



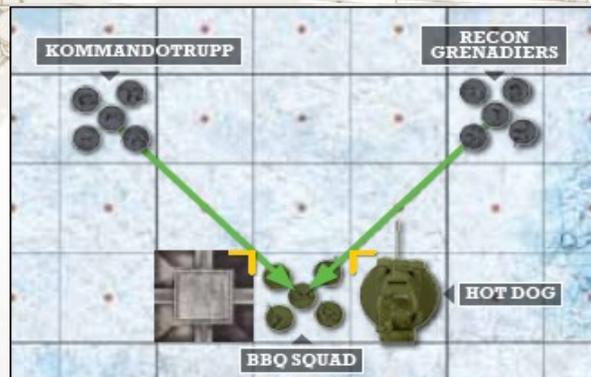
FAQ

Q : Dans quelles situations une escouade pourra bénéficier de l'avantage « couvert de coin » ?

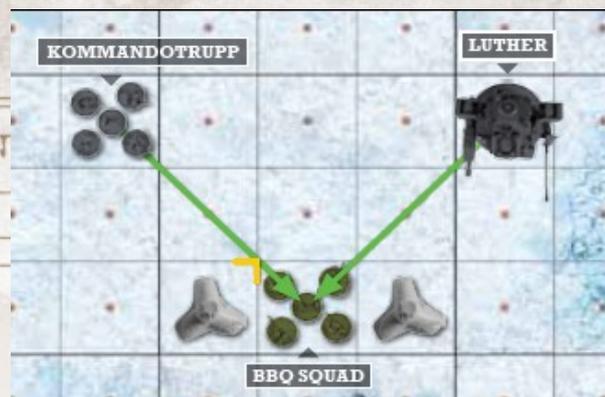
R : Une escouade prise pour cible reçoit la couvert de coin quand la ligne vue de l'unité attaquant de passe par le coin d'une case qui bloque la ligne de vue de l'unité attaquante. Si une escouade visée est à côté d'une case de terrain ou à côté d'un véhicule qui bloque la ligne de vue, et si la ligne imaginaire passe par le coin d'un espace qui contient cette case de terrain ou ce véhicule, alors l'escouade visés bénéficie du couvert de coin. Pour que la sauvegarde de couvert s'applique, l'assaut doit être effectué avec un angle de 45 degré de l'agresseur à sa cible. Voir la sélection suivante d'exemples qui présentent plusieurs situations où une escouade peut ou ne peut pas profiter du couvert de coin.



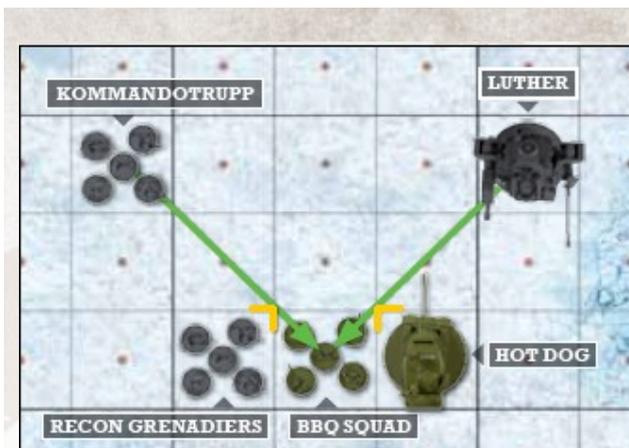
Exemple : La BBQ Squad ne profite pas du couvert de coin quand elle est attaquée par le Kommandotrupp parce que la ligne de vue ne traverse pas le coin du carré de terrain. La BBQ Squad ne peut pas être ciblée par le Luther parce que l'Hot Dog bloque la Ligne de Vue.



Exemple : La BBQ Squad profite du couvert de coin quand elle est attaquée par le Kommandotrupp à cause du carré de terrain adjacent. La BBQ Squad profite aussi du couvert de coin quand elle est attaquée par les Recon Grenadiers à cause du Hot Dog adjacent.



