la possibilité de choisir celui que vous voulez tuer. Les gabarits, par définition, ne peuvent pas choisir quoi que ce soit. Toute personne qui est dessous est touché. Donc, si il n'y a qu'un héros sous le gabarit et qu'un autre membre de l'unité peut encaisser le tir, le pauvre gars offre généreusement sa vie pour sauver le héros. Bien sûr, si un héros est le dernier membre de son unité, personne ne peut encaisser le tir à sa place et il est touché. Puisque le héros ne subit pas d'impact, il n'est pas couché par le tir.

4.5. flamer

Comment sont résolues les salves de plusieurs flamers?

Le premier gabarit est placé sur une figurine, les combattants dans l'Aire d'Effet sont touchés, les tests de dommage sont effectués et les pertes sont enlevées, puis ensuite le gabarit est placé... et le processus se répète.

Les flamers ont une portée de 25cm. Comment résoudre le tir?

- **Déclarer que je tir sur une unité spécifique, placer le gabarit sur un combattant, et ensuite mesurer pour voir si c'est dans la portée (25cm)?**
- **Déclarer que je tir sur une unité spécifique, mesurer la portée jusqu'à un combattant de l'unité, et ensuite placer le gabarit sur la figurine?**

La réponse correcte pour les armes à projection est la réponse 2 puisqu'aucun jet de dé n'est requis. Comme vous l'avez dit, indiquez quelle unité vous voulez cibler. Vérifiez qu'au moins un combattant est dans les 25cm. Centrez le gabarit sur ce combattant. Si l'unité est trop loin, choisissez une autre unité.

La réponse pour les tirs indirect en général est la réponse 1. Si l'unité est trop loin, le jet est un échec automatique. Au revoir la grenade!

Si vous disposez d'une unité de 3 Spetznaz Kolossus et qu'ils font tous feu avec un de leur flamer, chacun d'eux peut-il ouvrir le feu sur une cible différente ou bien doivent-ils tous faire feu sur la même cible?

Chaque tir de lance-flamme est considéré comme une salve unique. Vos Spetznatz Kolossus peuvent tirer avec chacun de leurs lance-flammes sur une cible différente.

4.6. Sniper

Un tireur d'élite ne peut utiliser sa capacité "sniper" que s'il reste immobile lors de son activation, mais peut-il tirer normalement s'il se déplace?

Oui, il peut tirer sans utiliser sa capacité sniper

Si mes 3 snipers Dragonov ciblent une unité, doivent-ils tous désigner la même cible si j'utilise le mode Sniper? Par exemple: Tous les trois sur le medic? Ou peuvent-ils choisir: l'un sur le médic, l'autre le sergent, un lance-missiles pour le troisième? Si ils peuvent choisir, comment déterminer la priorité et l'ordre dans lequel les tirs sont résolus?

Tous les fusils sniper tirent dans la même salve, comme ils font partie d'une seule salve, ils sont techniquement simultanées. Vous comptez combien d'impacts vous obtenez et vous les distribuez à vos cibles choisies. Cela signifie que vous pouvez assigner plusieurs impacts sur le même combattant, ou choisir une cible par impact. Les résultats des tests de dommage se font à l'encontre des figurines auxquelles vous avez choisie d'attribuer un impact.

Le couvert d'un bunker s'applique-t-il contre un tir de sniper?

Non, un bunker ne protège pas des snipers. Si un sniper vise quelqu'un dans un bunker, rien de spécial n'arrive: probablement que la cible va mourir.

Est-ce qu'une figurine avec la capacité sniper peut désigner une cible spécifique dans le bunker, alors qu'elle ne peut décentement pas avoir de ligne de vue sur la cible en passant par l'ouverture du bunker?

Non, même un sniper ne peut pas tirer sur quelque chose qu'il ne voit pas. Mais souvenez vous que l'infanterie ne bloque jamais les ligne de vue!

4.7. État d'alerte

Disons que vous avez un Fire Toad ou des TacArms avec deux armes et que vous les avez placés en état d'alerte: Est-il possible d'utiliser une arme à feu et de conserver les autres armes, en réserve, pour un deuxième tir en état d'alerte, ou bien toutes les armes doivent-elles faire feu à la fois? Si l'ordre de "Tir décalé" a été donné, quelle en serait l'incidence?

Une unité en "État d'alerte" devra faire feu avec toutes ses armes à la fois, à moins que l'unité n'ai reçu l'attitude "Tir décalé!". Cependant il est nécessaire de se souvenir que "Tir décalé!" ne peut seulement être assigné qu'à des unités ayant des porteurs d'armes spéciales. Cela signifie que votre unité de TacArm ne sera pas en mesure d'être en "Tir décalé!" et devra faire feu de tous ses canons laser en une seule salve quand ils tirent en "État d'alerte"

Une unité peut-elle - au cours d'un tour - tirer grâce à son "état d'alerte" (assigné durant le tour précédent) et tirer de nouveau au cours de son activation?

Oui, vous pouvez le faire.

Une unité peut-elle lancer des grenades au cours d'un tir en état d'alerte?

Oui

Pouvez-vous lancer des grenades, puis mettre l'unité en état d'alerte?

Non, lancer des grenades est un tir. L'unité a simplement changé d'arme.

L'état d'alerte permet-il de tirer sur n'importe quelle unité après qu'un opposant ait déplacé une unité ou pouvez-vous seulement tirer sur l'unité actuellement en mouvement et pas sur les autres à proximité?

Une unité en état d'alerte ne peut que tirer sur l'unité qui vient de se déplacer. L'unité tire sur l'ennemi, juste après son déplacement. En outre, le fait qu'une unité vienne de se déplacer ne veut pas dire que son activation est terminée, elle a encore le droit de tirer si elle ne l'a pas déjà fait, ou d'attaquer en combat rapproché si elle est engagée.

Est-ce que toute unité se déplace au cours de son activation, même si les figurines ne se déplacent pas, ou le tir en état d'alerte n'est-il possible qu'après un mouvement réel (c'est-à-dire le déplacement physique des figurines)?

