



RÈGLES DE BASE

- Durant la phase de mouvement, chaque joueur (en commençant par le Glory Hound) peut déplacer leur Heavy Hitter. Puis, dans le même ordre, chaque joueur peut déplacer leur Unité de Combat. Puis, dans le même ordre, chaque joueur peut déplacer leur Unité de Réparation. Puis, chaque Unité de Reconnaissance. Si des Mercenaires (KSE) sont utilisés, ils se déplacent après les Unités de Soutien régulières.
- Les Joueurs peuvent déclencher 1 seule arme de chaque type de leur Heavy Hitter (1 x Primaire, 1 x Secondaire A, 1 x Secondaire B, 1 x Orbitale).
- Lorsqu'ils taguent des immeubles, les joueurs peuvent seulement tagger la face directement adjacente de cet immeuble (ils ne choisissent pas sur quelle face de l'immeuble ils le placent).
- La règle d'adjacence ne concerne que le couvert partiel. Page 22: " Si tous les chemins les plus courts (ou le chemin) vers une Cible adverse traverse 1 ou plusieurs Immeubles, la LdV vers cette cible est bloquée."
- Tant que l'une de vos Unités de Soutien peut repérer, vous pouvez considérer l'attaque comme indirecte, même si votre Heavy Hitter peut voir la cible.
- **Q** : Puis-je choisir d'ignorer une Unité de Soutien pour tirer sur un Heavy Hitter situé derrière lui si ils sont tous à portée ? Qu'en est-il d'ignorer un Heavy Hitter pour tirer sur une autre cible ?
R : Aucune unités ne bloquent la ligne de vue. Par conséquent vous pouvez tirer au travers d'une unité pour en viser une autre plus loin.
- **Q** : Lors d'un Tir Embusqué, je commence à compter les cases à partir de la première case vide de l'autre côté des immeubles, c'est ça ?
R : Non. Pour un tir embusqué, la première à compter est celle d'un des deux immeubles.
- **Q** : Lors de la sélection des armes que l'on désire déclencher, si l'on a une Unité de Soutien, doit on obligatoirement la jouer ? Ou peut-on choisir de n'attaquer qu'avec son Heavy Hitter ?
R : Tirer avec des Unités de Soutien est toujours optionnel. Toutefois, gardez à l'esprit que leurs armes ne coûtent pas d'Énergie – seul leur déploiement à un coût. Alors, feu à volonté!!
- **Q** : Les Frappes Orbitales nécessitent-elle une LdV ou un repérage ?
R : Les Frappes Orbitales ne nécessitent pas de LdV ni d'Observateur. Elles peuvent cibler n'importe quelle cible sur le plateau.
- **Q** : Un Heavy Hitter peut-il faire un Repérage pour une Unité de Soutien ?
R : Vous ne pouvez utiliser le Repérage que pour une attaque de missiles depuis un Heavy Hitter.
- **Q** : Je suis déjà le Glory Hound, je suis celui qui a placé le plus de Tag ce tour ci, ce qui signifie que je conserve le titre. Dois-je considérer cela comme un Succès et avancer mon pilote sur le Plateau des Succès ?
R : Conserver le titre de Glory Hound n'est pas un succès.
- **Q** : Les Unités de Soutien peuvent-elles également faire un Tir Embusqué.
R : Oui elles le peuvent.
- **Q** : Les Unités de Soutien peuvent utiliser leur LdV pour un tir de Missiles de Heavy Hitter si elles sont en position de Tir Embusqué ?
R : Le Tir Embusqué est un type d'attaque spécifique. Dans tout autre cas de figure, les Unités n'ont pas de ligne de vue au travers d'une ruelle.

