



REICH BUSTERS™

◆ PROJEKT VRIL ◆

FAQ - ERRATA

Voici la première FAQ/Errata pour Reichbusters et nous l'enrichirons avec les nouvelles questions que nous recevrons. D'autres petites modifications de règles devraient suivre et elles devraient améliorer sensiblement vos parties de Reichbusters. Enfin lorsque ces modifications seront validées, nous les intégrerons définitivement dans une version mise à jour du livret de règles (Pdf) qui sera disponible en téléchargement.

■ PRÉCISIONS DES RÈGLES

● Icônes d'action/ Durée d'une action (page 12)

Ajoutez la précision suivante pour ces deux icônes de durée :
Puis défaussez cet élément (carte ou pion objet).



● Passage secret (page 14)

Ajoutez :

Les accessoires de salle passage secret sont utilisés dans les Missions de RAID et pas dans les missions de Campagne (cf page 6 Livret de Mission).

● Précisions Patrouilles ennemies (page 17)

Si la zone dans laquelle doit apparaître la patrouille se trouve dans la ligne de vue d'un héros, cela entraîne immédiatement la génération d'unités ennemies dans cette zone. Dans le cas contraire, le ou les jetons ennemis sont placés dans cette zone.

● Précision carte blessure (page 19)

...Si le nombre de points de dégâts subis est égal ou supérieur au chiffre indiqué sur la carte blessure, appliquez l'effet du haut de la carte, puis la blessure devient permanente... (effet du bas)

● Héros Capturés (p12) et Mis à terre

Ajoutez :

Les unités ennemies peuvent tracer une ligne de vue à travers un héros allié mis à terre ou capturé.

■ ERRATA

● Fouiller (p10)

Remplacez la section Fouille par le texte suivant :

Si un héros se trouve dans une zone avec au moins un objet face cachée et qu'aucune unité ennemie n'est présente, il peut effectuer l'action Fouiller. Effectuez un test de bruit de valeur 2 et retournez tous les objets face cachée sur leur face visible. Puis lorsque le test est terminé, choisissez un objet face visible et placez le sur le tableau de bord du héros.

Si le héros souhaite réaliser l'action Fouiller pour récupérer un objet déjà placé face visible, alors aucun test de bruit n'est effectué.

● Unité ennemie qui lâche un objet (page 9)

Appliquez la modification suivante :

... si la cible est tuée, placez un objet au hasard, face visible.....

● Génération d'unités ennemies (p16)

Ajoutez la mention suivante :

Lorsqu'un jeton de vigilance alerté est placé dans une salle ou un couloir, alors tous les jetons ennemis de cette salle ou de ce couloir provoquent immédiatement une génération d'unités ennemies.

● Niveaux de Vigilance (p17)

Ajoutez la mention suivante :

Lorsqu'une salle ou un couloir disposant d'un jeton de vigilance ne contient plus d'ennemis (jeton ennemis et unités ennemies), retirez immédiatement ce jeton de vigilance.

● Ricochet (p31-VF seulement) :

Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un dé rouge spécial pour appliquer le résultat de l'attaque à une autre unité présente dans la zone de la cible.

● Après une Mission (Livret de Missions page 6)