Exemple : La BBQ Squad profite du couvert de coin quand elle est attaquée par le Kommandotrupp à cause du piège antichar adjacent. Toutefois, La BBQ Squad ne gagne pas le couvert de coin quand elle est attaquée par le Luther parce que le piège anti-char ne bloque pas la Ligne de Vue contre les véhicules.



Les Recon Grenadiers ont quatre lignes d'arme :

1. StG 47
2. MG 48 (1)
3. Panzerfaust
4. Le couteau & la Grenade

C'est possible pour les Recon Grenadiers de « fractionner leur tir » face à quatre cibles différentes, comme présenté dans l'exemple suivant. Se souvenir de l'ordre dans lequel les armes tirent. Aussi, toutes les actions, les cibles, et attaques (y compris les armes de corps-à-corps) doit être déclaré avant que n'importe quels dés ne soient lancés.

Exemple : La BBQ Squad profite de la couverture de coin quand elle est attaquée par le Kommandotrupp parce que les escouades bloquent la ligne de vue aux autres escouades. La BBQ Squad profite aussi du couvert quand elle est attaquée par le Luther à cause de l'Hot Dog adjacent.

Q : Comment une unité peut-elle « tirer en fractionnant » pour cibler des unités différentes pendant la même activation ?

R : La carte d'unité affiche une ligne d'arme pour chaque type d'arme que l'unité porte. Chaque ligne d'arme peut être assignée à une cible à la portée de l'arme. Voici une carte d'unité qui servira d'échantillon :

EXEMPLE : Le joueur de l'Axe active une escouade de cinq Recon Grenadiers. Le joueur cible l'escouade Gunners avec le StG 47. Toutes les armes du même type doivent tirer sur la même cible, donc les quatre soldats qui portent cette arme tirent sur les Gunners. Le joueur de l'Axe lance un dé par arme, donc il lance un total de quatre dés contre les Les Gunners. Après, le joueur d'Axe cible une BBQ Squad avec le MG 48. La ligne d'arme montre un « (1) » après le nom de l'arme, ce qui signifie que seulement un soldat dans l'escouade porte ce type d'arme. Le joueur de l'Axe lance quatre dés pour cette arme, donc il lance un total de quatre dés contre La BBQ Squad. Le joueur de l'Axe cible alors un Pounder avec le Panzerfaust. Toutes les armes du même type doivent tirer sur la même cible. Le joueur choisit de dépenser tous les Panzerfausts, donc tous les soldats qui en sont équipés tirent sur le Pounder. Le joueur de l'Axe le roule un meurt par l'arme, donc il lance un total de trois dés contre le Pounder. Enfin, le joueur de l'Axe cible l'escouade de Recon Boys adjacente avec les Couteau & Grenade. Toutes les armes du même type doivent être utilisées contre la même cible, donc les cinq soldats engagés dans le combat au corps à corps avec les Recon Boys. Le joueur de l'Axe lance un dé par arme, donc il lance un total de cinq dés contre les Recon Boys.



Q : Les armes de corps-à-corps annulent-elles le couvert ?

R : Oui, les armes de corps-à-corps (portée C) annulent tous les types de couvert.

Q : Une unité en Tir de Réaction attaque-t-elle avec toutes ses d'arme, y compris les armes de CC comme le Couteau & Grenade ?

R : Oui, une unité en Tirs de Réaction (y compris les Tirs de Réaction Avancé et Supérieur) les assauts avec toutes ses lignes d'arme qui ont la gamme suffisante à l'unité cible (j'.e l'unité qui a déclenché le Feu Réactif). Dans le cas d'un assaut de corps-à-corps, l'unité cible doit être à côté de l'unité attaquant. Se souvenir de cela pendant un assaut Réactif de Feu, toutes les lignes d'arme doivent vider à l'unité qui a déclenché la tentative de Feu Réactive.

Q : Comment les armes de corps-à-corps fonctionnent-elles avec le Tir de Réaction ?

R: Si une unité utilise une arme de corps-à-corps pendant un assaut dut à un Tir de Réaction, toutes les autres lignes d'arme sont résolues en premier ensuite les deux unités attaquent simultanément avec leurs armes de corps-à-corps.

