

FOIRE AUX QUESTIONS

PRÉAMBULE

Une note sur la FAQ. La FAQ n'a pas la prétention de répondre à des questions si les réponses sont correctement imprimées. Elle ne répond pas non plus sur les erreurs de frappes et errata. De telles soumissions sont implémentées directement dans les fichiers. J'essaie de suivre le cours des questions du forum mais une FAQ est encore le meilleur moyen pour garder une trace des réponses et diverses clarifications.

Les entrées se font par manuel puis dans l'ordre alphabétique par sujet. Comme avec la précédente édition j'ai évité de garder des requêtes sous forme de questions. Je crois que répondre sous la forme d'une règle clarifie une situation et plus parlant qu'une simple réponse, oui ou non.

RÈGLES DE LA GUERRE

Arme à marqueur à placement direct

Le marqueur n'est pas centré sur l'ennemi le plus proche, vous pouvez placer le marqueur de façon à atteindre le maximum de combattants ennemis. La seule obligation est que l'extrémité du marqueur soit au contact avec le socle du tireur.

Les fusils à pompe, gicleurs bactériologiques ou siphons à gaz sont des armes à marqueur à placement direct et donc ne nécessitent aucun test d'attaque pour toucher. La résolution des tests d'armure s'effectue de la cible la plus proche à la plus éloignée.

Même si une des cibles recouvertes par le marqueur est à couvert vis à vis du tireur - le marqueur étant centré sur une figurine toute proche -, elle se verra infliger des dommages normalement.

Arme à marqueur à distance

Lorsqu'un 1 est obtenu lors du test d'attaque avec une arme à marqueur, toutes les cibles se voient appliquer un +4 au DOM pour leur tests d'Armure.

La différence qui existe entre les armes à marqueur à tir direct et indirect est que les règles de couvert ne s'appliquent pas pour une arme à tir indirect et qu'il n'est pas besoin d'avoir 1 pas entre deux combattants alliés pour procéder à un tir. Seules les armes à tir direct peuvent cibler un combattant en vol.

Arme de tir indirect

Une arme à tir indirect doit absolument cibler un combattant adverse éligible. Il n'est pas possible de viser un point du champ de bataille, un marqueur de déploiement ou une unité nécessitant un jet de repérage préalable.

Combat

Un combattant se battant sans armes applique un modificateur de -4 à son COM et inflige des Dommages égaux à sa FOR.

Couvert

Lorsqu'une cible bénéficie de plusieurs couverts, les modificateurs ne se cumulent pas. On ne considère que la pénalité la plus élevée. Par contre, les modificateurs de couvert se cumulent avec ceux d'un fumigène.

Effets de la panique

Un combattant à plat ventre qui panique n'est pas obligé de se relever. C'est l'action de se jeter à plat ventre qui est n'est pas autorisée.

Fumigène

Lorsqu'une ligne de mire traverse plusieurs marqueurs de fumigène, les modificateurs ne se cumulent pas. On ne considère que la pénalité la plus élevée. Par contre, les modificateurs d'un fumigène se cumulent avec ceux d'un couvert.

Lancement du dé

Lorsque les chances de réussite d'une action sont inférieures à 1 et que le résultat 1 est obtenu sur le dé, le test est un succès mais les bonus liés au résultat lui-même sont ignorés.

Pour un test d'Armure dont les chances de réussite sont supérieures à 20, aucun jet n'est requis. Le test est un succès automatique.

Ligne de mire

Un combattant d'une Taille inférieure d'au moins 2 points à un autre n'obstrue pas la ligne de mire jusqu'à ce dernier. Par exemple un combattant de Taille 2 coupant la ligne de mire entre un tireur et un combattant de Taille 4 ou 5 n'obstrue pas la ligne de mire.

Si un combattant ne voit d'une cible qu'une tête ou un bras, il existe une ligne de mire jusqu'à la cible mais les règles de couvert s'appliquent.

• Multiplicateur d'attaque

Pour une arme disposant d'un multiplicateur d'attaque, si le tireur arrive à tuer sa cible et qu'il lui reste des attaques pour son action de tir, alors les attaques supplémentaires peuvent être reportées sur une nouvelle cible se trouvant dans sa ligne de mire et respectant ses priorités de tir habituelles. Si la nouvelle cible se trouve dans une bande de portée avec un multiplicateur d'attaque inférieur, ce nouveau multiplicateur s'applique en retranchant les attaques déjà réalisées sur la première cible.

Multiplicateur de blessures

Pour une arme disposant d'un multiplicateur de blessures, si le tireur arrive à tuer sa cible et qu'il lui reste des test d'Armure à effectuer, alors ses test d'Armure sont perdus et ne peuvent être utilisées sur un autre combattant ou pour achever une cible mourante.

Priorités de tir

Un marqueur de déploiement n'est pas éligible pour un tir. Ce qui veut dire qu'il ne bloque aucune ligne de mire ni ne rentre en ligne de compte dans les priorités de tir d'un combattant.