- **Q** : En se basant sur le diagramme du Contournement p. 27 du livre de règles, si je suis sur l'une des cases grises et que je tir le long de la ligne rouge/bleue, est-ce considéré comme un tir dans le dos ou pas ?
R : Non, la zone grise n'est ni un contournement, ni l'Arc de Tir. Sur ce schéma, vous devez être dans la zone rouge pour que cela compte comme un contournement.
- **Q** : À propos des missiles et du couvert, est-ce que l'observateur supprime tout bonus de couvert tant qu'il peut voir la cible ?
R : Si une Unité de Soutien peut repérer la cible, l'attaque peut être indirecte, par conséquent il n'y a pas de couvert. S'il n'y a pas d'observateur mais que le Heavy Hitter a une ligne de vue, cela devient une attaque directe classique et toutes les règles de couvert s'appliquent.
- **Q** : Les Unités de Reconnaissance ont elles une ligne de vue par-dessus les immeubles puisqu'elles peuvent les survoler ?
R : Non.
- **Q** : Lors d'une partie « Au Dernier Bot Debout », doit on retirer un Heavy Hitter détruit du plateau ?
R : Oui, vous devez retirer du plateau le Heavy Hitter détruit ainsi que ses Unités de Soutiens.
- **Q** : Est-ce que les capacités des pilotes s'appliquent également au Unités de soutien ?
R : Sauf précision contraire, elles s'appliquent à toutes les unités.
- **Q** : Si une Unité de Soutien est détruite avant qu'elle ne fasse feu, sa carte s'active-t-elle tout de même ?
R : Non, elle ne s'active pas.
- **Q** : Les Missiles peuvent ils être tirés en dehors de l'Arc de Tir du Heavy Hitters si la cible est Repérée ?
R : Non.
- **Q** : Si l'on cumule plusieurs Conditions de Succès, cumule-t-on les Progression sur le Plateau des Succès ?
R : Oui.
- **Q** : ?
R : .

COUVERT OU PAS COUVERT ?

Condition de Couvert Complet :

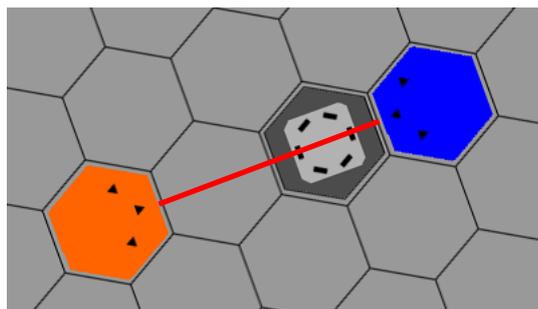
Les chemins les plus courts traversent 1+ Immeuble

Condition de Couvert Partiel : *Outrepassé*

1+ chemins les plus courts traversent 1 Immeuble **adjacent**

Absence de Couvert : *Outrepassé*

Aucun des chemins les plus courts ne traversent d'Immeuble **adjacent**



Condition de Couvert Complet :

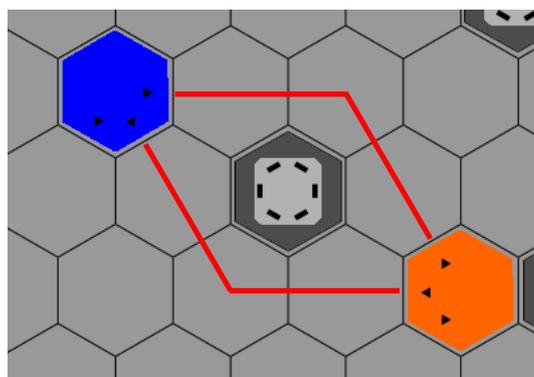
Les chemins les plus courts traversent 1+ Immeuble

Condition de Couvert Partiel :

1+ chemins les plus courts traversent 1 Immeuble **adjacent**

Absence de Couvert :

Aucun des chemins les plus courts ne traversent d'Immeuble **adjacent**



PILOTES

- **Q** : Les capacités des Pilotes s'appliquent-elles aux Unités de Soutien ?
R : .Sauf indication contraire, elles s'appliquent à toutes les unités. La capacité d'Izzi s'applique également aux Unités de Soutien.
- **Q** : ?
R : .