Exemple : Le joueur Allié active l'escouade de Gunners et exécute une action de mouvement qui les amène à côté d'une escouade de Recon Grenadiers non activée . Le joueur de l'Axe décide d'interrompre le mouvement des Gunners et fait une tentative pour utiliser le Tir de Réaction contre eux. Il lance et obtient un . La tentative de Tir de Réaction est un succès et active tout de suite les Recon Grenadiers et exécute une seule action d'assaut avec toutes les lignes d'arme qui ont la portée suffisante. Après avoir résolu le premier ses trois lignes d'arme, les deux unités s'attaque simultanément avec leur Couteau & Grenade. A cet instant, l'action de Tir de Réaction est finie. L'escouade de Recon Grenadiers a finit son activation et Les Gunners peuvent reprendre leur action de mouvement.

Q : Quand les blessés sont enlevés ?

R : Quand une unité attaque avec une arme de tir (n'importe quelle portée sauf C), le joueur qui défend enlève les pertes immédiatement après que le joueur qui attaque résout chaque assaut. (Le joueur qui défend choisit quelles figurines enlever de sa propre escouade –

quelques capacités spéciales, comme Sniper, peuvent changer ceci). Quand une unité attaque avec une arme de corps-à-corps (portée C uniquement), chaque joueur enlève simultanément les blessés de sa propre escouade.

EXEMPLE : Le joueur d'Axe active une escouade complète de Recon Grenadiers . Il les déplace d'une case, les mettant à côté d'une escouade complète de Gunners. Il déclare que les Recon Grenadiers attaquent Les Gunners avec le StG 47, MG 48, et aussi Couteau & Grenade. Le joueur de l'Axe exécute l'attaque des StG en lançant quatre dés (un pour chaque figurine qui porte un StG). Il obtient un  et trois . Le joueur Allié choisit d'enlever une figurine de L'escouade de Gunners blessée. Le joueur de l'Axe attaque avec le MG 48 en lançant quatre dés. Il obtient deux  et deux . Le joueur Allié choisit d'enlever deux figurines de L'escouade de Gunners blessées. Le joueur de l'Axe et le joueur Allié exécutent ensuite leur attaques de corps-à-corps simultanément. Les Recon Grenadiers lancent cinq dés (un pour chaque figure dans l'escouade), et Les Gunners lancent deux dés (un pour chaque figurine restante dans l'escouade). Les Recon Grenadiers obtiennent deux  et trois  ; Les Gunners obtiennent un  et un . Le joueur de l'Axe choisit d'enlever une figure de l'escouade de Recon Grenadiers blessée. Le joueur Allié enlève les deux figurines restantes , ce qui dissout l'unité de Gunners.

Q : Le Ludwig < la figurine possède physiquement deux canons, mais la carte d'unité montre seulement une ligne d'arme. Le Ludwig lance t'il le double de dés montrés sur la ligne d'arme en tirant avec les deux canons ?

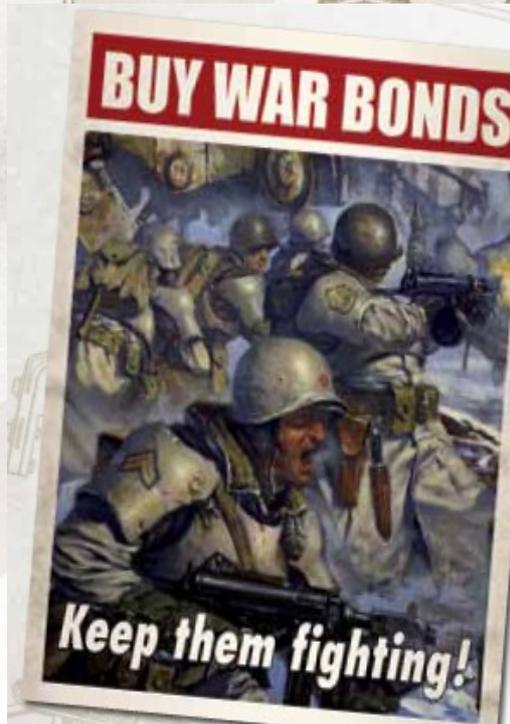
R : Non, le Ludwig lance seulement le nombre de dés montrés sur la ligne d'arme. Le Ludwig tire toujours les deux canons en même temps, donc il ne peut pas fractionner son tir.