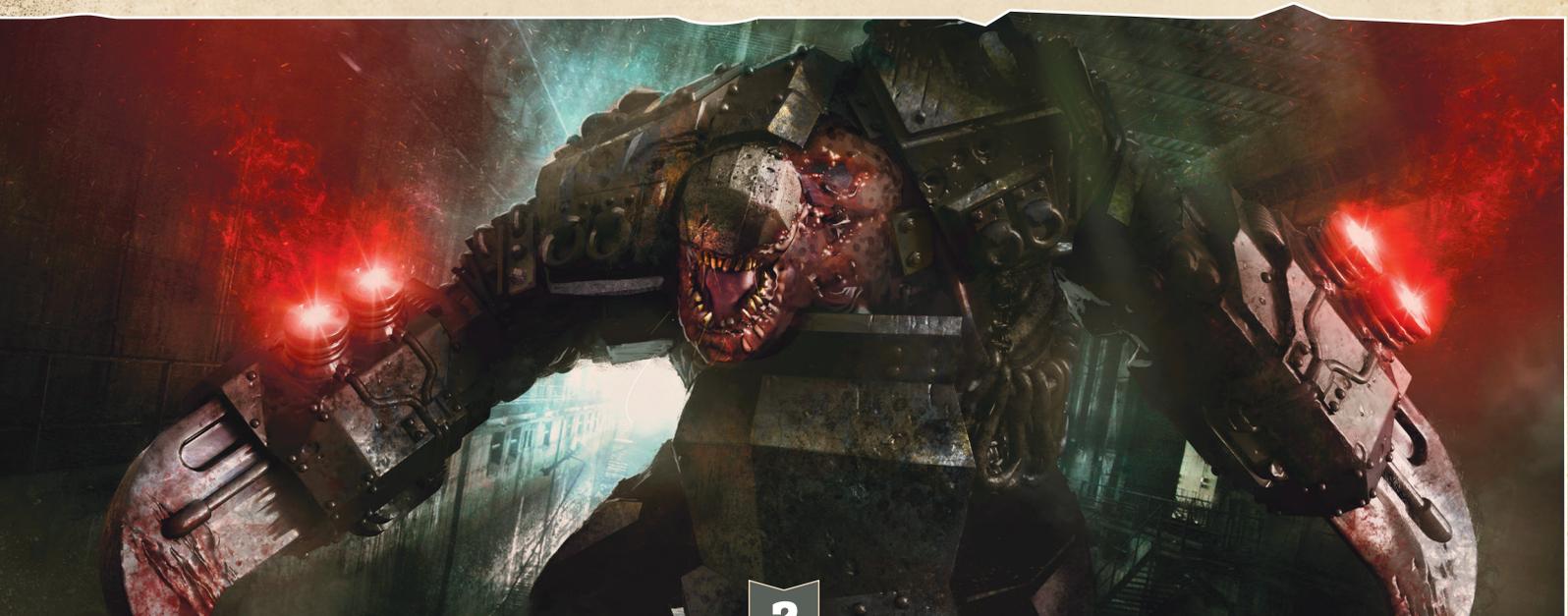
Ajoutez la mention suivante :

Les joueurs peuvent conserver les armes de héros sur leur côté amélioré au Vrill ou les replacer sur leur côté normal. Dans les deux cas, les jetons « Déchargé » ou « Enrayé » sont retirés. Au cours d'une mission une arme retournée sur son côté amélioré Vrill le reste jusqu'à la fin de la mission.

● Cartes d'unité

Bombe Traqueuse

Protection Ablative : Cette unité est immunisée aux attaques des grenades et à l'explosion d'une autre Bombe Traqueuse dans sa zone.



LIGNES DE VUE

• Question

Est-ce qu'une ligne de vue peut traverser une zone contenant à la fois des unités ennemies et des héros Alliés ?

Réponse

Non. Il n'est pas possible de tracer une LDV à travers une unité ennemie, à moins de disposer d'une compétence spéciale (comme **Ciblage**).

Cependant un héros Allié se trouvant dans la même zone qu'une unité ennemie n'aura pas sa LDV bloquée par cette même unité ennemie.

• Question

Pour une patrouille, on considère qu'elle est vue dans sa tuile d'arrivée après avoir ouvert la porte ou dans la salle d'origine dès qu'elle ouvre la porte ?

Réponse

L'exemple 1 page 17 clarifie la situation. Ainsi la patrouille sera « convertie » (LDV des héros) ou pas (voir exemple 2 : pas de LDV des héros) dans sa zone d'arrivée.

• Question

À l'ouverture d'une salle, on génère toute la salle ou bien simplement les zones en LOS ? Mission 1 première grande salle par exemple.