Si aucune figurine ennemis n'a été déplacée, alors vous ne pouvez pas utiliser votre état d'alerte contre elle. Cependant, il suffit seulement d'une figurine déplacée et vous êtes autorisé à tirer sur l'unité. Donc, même si votre adversaire a seulement réorganisé son unité, vous pouvez faire feu sur elle.

Est ce qu'une unité qui se relève après avoir été "à terre" déclenche les tir en "état d'alerte"?

Non.

Si une unité arrive par un point de largage, en vu d'une unité ennemie placé en état d'alerte.... L'unité en état d'alerte peut elle faire feu ? Le largage compte il comme une fin de déplacement?

Non, le déploiement d'une unité en utilisant un point de largage ne constitue pas un mouvement et ne déclenche donc pas les tirs d'alerte.

4.8. Tir décalé

L'infanterie régulière peut tirer avec ses armes de petit calibre et ses armes spéciales sur différentes cibles sans payer de points de commandement, mais s'ils veulent tirer, se déplacer et tirer, ils doivent payer 1 PC pour "Tir décalé"?

Oui. Ils ont besoin de "Tir décalé" pour tirer avec leurs armes à un moment différent.

Un blindé peut-il diviser ses tirs sur différentes cibles et peut-il tirer, se déplacer et tirer à nouveau sans payer de Points de Commandement?

Oui, seule l'infanterie doit utiliser l'attitude de combat "Tir décalé".

L'infanterie de rang 3 avec 1 arme dans chaque main peut tirer sur différentes cibles sans avoir à payer de points de commandement, mais ne peut pas tirer, se déplacer et tirer, car ils ne peuvent pas utiliser l'attitude de combat "Tir décalé" puisqu'ils n'ont pas d'arme spéciale dans l'unité?

Non, "Tir décalé" n'a aucune influence sur le choix de la cible, seulement sur le moment où la salve est tirée.

- Toute unité peut toujours tirer des salves distinctes sur différentes cibles, sans avoir besoin d'utiliser "Tir décalé". (P 61)
- Les unités avec plus d'une arme par figurine peuvent faire feu avant et après le mouvement sans avoir besoin de "Tir décalé". (P58)

Ceci est permis, que l'unité ait des armes "doublées" ou non, qu'il s'agisse d'infanterie ou non.

Une unité qui a choisi "Tir décalé" ne peut pas faire feu avec ses armes spéciales, puis se mettre en "État d'alerte" avec ses armes normales puisque l'attitude de combat "État d'alerte" nécessite que l'unité n'ai pas tirer?

Oui. Tout tir de n'importe quelle arme durant son activation empêche une unité d'utiliser l'état d'alerte. (P59)

Toutefois, une unité qui ne tire pas pendant son activation peut utiliser les deux attitudes "état d'alerte" et "Tir décalé" pour avoir deux salves durant l'état d'alerte si l'unité comprend des porteurs d'armes spéciales. (P59)

Par exemple, une unité de TacArms (de tout type) ne pourra jamais utiliser "Tir décalé" pour avoir deux salves en "état d'alerte": l'unité n'a pas d'armes spéciales.

5. Mêlée

Comment sont attribués les impacts lorsque vous tirez dans une mêlée, et quel joueur doit choisir les pertes?

Toutes les unités qui sont engagées, sont considérées comme une grande «unité», les impacts sont ensuite distribués comme à l'accoutumé, une par figurine, en commençant par la plus proche (du leader de l'unité qui tire). Cela vous donne le nombre de test de pénétration à faire pour chacune des unités engagées.

En mêlée, l'attaquant choisit les pertes tant que les figurines choisies sont dans les 2,5 cm?

Vous avez raison, l'attaquant choisit les pertes dans un rayon de 2,5 cm de ses figurines.

Quand un marcheur écrase l'infanterie, choisi-t-il les pertes?

Le joueur qui joue le piétinement du marcheur choisit les combattants éliminés parmi les combattants qui étaient sur sa route. Un héro sera toujours sauvé par un de ses compagnons.

Atis et ses Grim golems sont en mêlée avec mon unité de commandement. Il n'y avait que quatre Golems à distance d'engagement à ce moment. Ils ont fait un total de sept blessures. Il n'y avait que quatre Steel troopers à portée de contacts et qui devaient donc être détruits. J'avais deux medics qui étaient hors de portée de la mêlée, mais faisant partie de l'unité. Que deviennent les blessures supplémentaires?

Les blessures supplémentaires sont perdues s'il n'y a personne à qui les attribuer. En combat rapproché, les cibles doivent être au contact (2,5 cm)

Si un combattant au corps à corps, avec de multiples armes (Tiamat ou un Hekat par exemple), est en contact avec 2 unités distinctes, comment sont réparties ses attaques?

Chaque combattant affronte une seule et unique cible durant l'ensemble du combat. S'il a le choix entre deux ou plusieurs unités, il doit en choisir une et attaquer celle-ci, pas une autre.

6. Moral

Une unité est réduite à trois combattants. Lors de leur prochaine activation ils DOIVENT tester leur moral (avant toute dépenses de PC). Ils échouent au test et seront désorganisés. Désormais, on peut choisir de dépenser 2PC pour rallier l'unité avant de les activer. Ces deux choses se produisent "avant" l'activation?

Oui

Une unité est réduite à trois combattants. Ils échouent à leur test de moral et vous n'avez pas les PC pour les rallier ce tour-ci. Ils sont désorganisés et ne peuvent rien faire durant cette activation. Prochain tour - juste avant de l'activer (et de nouveau avant que vous puissiez dépenser des PC), ils DOIVENT tester leur moral. Ils échouent au test de moral à nouveau, à partir du statut désorganisée ils passent à "déroute". Ils sont perdus immédiatement, donc, avant que vous ayez une chance de les rallier (techniquement on ne peut pas rallier une unité en déroute)?

Oui

Les blindés qui ont raté un test de moral en dehors de la séquence d'activation n'ont pas forcément besoin de refaire un test lors de leur prochaine activation (ce qui pourrait être réellement catastrophique), sauf s'ils sont tous immobilisés (la seule exigence requise pour un test de moral lors de l'activation pour les blindés)?