Quand effectuer un test de moral contre la panique

Une escouade de combattants avec plusieurs blessures n'effectue de test de moral qu'à l'occasion de la perte de 50% ou plus de ses combattants. Lorsque cette escouade est réduite à un seul combattant, ce dernier effectue ses tests de moral à l'occasion de la perte de 50% ou plus de ses blessures.

Une escouade de véhicules n'effectue un test de moral que lorsque l'escouade est réduite à un seul véhicule ET si le véhicule survivant subit une blessure entraînant des effets additionnels. Si un véhicule est hors de distance de commandement de son escouade et subit une blessure entraînant des effets additionnels, il effectue un test de moral mais les conséquences d'une panique n'affecteront que lui.

Exemple : Une escouade de 3 Orcas subit un tir nourri.

- Perte d'un Orca : aucun test de moral
- Perte du deuxième Orca mais le troisième Orca n'a subi aucune blessure : aucun test de moral.
- Perte du deuxième Orca et le troisième Orca a déjà subi au moins une blessure : test de moral
- Perte du deuxième Orca et le troisième Orca subit sa première blessure : aucun test de moral
- Perte du deuxième Orca et le troisième Orca subit sa deuxième ou troisième blessure : test de moral

Un commandant peut rallier une escouade de véhicules se trouvant à distance de commandement.

Repérage

Un combattant avec la faculté spéciale embuscade peut, s'il utilise ses deux actions d'attente à effectuer un repérage, bénéficier du bonus au repérage pour la seconde action.

Un écran de fumée affecte les actions de repérage. Le malus indiqué affecte l'Autorité du combattant souhaitant repérer un combattant avec le marqueur de silence ou furtivité sur un écran de fumée coupe la ligne de mire entre les deux figurines.

COMBATTANTS HUMAINS

Certains pouvoirs surnaturels et facultés spéciales ciblent spécifiquement des combattants humains.

Voici leur liste exhaustive :

- tous les combattants corporatistes et des tribus de la Terre hors véhicules.
- montures et chiens
- intelligences artificielles (-1) ou (-2)
- troupes des sectes à l'exception de Stahler et des spécialistes de l'unité du Nécromage Suprême.
- troupes Bolcheviques de la Horde
- troupes de Semaï à l'exception du Bourreau Éaonien, Prophète Métropolitain, Krayst le Conciliateur, Népharite, Dévoreurs de la Haine et Dévoreurs d'Âmes.

COMBATTANTS SUPERNATURELS

Certains pouvoirs surnaturels ciblent spécifiquement des combattants surnaturels. Voici leur liste exhaustive :

- Razide Érizien
- Golems de tous types
- Béhémots de tous types
- Maculateur Mercurien
- Templiers de tous types
- Buveur d'Âme Zénithien
- Furies Immaculées
- Hérault du jugement dernier
- Prophète Métropolitain
- Dévoreurs d'Âmes
- Créatures des Légions Obscures

CRÉATURES DES LÉGIONS OBSCURES

Certaines armes ciblent spécifiquement des créatures des Légions Obscures. Voici leur liste exhaustive :

- Toutes les troupes des Légions Obscures à l'exception des combattants humains et surnaturels.

RÉSISTANCE MORTIFÈRE

Certaines armes ne se voient pas appliquées le bonus de +3 à l'armure du fait de la nature contondante de l'arme ou du projectile :

- toutes les armes de mêlées ;
- toutes les armes anti-char ;
- tous les fusils à pompe ou à canon scié ;
- fusil-mitrailleur Valcheck ;
- mitrailleuses Capitol, Légions Obscures, Cartel et Cybertronic ;
- mitrailleuses fixes des Légions Obscures, Bauhaus et double mitrailleuse fixe de Mishima ;
- tous les autocanons fixes
- tous les grenades, mortiers et roquettes
- toutes les armes irradiantes

Structure

Exemple : **Structure : ESCOUADE**

4-12 Fantassins Légers
jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur
jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
jusqu'à 2 spécialistes médecin
jusqu'à 1 spécialiste communications
1 sergent d'Infanterie légère
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

La composition de l'escouade à son MAXIMUM sera de 12 soldats, 1 sergent et 3 spécialistes pour un total de 16 combattant. La composition de l'escouade à son MINIMUM sera de 4 soldats et 1 sergent pour un total de 5 combattants. Le sergent est considéré comme un combattant non-spécialiste.

Tir en aveugle

Bien qu'un tir en aveugle ne puisse cibler un combattant se trouvant juste derrière un obstacle, le marqueur de l'arme peut tout de même le recouvrir et lui infliger des dommages.

Transport de troupes

Un transport de troupe ne peut pas embarquer deux unités différentes en même temps, quand bien même sa capacité de stockage le permettrait.

Unités de soutien

En ce qui concerne l'usage de la faculté spéciale sens tactique ou le tir en combat rapproché, les unités de soutien se comportent comme des indépendants.