Réponse

Seuls les jetons ennemis qui sont dans la LDV d'un héros génèrent des unités ennemies.

• Question

Tracez-vous une LOS entre les modèles, les jetons, ou les zones?

Réponse

Un héros allié peut tracer une LDV à travers les héros alliés mais pas à travers les unités ennemies.

Une unité ennemie peut tracer une LDV à travers des unités ennemies, mais pas à travers des héros alliés.

Les jetons ennemis ne sont pas des unités, ils ne bloquent pas la LDV.

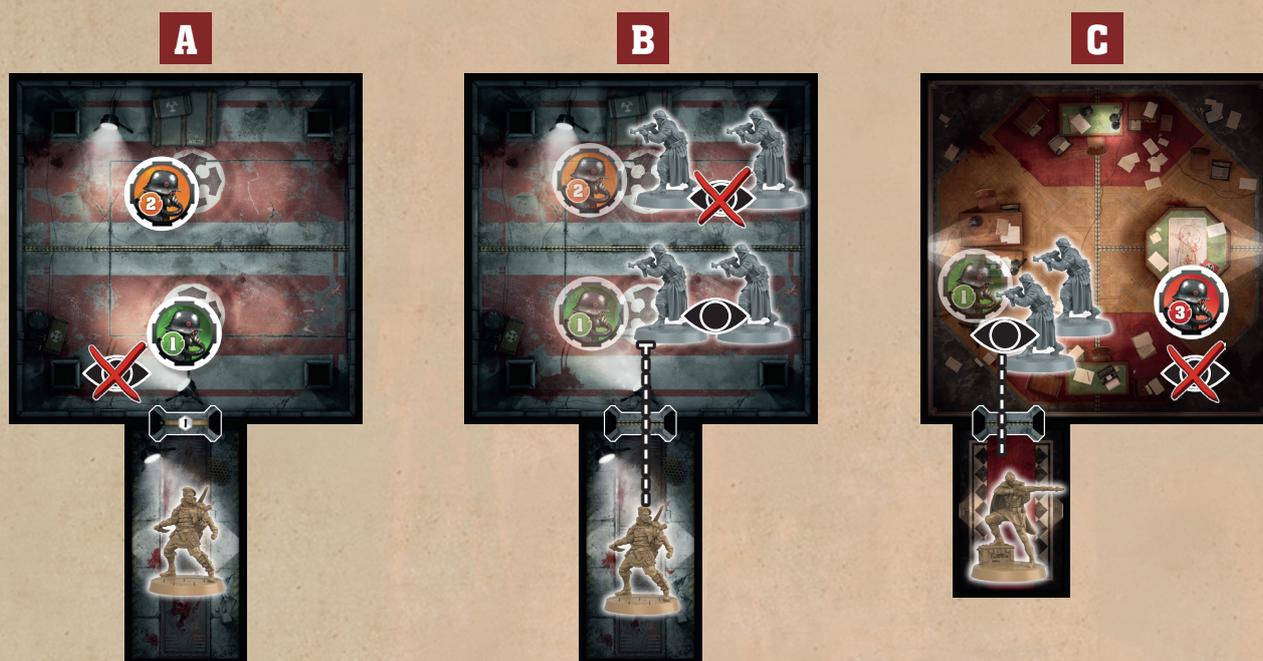
Une salle ne dispose que d'un seul niveau de vigilance, donc toutes les zones de cette salle disposent de ce même niveau de vigilance.

Exemples de Ligne de vue.

A Quentin s'est infiltré dans une base grouillant de nazis et s'apprête à se confronter à l'ennemi.