Oui

Une unité de troopers est réduite à un effectif de 3 combattants ou moins, elle doit tester son moral lors de sa prochaine activation. Qu'en est-il des tours ultérieurs? une unité doit-elle tester son moral chaque tour si le nombre de ses combattants est de 3 ou moins?

Avant chaque activation, vous devez vérifier si l'unité a besoin de faire un test moral. Une fois que votre unité est tombée sous son niveau critique, vous devez donc faire un test moral ou dépenser 2 PC chaque tour.

Une unité de Steel troopers a été réduite à 3 membres. Ils testent leur moral, échouent et sont désorganisés. Avant leur prochaine activation, avant que le joueur ne puisse dépenser 2PC pour la rallier, ils subissent une autre perte ce qui les laisse à 2 membres. Est-ce que la victime supplémentaire, alors qu'ils sont désorganisés, les passent automatiquement en déroute et quittent-ils le champ de bataille? Ou est-ce que le statut désorganisé restent inchangé jusqu'à la prochaine activation et le joueur peut-il la rallier avec 2 PC?

Les tests de moral ne sont effectués qu'à l'activation de l'unité. La seule exception concerne pour l'instant les unités de blindés qui perdent un combattant.

7. *contrôle, points de victoire (PV) et Points de Renforts (PR)*

Une unité peut-elle contrôler plus d'un objectif? Si mon unité Alpha est entre deux "objectifs secondaires" vais-je obtenir les PR pour les deux ou est-ce que je ne contrôle soit l'une soit l'autre?

Les règles disent que tant qu'un combattant est à 10 cm d'un objectif, il compte lors de la vérification. Donc, oui, vous pouvez contrôler plusieurs objectifs avec les mêmes combattants.

Les figurines à terre pendant la phase de contrôle comptent-elles pour contrôler des objectifs?

Oui.

Les figurines à terre pendant la phase de contrôle comptent-elles pour acquérir des Points de Renforts?

Oui.

Les figurines à terre pendant la phase de contrôle comptent-elles pour acquérir des Points de Victoire?

Et oui! A terre, mais pas encore mortes!

Une unité était composée d'un Marcheur, le véhicule était immobilisé à la suite d'un tir. Le joueur choisi d'éjecter le pilote, détruisant ainsi le véhicule. Dans ce cas, qui reçoit les points de victoire pour la destruction du blindé?

Vous marquez des points pour les unités ennemies détruites, peu importe comment ils l'ont été. (Test de moral, un tir d'artillerie, les dangers du champ de bataille, des tirs amis ...)

À la suite d'un tir de l'ennemi, une unité dans une faction Supra subit des pertes suffisantes pour devoir effectuer un test moral. L'unité échoue au test et devient désorganisée. Les règles Supra énoncent qu'une unité désorganisée est immédiatement détruite. Les points de victoire pour l'unité détruite sont-ils remis au joueur dont le tir a déclenché le test de moral?

Vous marquez des points pour les unités ennemies détruites, peu importe comment elles l'ont été. (Test de moral, un tir d'artillerie, les dangers du champ de bataille, des tirs amis ...)

L'inconvénient des factions UNA M.IND et Red Blok Frontline, est que l'armée est défaite lorsque tous les blindés sont détruits. Afin de calculer le nombre de points de victoire dans les campagnes en cours (opération Damoclès), et peut-être dans les tournois officiels, le joueur gagnant reçoit-il des points de victoire pour l'ensemble de la compagnie M.IND ou Frontline détruite, ou simplement pour les unités qu'il a réellement détruites au cours du jeu?

Le joueur M.Ind / Frontline est considéré comme abandonnant la partie. Le scénario devrait prévoir combien de points vous gagnez dans ce cas.

8. *Constitution des forces*

Les Héros peuvent-ils bénéficier des règles spéciales de la faction lorsqu'ils sont inclus dans une compagnie de l'une ou l'autre faction? (Par exemple, le Fire Toad du sergent Borz dans une faction MIND bénéficie-t-il de la capacité d'auto réparation?)

Oui, mais notez bien que les aptitudes ne se cumulent pas. Newton dans une faction mind n'aura pas deux fois mecano.

Lors de la construction d'une compagnie, chaque section doit-elle être de la même faction ou pouvez-vous mélanger les factions au sein d'une même compagnie?

Même faction dans une même Compagnie, sauf précision contraire clairement expliquée (mercenaires ONI)

Peut-on mélanger les armes spéciales dans une unité en payant le supplément +25PA? avoir 1 lance-missiles et 1 mitrailleuse dans une unité de 12 Star Troopers par exemple?

Non désolé, toutes les armes spéciales doivent être les mêmes. A-43: Livre de règle p80. Les seules exceptions sont les unités bunker définies dans Opération: Frostbite

Lorsque le livre d'armée indique que l'unité en effectif standard doit contenir 1 arme spéciale, est-on obligé de l'inclure ou peut-on mettre un simple combattant standard de l'unité.

Le Haut Commandement ne déploie pas d'unité sans ce qu'ils pensent être le minimum de puissance de feu efficace: le nombre d'armes spéciales de l'unité n'est pas négociable.

Prenons une unité de Steel troopers à titre d'exemple (min 6, max 9). Pouvons-nous prendre 7 ou 8 figurines en incluant un officier, ou l'option est-elle "vous pouvez bénéficier de 6 figurines pour ce prix, de 9 figurines pour ce

prix. Si vous incorporez un officier, vous pouvez ajouter jusqu'à 3 combattants pour X points chacun (en supposant que l'officier permet un maximum de 3 autres combattants)? "

Vous n'avez pas besoin de mettre un officier pour ajouter des combattants. Le nombre de bonus d'un officier est consacré au renforcement de l'unité au-delà de son effectif maximum.

Vous pourrez donc avoir 7 troopers dans une unité de Steel troopers sans officier: Effectif min (6) + 1 combattant supplémentaire. Il vous suffit alors d'ajouter le coût d'un combattant supplémentaire au coût de l'unité en effectif minimal.