Q : Quand une unité avec un tir d'Artillerie tir sur une escouade, l'escouade peut-elle bénéficier d'un couvert?

R : Non les armes d'Artillerie annulent tous les types de couvert, y compris les couverts de coin.



EXEMPLE : Dans l'exemple ci-dessus, le BBO Squad ne profiterait pas du couvert contre le Lothar Nebelwerfer 42 et prendrait de plein fer le tir de d'Artillerie.



Q : A la page 8 du livre de règles, il est mentionné « les points de victoire ». Comment les joueurs calculent-ils les points de victoire ?

R : Cette réponse remplace la section « la Fin du Jeu » à la page 8 livre de règles. La partie se termine immédiatement après qu'un des événements suivants arrivent :

- Toutes les unités du joueur adverses ont été éliminées.
 - Un des deux joueurs a rempli son objectif de scénario.
 - La limite de temps (le nombre de tours) .
- Calculer les points de victoire de chaque côté pour déterminer le vainqueur (voir ci-dessous).
- Aucun joueur ne peut remplir leur objectif (parce que tous les objectifs ont été détruits, par exemple).

Les joueurs peuvent calculer les points de victoire pour déterminer un vainqueur ou continuent de combattre jusqu'à ce qu'il y est l'élimination d'une des armées ! Sans tenir compte de ce qui déclenche le tour final, la partie se termine toujours à la fin d'un tour. Bien qu'un joueur puisse être dans la bonne position pour gagner, il a toujours besoin d'empêcher son adversaire d'accomplir son objectif.

Calculer Les points de Victoire:

Pour déterminer de combien de points un joueur a gagné la partie , calculez la valeur d'AP totale de toutes les unités ennemies détruite de chaque joueur pendant le scénario. Quelques scénarios fournissent des points de victoire bonus pour tenir un objectif ou accomplir une tâche spécifique pendant le scénario. Si un joueur remplit avec succès la condition, ajouter le nombre de points de victoire spécifié dans le scénario à ceux que les joueurs totalisent. Le joueur qui a gagné les points du plus de victoire gagne le jeu.

EXEMPLE : Le joueur de l'Axe a perdu une escouade de Laser Grenadiers et un Hans (30 + 24 = 54). Par conséquent, le joueur Allié gagne 54 points de victoire. Le joueur Allié a perdu une escouade de Hell Boys et une escouade de Death Dealers (34 + 23 = 57). Par conséquent, le joueur de l'Axe gagne 57 points de victoire. Le joueur de l'Axe a gagné 57 points de victoire, ce qui est plus que les 54 gagné par le joueur Allié. Le joueur d'Axe gagne la partie !

Q : La règle sur les bâtiments à la page 11 d'Opération « Seelöwe » dit que les Soldats sont considérés être dans un Couvert Leger quand ils sont dans un bâtiment. Mais les Règles de Basé déclarent que les Héros ne profite pas du couvert. Quel est la règle correcte ?

R : La règle d'Opération « Seelöwe » est inexacte. Les règles correctes sont : Les escouades sont considérées être dans un COUVERT LEGER quand elles sont dans un bâtiment et si elles sont ciblées par une unité ennemi qui est aussi dans la structure. Les escouades sont considérées être dans un COUVERT LOURD quand elles sont dans un bâtiment et si elles sont ciblées par une unité ennemi qui est hors de la structure. Le seul moyen qu'un Héros puisse profiter du couvert dans une structure est si le Héros a rejoint une escouade.

Q : Le premier scénario d'Opération « Thunder blue » dit que « il n'y a pas de couvert pour cette mission ». Que signifie-ceci ?

R: Cela signifie juste qu'il n'y a pas de décors 3D (caisses , pièges anti-char).

ARMES ET COMPETENCES :

Les armes comme les laser réagissent-elles aux règles de l'action d' Assaut soutenu ?