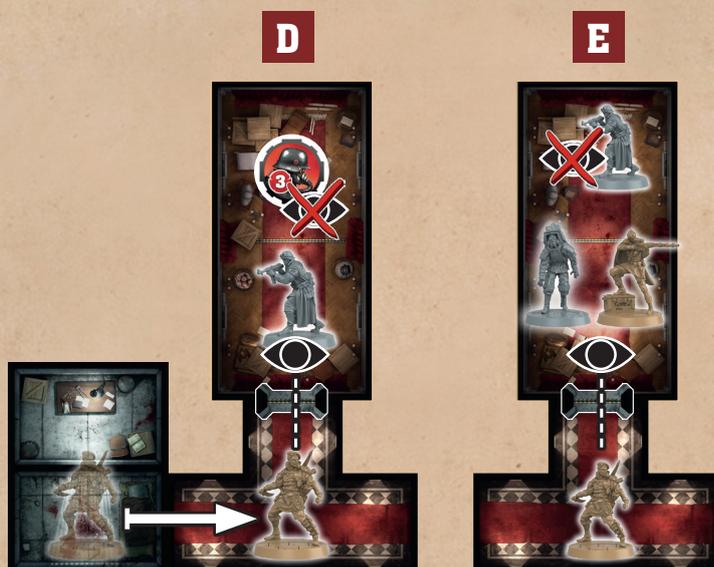
B Il ouvre la porte et réussit à ne pas faire de bruit. Il dispose désormais d'une ligne de vue sur les deux jetons ennemis. Pour rappel, les jetons ennemis ne sont pas des unités et de ce fait il est permis de tracer une ligne de vue à travers eux. Ainsi le jeton de niveau 1 et le jeton de niveau 2 provoquent immédiatement la génération d'unités ennemies. Pour l'instant Quentin ne pourra pas tirer sur les soldats (unités ennemies) de la seconde zone (ceux générés par le jeton de niveau 2), car sa ligne de vue est bloquée par les soldats de la première zone (ceux générés par le jeton de niveau 1).

C Dans cette situation, Red Hawk ne disposerait d'une ligne de vue que sur le jeton ennemis de niveau 1. Donc seul ce dernier provoque immédiatement la génération d'unités ennemies.



D À la suite de son déplacement Quentin dispose désormais d'une ligne de vue sur une unité ennemie. Mais comme un héros allié ne peut pas tracer une ligne de vue à travers les unités ennemies, il ne peut pas voir le jeton ennemi de niveau 3 situé dans la zone suivante. De ce fait, ce jeton ennemi ne génère pas d'unités ennemies.

E Quentin cannot carry out a shooting attack on the soldier because the Zombie engaged in melee with comrade Red Hawk blocks his line of sight. If this area had contained only Red Hawk, then Quentin could have shot the Soldier, because a hero can draw a line of sight through the allied heroes. / Quentin ne peut pas réaliser une attaque de tir sur le soldat car le Zombie engagé en mêlée avec la camarade Red Hawk lui bloque sa ligne de vue. Si cette zone ne contenait que Red Hawk, alors Quentin aurait pu tirer sur le Soldat, car un héros peut tracer une ligne de vue à travers les héros allié.



JETON ENNEMIS

• Question

Dans un salle à zones multiples, une unité générée dans la première zone bloque t'-elle la ligne de vue sur les jetons dans une zone plus lointaine ou toutes les unités sont t'-elles générées en même temps?



Réponse

Un jeton ennemis n'est pas une unité ennemie, donc il ne bloque pas la LDV. Dans cette situation, lorsque l'on vérifie la LDV du héros allié, le premier jeton ne bloque pas la LDV sur le second placé derrière lui. Donc les 2 jetons ennemis génèrent tous les deux des unités ennemies simultanément.

JETON VIGILANCE

• Question

Les jetons de vigilance restent t'il sur le plateau durant tout le «round» en cours même après la mort des unités?



Réponse

Non (voir l'errata).

• Question

Si une unité alertée change de salle, l'ancienne salle garde t'-elle son niveau d'alerte?

Réponse

Non (voir l'errata).

GÉNÉRATION D'UNITÉS ENNEMIES

• Question

Pouvons-nous obtenir des précisions sur l'endroit exact où les patrouilles sont censées spawner? Le libellé du règlement semble indiquer qu'ils seraient « juste à côté » de la pièce du modèle de déclenchement s'il y a une porte fermée. Mais l'exemple à la p. 17 montre différemment.