J'ajouterai simplement que l'officier n'est pas rattachée à l'unité, mais remplace un combattant: Le nombre minimal de figurine dans une unité de Steel Troopers avec un sergent sera encore 6 hommes, 5 Steel troopers standard + 1 Steel trooper Sgt.

Comment les héros rentrent-ils dans le schéma de section (ex: Tiamat)? Occupent-ils un choix de troupe ou sont-ils en plus?

Les Héros peuvent soit rejoindre les unités lorsque cela est possible (firetoad Bad Dog dans une unité, Borz dans une unité de Steel trooper), ou bien ils forment une unité à eux seul.

Tiamat prend la place d'une unité blindé type 2, par exemple.

Une fois qu'une unité est en effectif exceptionnel et qu'elle change un de ses combattant en un officier de rang supérieur avec un bonus d'effectif, peut-on ajouter un porteur d'arme spéciale à l'unité en payant un sur-coût en PA ou bien la seule possibilité d'extension consiste-t-elle en des combattants standards?

Les combattants supplémentaires sont toujours des combattants standards.

Est il possible de déployer un Héro à pied seul, avant le début de la bataille, en formant une unité à lui seul et en occupant un emplacement dans le schéma de section? Ou bien est-ce seulement possible durant la bataille, après que le blindé du Héro ait été détruit?

Vous pouvez déployer un commandant d'un blindé à pied, mais uniquement si il est rattaché à une unité d'infanterie lors de la création de la compagnie et si sa description le permet. Ils ne peuvent pas former d'unité à eux seuls

Peut on inclure un général dans une compagnie composée d'une seule section incomplète?

Une compagnie peut être composé d'une ou plusieurs sections. Donc oui, vous pouvez avoir un officier de grade 5 avec une seule section.

Qui commande la compagnie?

Au début de la partie, c'est l'officier de plus haut rang présent dans les forces d'assaut qui est le commander. Il commande même s'il reste en réserve (mais pas en renfort).

Au court du jeu, le commander ne change que lorsque le commander actuel disparaît. Même si un officier de plus haut rang arrive en jeu via les renforts, une routine ou tout autre effet de jeu, le commander actuel reste commander jusqu'à sa mort.

FAQ: Army Book

1. UNA

1.1. Cartes

La carte de Tac Arms indique une seule ligne d'armement pour leur Light Laser Cannon alors que la figurine en porte 2. La carte est-elle buggée (celle du Fire Toad dispose bien de 2 lignes différenciées)?

Effectivement, les Tac Arms peuvent tirer 2 coups de Light Laser Cannon comme les Toads.

La carte du Toad Lancelot indique une cadence de tir 3/0 alors que le livre d'armée UNA indique une cadence de tir de 1/0. La carte est-elle buggée?

La cadence de tir est de 1/0. La précision est également de 4 et non 5.

Sur la carte des Star Trooper, au niveau du Flamer, il semble manquer un nombre pour l'aire d'effet?

Oui, c'est une erreur d'impression. Au lieu de -, il faut lire 4.

1.2. Composition

Si je fais une liste UNA Centcom, puis-je prendre Borz en tant qu'officier gratuit dans une unité?

Oui, Borz et Bad Dog peuvent remplacer un combattant standard dans une compagnie CentCom.

Dans une compagnie Centcom, comment gérer l'achat d'un Toad sergent gratuit?

C'est uniquement le coût de l'upgrade d'un combattant standard vers un Sergent qui est gratuit. Vous avez toujours besoin de payer le coût standard d'une unité, avant de remplacer un combattant par un sergent. En fait, la meilleure façon de le faire est de payer pour une unité sans officier et de remplacer l'un des combattants de l'unité par un sergent. Donc dans le cas d'une unité de Fire Toad, c'est uniquement la mise à niveau vers le Sergent +15 PA que vous ne payez pas. Quant à Bad Dog, vous payez pour votre unité de Fire Toad normale (donc, 1, 2 ou 3 marcheurs), et il suffit ensuite de remplacer l'un des Fire Toad par Bad Dog.

Puis-je intégrer le Bad Dog de Borz à une unité de Fire Toad Iron Rain?

Non, Borz ne peut être intégré qu'à une unité de véritables Fire Toad et non à leurs variantes.

Le Sgt. Borz peut être incorporé à n'importe quelle unité de rang 2, et les unités de Wing Troopers ont des G-packs comme équipement standard. Est-ce que le Sgt. Borz obtient un G-pack si je:

- **l'incorpore avec des Wing Troopers au début de la bataille?**
- **Après la destruction de Bad Dog, en le déplaçant jusqu'à une unité de Wing et en l'y intégrant?**

Non et non.

Certains TacArms et les Shock Troopers ont la possibilité d'acquérir des G-Packs. Cet équipement est défini comme donnant la possibilité aux figurines de sauter par dessus des obstacles. Permettent-ils également d'augmenter la vitesse des troupes à 18cm - la même que les unités avec Wing G-Packs?

Le valeur de mouvement des TacArms et des Shock Troopers reste la même lorsqu'ils sont équipés de G-packs. Le G-pack lui-même ne donne pas de mouvement supplémentaire. L'explication est que les Wing Troopers sont naturellement rapides et que les unités ont été choisis et formés spécifiquement pour utiliser un G-pack.

1.3. Pointeurs laser

Est-ce que chaque figurine Tacarm d'une unité peut désigner au pointeur laser une unité ennemie différente?

Oui

Est-ce que les Tacarm doivent abandonner un tir pour désigner une unité au pointeur laser?

Le pointeur laser n'est pas une arme, donc l'unité peut tirer et marquer dans le même tour, ou marquer et se mettre en « état d'alerte »

Est-ce qu'un Tacarm peut désigner une unité au pointeur laser si il est engagé?

Oui, un TacArm peut utiliser son pointeur laser lorsqu'il est engagé.