R : Quand une unité avec des armes laser exécute un assaut soutenu, relancé une fois tout obtenu lors du premier lancé de dés seulement. Ceci est pour l'assaut soutenu. Ensuite continuer a relancé tous (y compris ceux obtenu avec l'assaut soutenu) pour les armes laser.

EXEMPLE : Le joueur de l'Axe déclare que son escouade de Laser Grenadiers exécute un assaut soutenu contre une BBQ Squad. Les Laser Grenadiers lancent cinq dés contre la BBQ Squad et obtiennent trois et deux. Le joueur de l'Axe mets de côté les.

Alors, comme les Lasers Grenadiers exécutent un assaut soutenu, ils relancent les deux dés qui montrent et obtiennent un et un. Maintenant, parce qu'ils utilisent des armes laser, le joueur de l'Axe prend les trois dés mis de côté précédemment de même que celui obtenu par la relance de l'assaut soutenu il les relances et obtient deux de plus. Il lance alors ces deux dés et obtient un de plus. Il lance encore ce dés et obtient un terminant l'assaut. En tout, les Lasers Grenadiers ont eut 7 au total contre la BBQ Squad.

Q : Le Lance Grenade de Joe annule t'il les couverts ?

R : Oui. Au bas de la carte d'unité de Joe il y a une capacité appelée « Lance Grenade : Grenade ». Cette arme est classifiée en tant qu'UGL, quand Joe attaque avec cette arme il annule le couvert.

Q : le Napalm Thrower de l'Hot Dog a une portée de deux. Quelles cibles peuvent être touchées par ce lance-flammes ?

R : les Lance-flammes qui tirent plus loin qu'une case inflige des dommages sur toutes les unités dans les cases entre l'unité attaquante et l'unité ciblée – même si les cases sont occupées par des unités amies. Les lance-flammes ne tirent pas au-delà des cases bloquant les lignes de vues.



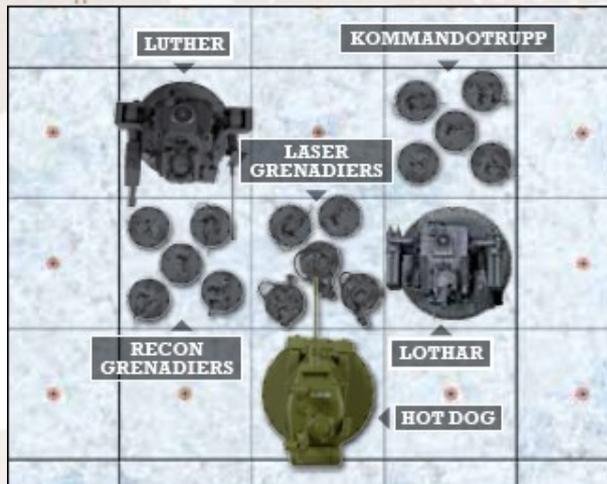
Scale: 1/25
Drawn by CC
25/05/1

STEEL RAIN

E LTD

IMORE

Quand une unité tir avec un lance-flammes avec une portée plus grande que un, le joueur qui la contrôle peut choisir quelles unités sont frappées par la diffusion des flammes. L'unité attaquante doit toujours voir les cibles en respectant les règles de lignes de vues.



Exemple : Dans cette situation, le joueur Allié peut choisir quelles cases le Napalm Thrower de l'Hot Dog affecte, pourvu qu'il est une ligne de vue dégagé.

Dans cet exemple il peut cibler :

Les Laser Grenadiers et les Recon Grenadiers .

Les Laser Grenadiers et le Luther.

Les Recon Grenadiers et le Luther.

Les Laser Grenadiers et le Lothar.

L'Hot Dog ne peut pas cibler les Kommandotrupp. Ils sont derrière le Lothar qui bloque la ligne de vue.

Q : La capacité spéciale Berserk doit elle être annoncée avant de lancer les dés pour l'assaut ?

R : Oui.

Q : Comment fonctionne la capacité spéciale Berserk avec l'action d'assaut soutenue ?

R : En premier, relancé une fois tout les \blacksquare obtenu lors du lancé initial . Alors, relancé tous les \blacksquare restant pour Berserk.