Réponse

La patrouille entre en jeu depuis la porte fermée la plus proche du héros dont c'est le tour ou dont le tour a été joué le plus récemment. Si dans la zone d'arrivée de la patrouille, les héros disposent d'une ligne de vue sur elle, alors la patrouille génère des unités ennemies. Dans le cas contraire la patrouille sera représentée par un jeton ennemi.

• Question

Concernant les unités ennemies générées à partir d'une carte bruit sur laquelle il est indiqué qu'elles sont «confiantes», est-ce que la carte l'emporte sur toute autre chose, donc même si elles peuvent avoir la ligne de mire d'un héros (ou vice versa), elles gardent l'état «confiant» ?

Réponse

Ces unités ennemies avec le niveau de vigilance « confiant » passent directement au niveau de vigilance « suspicieux » si elles disposent d'une LDV sur les héros. De plus, si ces unités ennemies sont générées dans une salle/couloir disposant déjà d'un niveau de vigilance « suspicieux » ou « alerté », alors leur niveau de vigilance est ajusté au plus élevé de la salle/couloir.



PATROUILLES ENNEMIES

• Question

Si l'on doit générer une patrouille et que 2 portes sont situées à une distance égale, mais avec des niveaux d'alerte différents, doit-on appliquer un ordre de priorité ?

Réponse

Le niveau de vigilance la plus élevée a la priorité. Si le niveau est identique c'est le joueur qui choisit.

• Question

Apparition de patrouilles ennemies après avoir échoué à un test de bruit de porte. Considérez-vous la porte que vous ouvriez comme étant maintenant ouverte, de sorte que l'ennemi est généré d'une autre porte, ou faites-vous générer l'ennemi dans votre pièce actuelle par la porte que vous ouvriez ?

Réponse

Le bruit est la conséquence de l'ouverture de la porte. Donc la patrouille apparaît depuis une autre porte, c'est à dire la porte fermée la plus proche.

JETON "NETTOYÉ"

• Question

Un jeton « nettoyé » placé dans une zone qui est l'entrée d'une caserne empêche-t-il la génération d'ennemis (post alarme) ?



Réponse

Non. Car la patrouille ne surgit pas depuis une salle ou un couloir (page 8).

• Question

Que se passe-t-il si je retourne dans une pièce préalablement nettoyée avec le jeton en place et les soldats ennemis qui me suivent ? est-ce que le jeton « nettoyé » est enlevé immédiatement ?

Réponse

Non.

BRUIT

• Question

Pour certains effets de bruit, est ce que la « pièce non suspecte la plus proche » exige des unités ennemies ou des jetons d'unité valides ?

Réponse

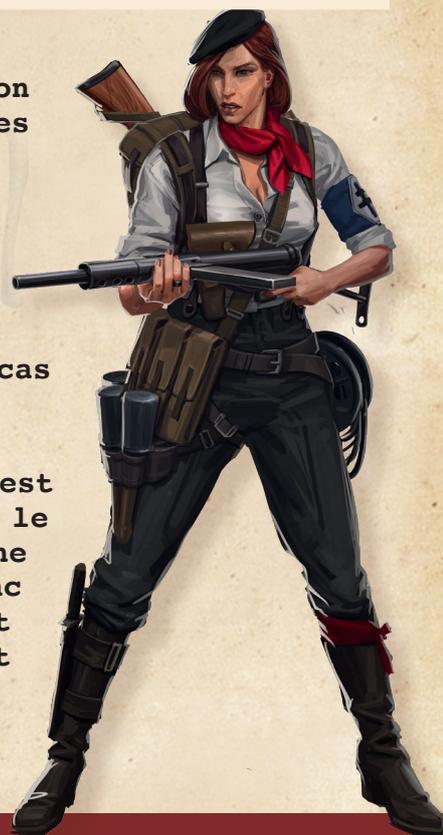
Oui.