Est-ce qu'un TacArms avec pointeur laser peut marquer / désigner une cible, si il passe d'un couvert où il est entièrement caché à un autre couvert où il est entièrement caché? En d'autres termes, peut-il désigner une cible qu'il ne peut voir que durant une partie de sa phase de mouvement?

Non vous ne pouvez pas. A AT-43, vous jouez une action après l'autre. Puisque vous ne pouvez vous déplacer qu'une seule fois, vous ne pouvez pas vous arrêter à mi-chemin, faire ce que vous voulez et reprendre ensuite votre mouvement.

Le pointeur laser de Bad Dog peut il être utilisé à travers d'autres Fire toads/Combattants de son unité?

Oui, Bad Dog peut utiliser son système de pointage pour désigner un ennemi à travers n'importe quel combattant de son unité (Fire Toad ou soldat). La perversité de l'armement de la ploutocratie sans limite.

Si mon adversaire déplace une unité ciblée par un pointeur laser et l'amène hors de la ligne de vue de l'unité qui la désigne, l'unité redevient-elle "non ciblée"?

Non, l'unité reste marquée jusqu'à la fin du tour.

Les pointeurs laser peuvent "marquer" des éléments du décor afin que les tirs indirects puissent les frapper, dans ce cas où est le point d'impact sur l'élément de décors?

Le gabarit est placé au centre de l'obstacle / décors. Bien sûr, certains décors faits maison peuvent ne pas avoir de "centre". Les joueurs doivent se mettre d'accord pour en désigner un.

Une unité équipée de pointeurs laser peut-elle marquer une unité camouflée (par exemple des Grim Golems assez loin pour être considérés comme cachés)?

Oui vous le pouvez. Mais il y a un hic. Une fois l'unité marquée, seul les armes tirant à distance de 0 ou 1 des golems seront en mesure de les toucher. Le pointeur laser modifie uniquement la règle des lignes de vu, il ne change rien aux règles concernant les jets pour toucher.

Un de mes adversaire a ses unités d'infanterie complètement cachées, à l'exception d'un seul soldat qui se trouve à découvert. J'utilise le pointeur laser pour désigner ce soldat, donc maintenant je peux tirer sur l'unité avec mes armes de tir indirect. Où puis-je placer le gabarit?

La réponse est "Quand une arme à tir indirect est utilisée, le gabarit est placé sur l'une des figurines que le combattant pouvait voir quand il a marqué l'unité."

2. Therian

2.1. Cartes

La carte des Bane Goliaths indique une pénétration de 15 pour leur Nucleus Cannon alors que la carte disponible en téléchargement indique 14. La carte est-elle buggée?

La pénétration du Nucleus Gun des Banes Goliath est de 14. Ils ne bénéficient pas de la capacité "Sniper". Le Nucleus Cannon du Wraith Golgoth a lui une pénétration de 15 et bénéficie de la capacité "Sniper".

2.2. Composition

Si je dispose d'une unité de Storm Golems avec un overseer, y a-t-il un bénéfice à donner aussi un Relais à cette unité?

Une unité avec un overseer ne peut pas avoir de relais.

Si je fais une liste Therian Warrior, puis-je prendre Atis en tant qu'overseer alpha gratuit?

Atis peut remplacer gratuitement un combattant standard dans une compagnie warrior.

2.3. Questions Générales

Les règles de la faction Warriors disent qu'ils doivent engager une figurine ennemi si le mode de mouvement choisi le permet. En gros si je fais un mouvement de combat, je dois engager tout ennemi dans un rayon de 18cm. Une unité Warriors peut-elle choisir de ne PAS se déplacer s'il y a un ennemi dans les 18cm, et donc de ne pas l'engager?

Quand une unité est activée, elle doit choisir entre un mouvement de combat ou un mouvement rapide, même si elle n'a pas l'intention de bouger. Cela signifie que les Warriors doivent engager une unité ennemie à 18 cm lors d'un mouvement de combat et à 24 cm en cas de mouvement rapide.

Quand un Baal additionne sa capacité de gestion des nanoresources avec l'avantage Web Striders, lequel est appliqué en premier? Exemple: L'exécution de la routine accélération coûte-elle 1PC (capacité du Baal à 1PC puis avantage Web Striders ne permettant pas de descendre à moins d'1PC) ou 0PC (Web Striders à 1PC puis capacité du Baal jusqu'à 0PC).

L'avantage Web strider peut réduire le coût d'une routine à un minimum de 1 PC. Mais le Baal peut en effet la diminuer encore jusqu'à 0 PC. En cumulant les capacités et les avantages, il vous faudrait dépenser la quantité incroyable de 0 PC pour une routine accélération!

Puisque Tiamat est équipée avec 4 light grim scythes, peut-elle soulever et déplacer des murets, tout comme les Hekat? Dans l'AB Therian, il est dit que ce type d'armes permet cette action...

Non, Tiamat n'a pas la capacité "levage"

2.4. Les routines

Précision sur les règles générales des routines

- Un overseer n'a accès qu'aux routines de son type (infanterie ou blindé)
- Un overseer ne peut utiliser une routine qu'une seule fois par tour.

- Un overseer ne peut lancer une routine que sur sa propre unité, exception faite du commander qui peut cibler qui il veut (création ne ciblant aucune unité, seul le commander peut cibler le vide (qui n'est pas son unité))
- Une routine est utilisé lors de l'activation de l'overseer ou au moment du test/de l'action dans le cas d'une routine qui modifie un test/action.

nanonoyaux s'utilise donc au moment où on veut relancer le test de pénétration (en « état d'alerte » y compris) et accélération au moment où on déclare le mouvement. Le reste des routines ne modifiant pas un test ou une action ne peut s'utiliser qu'au moment de l'activation de l'overseer.

Les routines peuvent être lancés par un overseer sur des unités non therians. Comme ces unités n'ont pas d'overseer elle même, seul un commander Therian peut le faire.

Les overseers Therian à terre peuvent-ils exécuter des routines?