EXEMPLE : Sigrid a rejoint une unité de Lasers Grenadiers . Pendant le jeu, ils exécutent un Assaut Soutenu, combiné avec la compétence de Sigrid Berserk contre les Recon Boys qui sont à deux cases de l'escouade de l'Axe. Le joueur de l'Axe lance huit dés - en tout (trois pour Sigrid - et un pour chaque Laser Gewehr et Laser Werfer dans l'escouade de Laser Grenadiers). Le premier lancé produit un \oplus et sept \blacksquare ! Le joueur de l'Axe met de côté le \oplus , et en raison de l'Assaut Soutenu, relance les sept \blacksquare . Ceci a pour résultat deux \oplus de plus et cinq \blacksquare . Parce que le joueur de l'Axe a déclaré qu'il utilise la compétence Berserk de Sigrid ,il peut maintenant relancé tous les résultats \blacksquare avant de résoudre l'effet de l'arme laser. La relance du joueur de l'Axe est de cinq dés, produisant deux \oplus et trois \blacksquare , pour un total de cinq \oplus . Parce que l'escouade utilise des armes laser, le joueur de l'Axe relance les cinq \oplus pour voir si l'assaut cause de plus amples dommages. Il obtient deux \oplus et trois \blacksquare . Il relance les deux \oplus et les deux ont pour résultat \blacksquare . En général, cet assaut cause sept points de dommages, qui est plus qu'assez pour éliminer l'escouade de Recon Boys entière.



LES UNITES

Q : La capacité spéciale Black Ops est activée dès le premier tour ?

R: Oui.

Q : Comment la capacité Fighting Spirit fonctionne t'elle ?

R : Actuellement il n'y a pas d'unité dans le jeu qui utilise cette capacité.

Q : Si un observateur et une unité avec une arme d'Artillerie ont la ligne de vue sur une cible, l'observateur peut-il utiliser sa compétence de Barrage d'Artillerie pour activer l'unité avec l'arme d'Artillerie pour tirer en direct au lieu d'un tir indirect ?

R: Non Si une unité d'artillerie a la ligne de vue à la cible, il doit tirer en direct avec sa propre activation.

Q : Comment fonctionne les Burst Weapons ?

R : En tirant avec une Burst Weapons sur une cible qui n'a pas exécuté d'action de mouvement pendant ce tour, doubler le nombre de dés à lancer.

Q : Les soldats dans la Gunners squad ont des UGLs sur leurs fusils, mais la carte d'unité des Bot Hunters n'inclut pas une ligne d'arme « UGL ». De la même manière, les soldats dans l'escouade de Battle Grenadiers sont armés avec Panzerfausts, mais la carte d'unité des Tank Killers n'inclut pas une ligne d'arme « Panzerfaust ».

Ces unités peuvent-elles utiliser ces types d'arme que les figurines portent, même si la carte d'unité ne montre pas cette ligne d'arme ?

R: Non , Normalement, si une figure tient l'arme, alors elle peut utiliser cette arme. Toutefois, si n'importe quelles figurines tiennent des armes qui ne sont pas inclus sur la carte d'unité, elles ne peuvent pas utiliser ces armes.

Q : Pour utiliser une unité de Bot Hunters ou de Tank Killers , quelle est la figurine remplacée par la figurine de bazooka/panzershreck supplémentaire ?

R : La figurine à la droite de chaque image est la figurine que vous échangez avec la figurine de bazooka/panzershreck supplémentaire.

Q : Quand ils sont seuls les Héros possèdent ils une sauvegarde de couvert ?

R : Non, les héros n'obtiennent pas **une sauvegarde de couvert** quand ils sont seuls. Leurs cartes d'unité ne montrent pas de valeur de couvert. Le seul moyen pour un héros d'obtenir **une sauvegarde de couvert** est quand il rejoint une escouade.

Q : Quand un héros rejoint une escouade avec une valeur de mouvement différente de celle du héros, quelle valeur de mouvement est utilisée par l'unité nouvellement formée ?

R : On utilise la valeur de mouvement la plus haute.