• Question

Quel est l'ordre d'opérations lors de l'ouverture d'une porte et de la résolution du bruit, spécialement en cas d'échec et de génération d'unité ennemies.

Réponse

Page 7 des Règles, il est indiqué que le test de bruit est effectué après la résolution de l'action bruyante. Donc le héros résout l'action ouvrir une porte et dispose d'une ligne de vue sur des jetons ennemis, ils déclenchent donc des générations d'unité ennemies. Puis il fait le test de bruit. Il échoue au test de bruit et déclenche l'effet secondaire de la carte Bruit « OOOOPS »/ « Catastrophe ».



• **Question**

Faut-il prendre en compte le bruit des armes si le symbole de carte n'est pas « ? » (par exemple une carte avec un 0 de bruit).

Réponse

On ne prend en compte la valeur de Bruit de l'arme que si la carte affiche une icône « ? » (Bruit Page 7).

BLESSURES

• **Question**

Les effets «prendre une blessure» s'appliquent à la fois en haut et en bas de la carte de blessure ?

Réponse

Les deux effets.

• **Question**

Recul : Est ce que la zone cible pour un Recul suite aux effets de mêlée / non tir est au choix du joueur ?

Réponse

Oui.

• **Question**

Quand 1 blessure est infligée de façon automatique à un héros par une bombe par exemple cela compte t'il comme un échec d'un jet de Défense de 1?

Réponse

Non, la blessure automatique inflige l'effet du haut + effet du bas.

• **Question**

Dans le cas des carte Blessure «dans le bide» (RB045) et «Blessure au cou» (RB046), «défaussez-la» fait référence à cette même blessure permanente (qui ne dure donc qu'un tour?) ?

Réponse

Dans le Bide et Blessure au Cou sont des blessures permanentes infligeant l'effet supérieur d'une nouvelle carte blessure piochée au début de chaque tour du héros. C'est la nouvelle carte piochée qui est défaussée.

• **Question**

Que se passe-t'il si j'ai un héros avec une blessure permanente qui l'empêche de faire un mouvement de base et qui subit un effet de chute par une carte de blessure ?

Réponse

C'est une situation très délicate pour le héros. La solution la plus "simple" serait de retirer la blessure permanente via un soin (objet/carte de héros allié).



COMBATS

• Question

Si je nettoie une pièce et place un jeton «nettoyé», selon les règles Le jeton vigilance reste-t-il jusqu'à la fin du tour de ce héros ?

Réponse

Le jeton « vigilance » est retiré immédiatement (voir errata).

• Question

À quel moment les unités ennemies stoppent leurs attaques sur un héros? Une fois «mis à terre» ? Une fois «capturé» ?

Réponse

L'un ou l'autre. De plus un héros allié « mis à terre » ou « capturé » ne bloque pas la LDV.

• Question

Une unité de tir va t'elle se déplacer pour capturer un héros à terre ?

Réponse

Oui si elle peut se déplacer. Mais ne pas oublier que cette unité spécialisée en tir doit respecter sa première priorité. C'est à dire qu'elle doit terminer son déplacement dès qu'elle dispose d'une LDV et de la portée sur un héros non mis à terre. (Voir la section *Aux postes de combat* page 19).

• Question

Une fois « capturé » ou « mis à terre », le héros bloque-t-il encore les lignes de vue ?

Réponse

Non.

• Question

Doit-on défausser les cartes avec un symbole « jusqu'à la fin du tour » / « jusqu'au prochain tour » à la fin de leurs effets ?

Réponse

Elles sont défaussées dès que la durée d'utilisation précisée sur la carte est passée.

• Question

Comment doit-on gérer les cartes permettant de faire une attaque sur plusieurs unités (exemple « pluie mortelle » de Quentin) ? Dans ce cas, que se passe-t-il pour un officier visé en même temps qu'un soldat si on loupe l'attaque du soldat ?