Oui, les overseers Therian à terre peuvent exécuter des routines. (Toutefois, ils ne seront pas en mesure d'utiliser accélération ou nanonoyaux suractivés sur leur propre unité, puisque l'unité ne peut pas tirer ni se déplacer, et Atis ne sera pas en mesure de se téléporter.)

Les Therians peuvent-ils utiliser les routines pendant un engagement, si oui à quel moment de l'activation peuvent-ils les utiliser?

Vous pouvez lancer une routine quand vous le voulez, sauf après un combat au contact (puisque c'est votre dernière action de l'activation). Cela inclus pendant la phase de tir ou pendant un combat au contact.

Nanonoyaux suractivés

Cette routine s'utilise après le test de pénétration pour obtenir une relance sur la salve en cours. Nanonoyaux fonctionne sur les attaques au corps à corps.

Transfert/Reconstruction

Ces deux routines permettent de faire revenir n'importe quel combattant qui était dans l'unité au début du jeu. Cela inclus les armes spéciales, les relais, les overseers ou les héros.

Il faut pouvoir cibler l'unité, donc l'unité doit encore exister au moment où la routine est lancée.

Un combattant qui reviens en jeu grâce à une de ces routines revient à la place du combattant d'origine pour transfert, et n'importe ou en respectant les règles de cohésion d'unité pour reconstruction. Le combattant reviens toujours en jeu debout et prêt à agir immédiatement.

Réparation

Une routine pouvant être utilisée a n'importe quel moment de l'activation, un blindé peut donc s'autoréparer et bouger dans la même activation.

Création

Création est une routine lancée sur une unité qui n'existe pas encore, donc, seul un overseer capable de lancer la routine sur autre chose que sa propre unité peut l'utiliser. Cela ne peut donc être que le commander.

Création permet de créer n'importe quel blindé de rang 1 issu de l'army book therian, avec ou sans relais, avec ou sans overseer.

Fusion

Fusion ne fonctionne que sur des blindés de la même unité. Seul Urash à pied et commander peut fusionner 2 blindés d'unités différentes.

Un blindé créer avec fusion arrive dans un état neuf. Fusion permet d'obtenir n'importe quel blindé issu de l'army book therian, avec ou sans relais, overseer, heros et/ou nucleus 2.0

La capacité spéciale Cypher donne la possibilité à tous les overseers d'utiliser toutes les routines. Cela leur donne-t-il aussi la possibilité d'échapper à la règle leur permettant d'utiliser des routines "uniquement sur leur unité, sauf dans le cas du commander"?

Non, elle ne permet pas d'exception à la règle "son unité seulement"

La routine téléportation d'Atis remplace son mouvement du tour, mais une unité en état d'alerte est-elle en mesure de tirer sur elle (avec l'inconvénient évident de toucher une partie de leur propres gars dans la ligne de tir) après la téléportation?

Oui, la "téléportation" d'Atis est une forme de mouvement

Atis peut-elle utiliser sa routine pour se téléporter dans le dos d'une unité ennemie, alors qu'elle ne pourrait pas

le faire en marchant normalement et en traversant l'unité?

Vous pouvez déplacer Atis là où vous le voulez aussi longtemps qu'elle est en contact avec une unité qu'elle pouvait voir avant qu'elle ne se téléporte. Cela signifie que vous pouvez la mettre devant, derrière, ou, encore plus vicieux, DANS l'unité ennemie! (Tant qu'il y a assez de place pour son socle. Cependant, vous devez garder à l'esprit que ses Grim golems devront respecter la règle de cohésion d'unité après leur téléportation

Les routines d'Urash et de Nimit-Urash nécessitent de cibler d'autres unités. Urash/nimit-Urash doit-il être commander pour utiliser ses routines spéciales ou ses routines particulières (et son statut de héros) lui permettent-elles d'outrepasser les limitations des overseers classiques?

Non, Urash doit suivre les règles générales lorsqu'il utilise ses routines. Mais puisque c'est un overseer Sigma, ce n'est pas un tel désavantage puisqu'il sera probablement commander.

Babylon Zero peut-elle utiliser sa routine "Zero Fire" en "état d'alerte" ou seulement lors de son activation?

Oui elle peut. Zero fire est une routine, pas un tir de sniper, et utilise les règles standard des routines.

2.5. Brouillage Optique, capacité dissimulation

La capacité dissimulation ne rend pas les troupes invisibles, il est toujours possible de tirer dessus en toute circonstance. La règle de discrétion ne modifie que le jet pour toucher, elle ne modifie rien aux lignes de vues, aux règles d'attribution des impacts ou aux règles de déviation.

Peut-on tirer au flamer sur une unité dotée de "brouillage optique" entre 20 et 25cm... L'ambiguïté viens des textes "les test de tir sont automatiquement des échecs." et que le flamer ne fait pas de test de tir...

En effet, les armes qui n'effectuent pas de test de tir ne peuvent pas obtenir d'échec, de sorte qu'un flamer peut tout à fait prendre pour cible des grim golems sous camouflage optique et les toucher.

Peut-on tirer à + de 20cm sur une unité dotée de "brouillage optique" avec un medium mortar. Sachant que le tir sera un échec mais que au vu du gabarit, la cible va morfler quand même...

Les armes qui peuvent toucher malgré des échecs sur les tests de tirs sont susceptibles de prendre pour cibles des unités disposant d'un module de brouillage optique. Elles devieront juste du maximum, la chance peut faire le reste.

Est-ce qu'une unité furtive est affectée par les zone de feu normalement?

Oui

Quand un tir d'artillerie cible des Grim golems, comment leur "brouillage optique" affecte le tir? Comment est mesurée la portée du brouillage?

La portée est mesurée à partir de l'officier qui demande le tir d'artillerie. Procédez ensuite comme d'habitude.

3. Red Blok

3.1. Composition

Avantage Arc

Une unité sans aucun coût pour un soldat supplémentaire ne peut pas utiliser l'avantage ARC.

Les Rockets sont-elles un upgrade gratuit pour les Spetsnatz Kommandos?

Oui, elles sont gratuites pour eux.

Doit-on acheter Kozni est tant que partie d'une unité ou peut-on avoir le marcheur dans une unité à lui seul?