CARTES DE SPONSORS ET D'ARMES

- **Q** : Les Cartes Sponsor sont-elles à usage unique ou peut-on les conserver et les utiliser à chaque tour ?
R : Défaussez-les lorsque vous les utilisez. Les Cartes Sponsor ne sont actives que pendant le Tour en cours..
- **Q** : Comment la carte Sponsor « Range Boost » affecte-t-elle l'Arme « Ring of Fire » ?
R : Avec « Range Boost » elle touchera tous les ennemis à Portée 3 seulement. Par conséquent il n'est pas nécessaire de la jouer pour toucher toutes les cibles à Portée 2.
- **Q** : Comment dois-je résoudre « The Rattler » lors d'un Tir Embusqué ?
R : « The Rattler » ne peut pas être utilisé pour un Tir Embusqué, celui-ci ne pouvant tirer qu'en ligne droite.
- **Q** : Quel est le timing des cartes Sponsor ? Quand, durant une phase particulière, sont-elles jouées ? À quel moment doit-on déclarer leur utilisation ? Notre adversaire peut-il répliquer en jouant une de ses propres cartes Sponsor ? Peut-on également y répliquer ? Dans quel ordre joue-t-on les cartes si les deux camps veulent en jouer au cours de la même phase ?
R : . Les cartes de déploiement et de mouvement sont toujours jouées à votre tour lors de ces phases. Concernant les cartes « Après que les Armes soient Déclarées », nous les résolvons toujours dans l'ordre de déclaration. Si le timing pose un problème, alors résolvez les en commençant pas le Glory Hound.
- **Q** : Mon ami a 3 « Coiled Strike » en main et joue DiamondBack. Peut-il réellement enchaîner les 3 cartes « Coiled Strike » en une seule attaque, ou est-ce le que second « Coiled Strike » est l'unique attaque gratuite obtenue par la première carte ?
R : Oui, c'est tout à fait valide. Elles peuvent s'enchaîner les unes aux autres.
- **Q** : La carte « Super Sancho » indique « Lorsque vous infligez 2+ dégâts, voler une carte Sponsor à votre adversaire ». Une de mes Unité de Soutien est détruite par cette attaque en subissant 3 dégâts, toutefois il ne lui restait qu'1 PdV. Ma femme peut-elle tout de même me voler une carte Sponsor malgré qu'il n'y ait qu'un dégât effectif ?
R : J'aurais tendance à dire oui.
- **Q** : Peut-on jouer « Counter Hack! » même si le Hack est dirigé contre un autre joueur ?
R : Oui.
- **Q** : ?
R : .

MERCENAIRES (KSE)

- **Q** : Est-ce que les Mercenaires comptent pour l'obtention du Succès « Avoir 3 Unités de Soutien sur le plateau à la fin de la Phase de Combat » ?
R : Oui.
- **Q** : La carte de Zappy indique « Sur une touche réussie contre un Heavy Hitter, la cible perd 2 Énergies ». Si Zappy touche un HH qui est à 0 d'Énergie, cela signifie-t-il qu'il subit 4 Dégâts (2 pour l'Arme et 2 pour se retrouver à -2 d'Énergies) ?
R : Exact. C'est d'autant plus puissant que le lancer de Sauvegarde n'est effectué que pour les Dégâts causés par l'Arme, pas pour les Dégâts supplémentaires que cause la perte d'Énergie.
- **Q** : ?
R : .

URBAN WASTELANDS (Add-On)

- **Q** : Est-ce que les tourelles comptent comme un tag ou sont-elles uniquement déployées en tant que qu'armement ?
R : Oui, les tourelles restent des tags. Par conséquent, elles comptent pour les 4 tags nécessaires pour démolir un immeuble et peuvent être recouvertes.
- **Q** : ?
R : .

BIG LITTLE BUDDY (Add-On)

- **Q** : Est-ce jouer une carte Sponsor « Big Little Buddy » compte comme un déploiement pour le tour de jeu ou peut-on déployer normalement une Unité de Soutien ?
R : .Non, cela ne compte pas comme un déploiement.
- **Q** : ?
R : .