Réponse

On effectue un jet d'attaque par unité ennemie ciblée. On désigne une unité l'une après l'autre. Ainsi pour *Pluie Mortelle*, Quentin attaque une unité ennemie éligible, puis passe à la l'unité ennemie suivante, etc.

La règle Garde du corps indique qu'un Officier ne peut pas être ciblé tant qu'une unité avec Garde du Corps se trouve dans sa zone. Donc lorsque Quentin voudra effectuer l'une de ses attaques de *Pluie Mortelle*, il ne pourra pas cibler l'Officier si un Soldat se trouve encore dans la zone de cet officier.

• Question

Combat au corps à corps dans une pièce enfumée : Est-il possible de combattre au corps à corps dans une salle sous l'effet d'une grenade fumigène ?

Réponse

Oui. L'attaque de mêlée ne nécessite pas de LDV.

• Question

Y-a-t-il un « Friendly Fire », c'est-à-dire que les héros ne peuvent pas blesser les autres héros avec leurs attaques ?

Réponse

Confirmation qu'il n'y a pas de « Friendly Fire ». Avec les attaques de zones, comme avec la carte « l'enflammade » (SG133) de Joe (qui dit « toutes les unités dans cette zone subissent des blessures »), ou si on lance une grenade dans une zone avec un allié... « Toutes les unités » se réfère à la fois aux unités ennemies et aux héros alliés (page 3). Donc l'effet de cette carte affectera aussi les héros alliés.

UNITÉ ENNEMIES

• Question

J'ai 2 bombes traqueuses dans la même zone, avec des héros... L'une d'elles explose... Que se passe-t-il pour la 2^e?

Réponse

La seconde bombe traqueuse n'explose pas du fait de l'explosion de la première (voir errata).

• Question

Expérience 601 et Poursuite : Si elle n'a pas de héros en ligne de vue au début de son déplacement, mais qu'elle en obtient une après s'être déplacée d'une zone, est-ce qu'elle doit se déplacer d'une seconde zone ?

Réponse

Oui.

DIVERS

• Question

Quand un héros est capturé, il ne peut plus effectuer d'actions, mais le tour ennemi est-il joué malgré tout ?

Réponse

Oui le héros ne dispose pas d'actions durant son tour, mais son tour n'est pas annulé.

• Question

Armes Vrill en campagne: En mode campagne, gardons-nous les armes Vrill entre les missions ?

Réponse

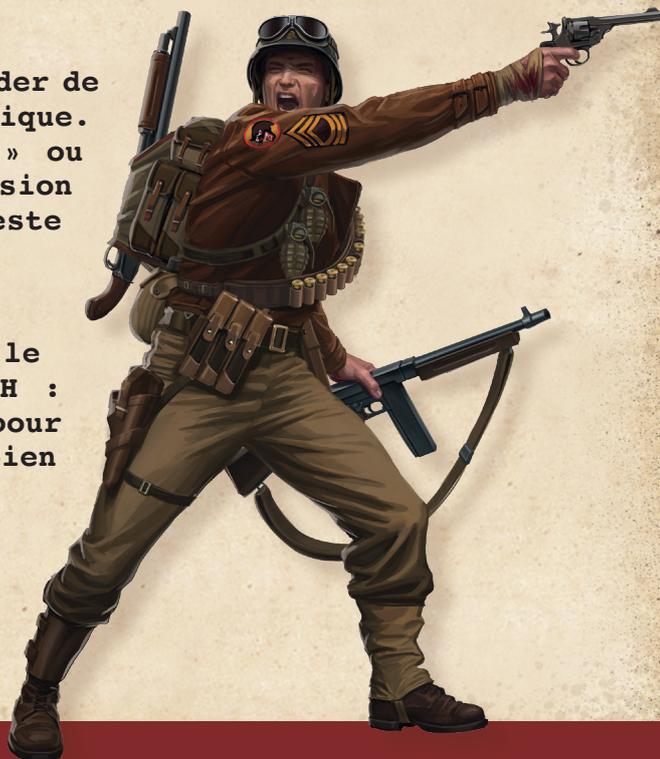
Vous pouvez conserver la version Vrill ou décider de retourner l'arme sur sa version normale classique. Dans les deux cas, les jetons « Déchargé » ou « Enrayé » sont retirés. Au cours d'une mission une arme retournée sur son côté Vrill le reste jusqu'à la fin de la mission.