Les Héros embarqués dans un blindé peuvent former une unité à eux seuls.

3.2. Questions Générales

Désavantage Frontline:

Frontline perd la partie lorsque tous ses blindés sont détruits: lorsque tous les blindés ont été déployés sur le champ de bataille et ensuite détruits, la partie est perdue. Bien sûr, cela signifie que si vous ne déployez pas tous vos blindés, vous ne subissez pas le désavantage de cette faction... Mais, puisque l'avantage de frontline réside dans ses blindés, quel genre de général tordu les garderais éloignés du champ de bataille? Juste pour échapper au défaut de la faction? Dans ce cas, pourquoi jouer Frontline?

Dans le premier tour, Tymofiyeva est activée la première, elle utilise sa capacité "Parasitage" et met la première carte de la pile d'activation de l'adversaire à la fin. Un joueur UNA à intégré Stark dans sa compagnie, donc la première carte était Stark en raison de sa capacité "Promesse". Que se passe-t-il?

Le Colonel G. Stark doit être déployée en premier. Donc, si Tymofiyeva utilise sa capacité "Parasitage", le premier tour UNA sera vraiment, vraiment pénible. La seule possibilité laissée au joueur UNA sera d'utiliser des PC pour déplacer les cartes de ses unités les plus importantes après Stark. Et même ainsi, la moitié de sa compagnie devra attendre le tour suivant pour se déployer ... Le Joueur White Stars doit déployer au moins Stark, parce qu'au prochain tour Tymofiyeva pourra utiliser la même astuce.

4. Karman

4.1. Cartes

Les cartes de mentor

Il y a une erreur sur les caractéristiques de commandement et d'autorité des officiers d'infanterie (Mentors) telle qu'elles sont notées sur les cartes de référence. Leurs caractéristiques de commandement devraient être 3 en autorité et 1 PC, comme indiqué dans l'Army Book : Karman.

Les Wendingos ont deux ZZ rifles indiqués sur leur profil dans l'army-book, mais la carte n'a qu'une seule ligne de zz-rifle. Les wendingos ont-ils le droit à deux salves?

Les Wendingos ne peuvent pas tirer avec les deux ZZ-rifles, l'utilisation des 2 zz-rifles lors de la même activation provoque un maser strike. La carte est juste.

4.2. Composition

Le désavantage Libra est que chaque unité DOIT avoir un officier. Les unités de support n'ont pas d'officiers. Donc, Libra peut-elle avoir des unités de support?

Non, Libra ne peut pas utiliser d'unités de support à cause de son désavantage, comme vous l'avez noté.

Les règles disent, "Guru Lucius peut être l'officier de n'importe quelle unité de rang 1 ou 2". Est-ce qu'il peut être l'officier d'une unité de blindé de rang 1 ou 2 si il est dans Diamond, ou ne peut il rejoindre qu'une unité à pied?

Guru Lucius, bien sûr, ne peut pas diriger d'unité de blindés. Il ne peut diriger que des unités d'infanterie de rang 1 ou 2.

4.3. Questions générales

L'unité de Guru Lucius gagne la capacité "dissimulation" lorsqu'elle est derrière un couvert et qu'elle a reçu l'attitude "à couvert". Est-ce que Lucius dans Diamond et dans une faction Arceo bénéficie aussi de cette technique?

Quand Lucius pilote Diamond, il peut utiliser technique de guerrilla et rendre Diamond invisible, même pour les missiles launchers si il peut prendre l'attitude "à couvert" (Ce qui l'oblige à être dans une compagnie Arceo).

La capacité sniper indique que les couverts sont ignorés. Puisque la capacité de Lucius est dépendante du couvert, je suppose que l'unité est susceptible d'être touchée par les équipements avec la capacité sniper. La capacité sniper annule-t-elle la capacité de technique de Guerrilla de Lucius?

La capacité sniper n'annule pas la capacité de technique de Guerrilla de guru Lucius. La capacité sniper ignore le couvert, elle ne l'annule pas; le couvert existe toujours, mais n'a aucun effet. Donc, vous vérifiez si un couvert est possible, comme si, en fait, ce n'était pas un tir de sniper. Si le couvert est possible, les combattants Karman ont le bénéfice de la capacité discrétion, mais pas de couvert.

Un véhicule karman est-il à couvert derrière un container?

Non, un véhicule karman même à basse altitude dépasse quasiment complètement du container. Le container ne pouvant cacher 50% de la figurine, le véhicule karman n'a pas droit à un couvert.

Qu'est ce qui arrive à un véhicule karman immobilisé à haute altitude?

Rien. Il reste où il se trouve, à la même altitude.

Si vous avez Cornelius dans une unité de wendingos et qu'il est tué au contact, un Medic Libra de l'unité peut il

le faire revenir à la fin de son activation?

L'army book dit qu'il peuvent ramener un soldat de leur unité. Cela ne mentionne pas les autres type de troupe comme les officiers, spécialistes, héros, donc oui, un Medic Libra peut faire revenir un héros. Les héros sont, heureusement, intégrés à l'unité qu'ils dirigent!

4.4. Mur de flammes

Une unité Karman, directement derrière un king Mammoth utilisant la capacité Mur de Flammes, peut elle tirer sur une unité ennemie directement devant le Mammoth? Le Mur de Flamme bloque-t-il les lignes de vue dans les deux sens?

Non, le Mur de Flammes ne bloque pas les lignes de vue dans les deux sens. Seuls les unités à l'avant du mur de flamme sont affectées. Les unités qui sont protégées par le mur ne sont pas affectées et peuvent tirer normalement à travers les flammes.

Si je bouge mon King Mammoth et utilise le mur de flammes, une unité ennemie en "état d'alerte" peut elle tirer avant que le mur ne soit actif?

L'"état d'alerte" se déclenche avant le mur de flammes.

Si un flamer est détruit, le king mammoth peut il encore utiliser son mur de flamme?

un King Mammoth qui a perdu un de ses light flamers ne peut plus employer sa capacité spéciale de "rideau de flammes". Pour obtenir cet impressionnant résultat pyrotechnique, il doit employer tous ses light flamers.