Véhicules

Lorsqu'un combattant dispose d'une caractéristique Blessure du type 2/5, le combattant est un véhicule. Les deux premières blessures qu'il subira n'entraîneront aucun effet additionnel ni test de moral de son équipage ; les troisièmes et quatrièmes blessures entraîneront un jet sur la table des effets additionnels et un test de moral de l'équipage ; à la cinquième blessure, le véhicule est détruit et son équipage tué. Pour les véhicules avec une caractéristique Blessure du type 0/2, les effets additionnels et le test de moral s'appliquent dès la première blessure subie.

OPTIONS DE LA GUERRE

Mines

Un combattant avec l'équipement charges explosives peut tenter de désarmer une mine durant la partie. Il doit se trouver à moins de 3 pas du marqueur et doit réussir un test d'Autorité pour chaque action que la mine a requis pour sa pose pour la retirer du jeu. Le bonus de +2 à chaque test est valable s'il est à plat ventre. Un seul échec signifie l'explosion prématurée de la mine.

Tranchées

Les tranchées sont les seules fortifications à fournir un couvert qui ne peut être annulé par un tir indirect.

CORPORATIONS

Commandant

Lorsque le combattant dispose de deux armes, il doit attaquer avec l'une puis avec l'autre. S'il ne dispose que d'une arme, il attaque deux fois avec celle-ci. Dans les deux cas, le bonus de charge ne s'appliquera qu'à la première attaque.

Commandant

Lorsqu'un commandant assume le commandement d'une unité, la distance de commandement de l'unité devient égale à celle du commandant. Pour une action, un commandant peut renoncer au commandement d'une unité et redevenir un indépendant.

Un commandant de force peut être acheté sans remplir les conditions de disposer de 3 indépendant avec des distances de commandement de 8 pas et de 6 escouade. Simplement il sera considéré, durant la partie, comme un commandant de division avec une distance de commandement de 8 pas.

Déploiement en parachute

Lorsqu'un combattant parachuté atterrit à moins de 3 pas d'un marqueur d'unité adverse non-révéle, il n'est pas capturé. Mais, comme il est actif, il va révéler normalement les marqueurs adverses avant que le prochain combattant parachuté n'atterrisse.

Mortier

Les membres d'une équipe mortier utilisent leurs actions comme les membres d'un équipage de véhicule. Par exemple le sergent ne pourra utiliser sa seconde action que si les servants ont utilisés leur première action.

Les servants sont toujours placés au contact de socle avec l'arme. Si le sergent souhaite suppléer à un servant manquant, il doit se mettre au contact de socle avec l'arme.

Lorsqu'un servant se fait tuer, le mortier ne peut tirer que deux fois par tour. Dans les faits, la première action des servants est utilisée à pallier l'absence du servant tué.

Lorsque deux servants se font tuer, le mortier ne peut tirer qu'une seule fois par tour. Dans les faits, les premières actions du dernier servant sont utilisées à pallier l'absence des servants tués. De plus, le mortier ne peut plus être déplacé.

Orca

Un mitrailleur ignore la pénalité de -3 au Tir si l'Orca reste immobile durant le tour.

La perte du mitrailleur n'entraîne aucun test de moral de la part de l'Orca.

Toubib

Une intelligence artificielle (non-véhicule) ou cavalier peut être soigné par un combattant avec la faculté spéciale toubib.

Usurpation

Si tous les membres d'une escouade non-spécialistes (chef d'escouade exclu) se font tués avant que l'usurpateur inscrit ne se découvre, alors celui-ci fait partie des pertes. Si l'escouade, dans laquelle il se découvre, est paniquée, l'usurpateur ne sera pas affectée et pourra agir normalement. Vous pouvez acheter autant d'usurpateurs pour une même escouade que vous avez de membres non spécialistes (chef d'escouade exclu). Un usurpateur peut être inscrit sur la feuille de combat d'une escouade déployée en parachute.

LÉGIONS OBSCURES

Caronade Impie

Cette arme dispose de sa propre caractéristique Tir ce qui veut dire qu'en cas de mort de tous ses servants, elle pourra encore tirer une fois par tour mais ne peut se déplacer toute seule.

Cocons

Bien qu'ils puissent dévier comme des combattants déployés en parachute, les cocons ne peuvent être capturés par l'ennemi.

L'orientation du cocon à son atterrissage est à la discrétion du joueur qui le contrôle.

Transformation en zombie

Certaines armes et combattants peuvent transformer un combattant tué en combat rapproché en 1 zombie le tour suivant. Cette transformation est automatique et ne requiert aucune action de la part de l'utilisateur de l'arme ou du combattant avec cette règle spéciale. Plusieurs zombies peuvent être créés de cette façon pour un même tour.

Vortex

Lorsque le Vortex se déplace aléatoirement les combattants se trouvant sur le chemin du Vortex entre le point de départ et d'arrivée n'ont pas à effectuer de test de survie. Seuls les combattants pris sous le marqueur au point d'arrivée effectuent un test de survie.