• Question

Quand la carte de mission indique 2 fois le même type d'ennemi (Ex : C : Zombi #12, H : Zombi #12), le total de zombis disponibles pour la mission est-il la somme $12+12=24$ ou bien uniquement 12 ?

Réponse

12.



• **Question**

Quel est le mouvement pour une unité avec « lâche », si la seule option est de se déplacer dans une autre zone avec un héros, ou d'ouvrir une porte « sortie »....

Réponse

Les unités Lâches ouvriront une porte fermée pour quitter la pièce. Au prochain tour, ils sortiront de la pièce s'ils en sont capables. Si ce n'est pas possible, alors ils restent sur place. Aucun ennemi ne sortira jamais du plateau par une tuile de sortie.

• **Question**

Si les ennemis avec la compétence « Rapide » commencent la phase ennemie sans LOS, elles se déplacent 1 puis ont LOS ... les déplacez-vous 1 de plus, ou bien c'est déterminé au début de leur déplacement uniquement ?

Réponse

Une unité Rapide se déplace de 1 zone de plus si elle obtient une LDV sur un héros après avoir avancé d'une zone.

• **Question**

Est-ce que vous mélangez votre pile de défausse de Héro uniquement lorsque vous avez besoin de piocher une carte ?

Réponse

Oui.

• **Question**

A quoi servent les grandes portes ? Quelles différences avec les petites portes 3 ?

Réponse

Elles ont juste un intérêt esthétique.

• **Question**

Où se place le jeton « arme déchargée/arme enrayée » sur le tableau de bord du personnage ? Peut-il y avoir plusieurs jetons de ce type sur le plateau Héro ?

Réponse

Les jetons sont placés sur les jetons armes concernées. Oui elles peuvent disposer de plusieurs jetons, en fait cela symbolise le niveau de "dégradation" de l'arme.

• **Question**

Que se passe-t-il lorsqu'un point d'héroïsme est dépensé en utilisant une arme avec Rafale dans une zone contenant plusieurs ennemis.

Réponse

Cela permet seulement de blesser automatiquement une seule unité ennemie dans la zone, dans le cas où le résultat du jet d'attaque n'est pas suffisant pour le faire. Ce n'est pas très intéressant dans ce cas d'utiliser un point d'héroïsme à moins de vouloir "sécuriser" une attaque sur la 1^{ère} cible.

• **Question**

Pour la mission n°1, les 2 lignes de soldats, de couleur blanche et jaune, ont les mêmes capacités.

Comment dois-je interpréter celui en blanc ?

Réponse

Ces unités ennemies en police blanche sont identiques à celles en police jaune. Elles sont présentes deux fois sur une carte Faction, simplement pour augmenter leur fréquence de génération. Il n'y aura qu'une seule activation de cette unité, celle en blanc.

• **Question**

Dans la mission 3, le nom blanc des Bombes Traqueuses est avant ceux en jaune ... Les 2 ont également les mêmes capacités.

Quelle est la différence entre les 2 et quand dois-je l'activer ?

Réponse

Ces unités ennemies en police blanche sont identiques à celles en police jaune. Elles sont présentes deux fois sur une carte Faction, simplement pour augmenter leur fréquence de génération. Il n'y aura qu'une seule activation de cette unité, celle en blanc.

• **Question**

La carte « repérage » (sg006) d'Irena lui permet d'avancer de 2 zones. Peut-elle traverser une zone avec des ennemis tout de même avec cette carte?

Réponse

Non, il faut respecter la règle de déplacement.