Le mur de flammes est il considéré comme un tir?

Oui, utiliser le mur de flammes est considéré comme un tir de tous les flamers. Le King Mammoth ne peut donc pas se mettre en « état d'alerte ».

4.5. Avantage Nova

Nova et attitudes de combat

Le commander Nova peut dépenser une somme égale au montant des PC joués, pour annuler toute utilisation de PC par ses adversaires. Vous pouvez effectuer une attitude de combat autant de fois que vous voulez pour chaque unité. Si vous essayez de prendre l'attitude "A couvert" et qu'un Karman annule votre attitude, vous pouvez tenter de le faire à nouveau jusqu'à ce que vous ou le joueur Karman soyez à court de PC.

Si je joue Nova et que mon adversaire doit dépenser des PC pour activer une unité, je peut utiliser l'aptitude de Nova pour empêcher l'activation de cette unité. Mon adversaire peut il repayer des PC pour activer l'unité?

Oui, votre opposant peut payer encore et encore jusqu'à ce que l'un de vous arrête de payer (ou arrive à 0 PC)

Nova et routines therian

Les routines Therian peuvent seulement être utilisées une fois par tour et par overseer, si le commander Nova annule la première tentative, l'overseer therian ne peut plus relancer la même routine ce tour-ci.

Un commander Nova peut-il contrer une routine qui coûte 0PC à lancer (grâce au Baal golgoth)?

Un commander Nova ne peut contrer qu'une routine qui à un coût en PC. Un coût de 0PC n'est pas un coût: c'est une utilisation gratuite.

Un commander Nova peut-il contrer la routine "Piratage de corps" de Tiamat?

Oui. Dans ce cas, Tiamat reste désincorporée (et hors du jeu/ de la partie).

Avec la possibilité de réduire le coût des routines (via le Baal Golgoth ou l'avantage Web Strider), Le commander Karman doit-il payer le coût normal de la routine ou le coût réduit pour la bloquer?

Le commander Nova paie le même nombre de PC que le commander therian.

4.6. Nova Jammer

Quand un blindé ennemie est touché avec mon jammer Nova, et que j'en prends le contrôle, le pilote meurt-il?

Les Jammers sont des armes non létales pour les humains. Anuman prend juste le contrôle de la cible via un système de "Contrôle Radio". Il verrouille les sas avec le pilote à l'intérieur et prend les commandes. Cela ne fonctionne pas avec les "Pilotes Héroïques" car ils ont tendance à exploser les consoles, couper l'alimentation ou faire n'importe

quoi d'autre pour empêcher l'ennemie de s'emparer de LEUR jouet.

Quand je prends le contrôle d'un blindé ennemie, mes mecanos peuvent-ils le réparer?

Oui

Dans quel état est le blindé piraté?

le blindé est remis dans l'état dans lequel il était avant la salve qui l'a détruit, il passe sous le contrôle du grand singe ne conservant que les dommages des salves précédentes. Il garde ses attitudes de combats en cours.

Que deviennent les unités dans un véhicule de transport capturé par Saint Anumam ?

L'unité embarquées peut débarquer lors de son activation, comme le prévoient les règles. Dans l'intervalle, Anuman emmène son équipage où il le souhaite.

Qu'arrive-t-il à un blindé que Saint Anuman contrôle lorsqu'il meurt?

Rien ne change, il reste contrôlé par la faction Karman.

Quand Saint Anuman pirate un véhicule, gagnez vous des PV pour ça?

Il n'est pas détruit, donc, non.

Inversement, l'ennemi gagne-t-il des PV pour la destruction d'un véhicule piraté?

Oui, le véhicule ne lui appartient plus.

5. Cog

5.1. Composition

Les heros Cogs peuvent ils rejoindre une unité de fantassin de rang différent du leur?

Les règles des heros cogs prévalent sur les règles générales, donc oui, un hero cog peut rejoindre n'importe quelle unité de fantassin.

5.2. Questions Générales

Un héros cogs qui rejoint une unité avec la compétence dissimulation en bénéficie-t-il lui aussi?

Dissimulation s'applique a toute l'unité, donc a un hero qui rejoint l'unité également

Deflector shield (capacité de T-Regulator G27):

La capacité deflector shield permet d'attribuer chaque point de dommage à n'importe quel localisation sur le blindé. Cela fonctionne même avec des armes qui font plusieurs points de dégats. Chaque point pourra être assigné a différents endroit.

Les sniper choisissent la localisation de chaque impact, puis le test de dommage est effectué provoquant ou non des dommages. Deflector shield agissant a ce moment, la capacité permet donc de rerépartir des dégats causés par un sniper.

Les salves des héros cog

Les héros cog n'ont pas d'armes spéciales, ils suivent les règles standard de combattant équipés de plusieurs armes.

Si le héros Cog à une arme en commun avec ses troupes, il devra faire la salve de cette arme en même temps que son unité, sur la même cible. Pour les autres armes, il fait ce qu'il veut.

Si le héros Cog n'a aucune arme en commun avec ses troupes, il devra faire au moins une salve en même temps que le reste de son unité. (si l'unité tir avant son déplacement, il devra faire au moins une salve à ce moment, mais pourra en faire une autre après, à sa convenance) Ces salves peuvent être dirigées vers une autre unité que celle sur laquelle tir l'unité du héros.

5.3. Les couverts Cog

Les cogs perdent ils leur champ de force lorsqu'ils sont engagés?

Oui, le champs de force n'est actif que lorsque l'attitude « a couvert » est utilisé. Être engagé fait automatiquement perdre toutes les attitudes de combat.

Le champ de force fonctionne-t-il contre les tir de sniper?

Non, sniper permet d'ignorer tout les couverts

Le champs de force est il désactivé lorsque le leader de l'unité ennemie est a moins de 10cm de l'unité cog?

Non. Cette règle s'applique à des éléments de décors. Le couvert cog ne dépend pas du décors.