



VÉHICULES

Qu'arrive-t-il à une unité d'infanterie à bord d'un transport si le véhicule est détruit ?

Pour les passagers des véhicules détruits, suivez les règles pour les unités dans un bâtiment détruit : devenir Supprimées (voir pages 48-49 du livre de règles Xenos Rampant).

L'amélioration technique pour les véhicules à peau souple est donnée dans l'entrée de l'unité comme +2 points, mais plusieurs des détachements d'échantillons semblent impliquer qu'il ne s'agit que d'une amélioration de +1 point. Qu'est-ce qui est correct ?

Il devrait s'agir d'une amélioration de 2 points. Les détachements d'échantillons ont été écrits très tôt, puis révisés au fur et à mesure que les règles étaient modifiées ici et là. Inévitablement, quelques changements ont été oubliés.

Lorsqu'un véhicule se déplace et tire en une seule activation, il peut le faire dans n'importe quel ordre, et un test d'activation est nécessaire pour réussir. S'agit-il d'un test d'activation de déplacement ou d'un test d'activation de tir ?

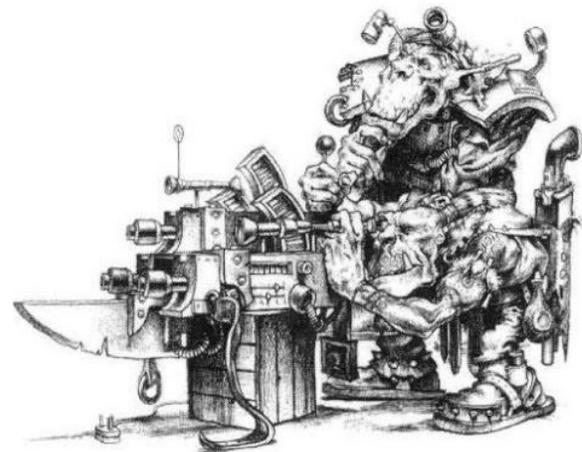
Le test d'activation pour la combinaison Déplacer et Tirer est toujours un test d'activation de Déplacement ordonné.

Suite à ce qui précède, le test d'activation a-t-il lieu avant que l'une ou l'autre des actions n'ait lieu ou avant l'action Déplacer ? Par exemple, si je devais Tirer puis Bouger, quand dois-je effectuer le test d'activation ?

Le test est effectué avant l'une ou l'autre des actions ; s'il échoue, aucune des actions n'a lieu.

Les unités de Charge Sauvage transportées dans un véhicule doivent-elles effectuer un test, car la seule action qu'un véhicule transporté peut effectuer est de se Déplacer (c'est-à-dire de débarquer) ?

Non. Lorsqu'elles sont transportées dans un véhicule, les unités de Charge Sauvage n'ont pas à effectuer de tests de Charge Sauvage. L'agressivité de l'unité est aussi (temporairement) contenue que ses troupes.



ACTIONS LIBRES ET ACTIVATIONS ORDONNÉES

Une unité peut-elle effectuer une Action Libre en plus d'une activation ordonnée régulière ?

Non. Le « libre » dans « Action Libre » fait uniquement référence au fait de ne pas avoir à effectuer de test d'activation.

Pourquoi les unités ont-elles une valeur d'activation donnée dans leurs actions gratuites ?

Certaines circonstances, détaillées dans diverses parties des règles, nécessitent un test d'activation pour qu'une action ait lieu, même si elle devrait normalement être une action gratuite. Cette valeur d'activation est le nombre qui doit être obtenu dans ces cas-là.

Rappelez-moi, qu'est-ce qu'une « activation ordonnée » ?

C'est une action qui nécessite un test d'activation pour être effectuée. L'échec entraîne la fin de votre tour. Essentiellement, contrairement au ralliement, aux Charges Sauvages ou aux Actions Gratuites, c'est une action que vous, en tant que commandant, devez ordonner à vos troupes de faire avant qu'elles ne l'essayent



OPTIONS D'UNITÉ , RÈGLES SPÉCIALES ET RÈGLES XÉNO

Le Mécanoïde peut-il être combiné avec d'autres options ou règles xéno (par exemple Peur) qui réduisent le Courage d'une unité ?

Non, pas si vous voulez une deuxième partie contre le même adversaire. En général, si une option d'unité ou une règle xéno vous rembourse des points (c'est-à-dire a une valeur de points négative), mais n'a aucun effet en raison d'autres facteurs, alors vous ne pouvez pas récupérer les points.

Lorsque les Xénomorphes Supérieurs ou Inférieurs sont améliorés avec Attaque à Distance Xénomorphe, ils n'obtiennent pas la capacité de Combattre ; est-ce intentionnel ?

C'est intentionnel. Les armes à distance des Xénomorphes ont tendance à être des choses comme du vomi de bio-plasma, des lanceurs d'épines ou des collections compliquées de symbiotes, dont aucun ne suggère les tirs intenses d'un Combat.

Certaines unités d'infanterie ont « Tirer » comme Action Libre ; Comment cela impacte-t-il l'armement stabilisé, où il est nécessaire de lancer un jet pour une activation de déplacement ?

Comme pour les véhicules qui se déplacent et tirent en une seule activation, il s'agit d'une activation de déplacement ordonnée, qui nécessite donc toujours un jet.

Le pouvoir psychique Œil de guidage vous permet de relancer les jets de tir ratés de l'unité affectée. Cela signifie-t-il les tests d'activation de tir ou les jets réels pour toucher ?

C'est le jet pour toucher, pas le test d'activation.

Difficile à cibler : lorsqu'elle est ciblée par des tirs avec les règles d'engloutissement ou de zone d'effet, l'unité obtient-elle toujours une armure de 2 ? Oui.

Si une unité échoue à un test d'activation de charge sauvage, peut-elle effectuer une autre action ?

Non.

L'amélioration de l'équipe de tireurs d'élite pour l'infanterie de reconnaissance remplace-t-elle la deuxième stipulation pour choisir une cible à la page 61 ? (Pouvez-vous ignorer une cible capable d'attaquer l'infanterie de reconnaissance en faveur d'une cible plus éloignée ?)

Non.

Contagieux : cela affecte-t-il les mécanoïdes ?

Selon la lettre des règles, oui. Si vous et votre adversaire êtes d'accord, vous pouvez exclure les mécanoïdes de la guérison des unités contagieuses.

Anti-char : est-ce que cela s'arrondit vers le haut ou vers le bas dans le cas de nombres impairs ?

Comme indiqué à la page 44, toutes les fractions de Xenos Rampant sont arrondies vers le bas sauf indication contraire.

Pouvez-vous utiliser l'appui-feu pour cibler une unité qui a un dispositif difficile à cibler ou de camouflage, si vous avez une ligne de vue mais que vous êtes à plus de 12 pouces ?

Non.

Taille d'escouade augmentée : si, par exemple, une unité d'infanterie lourde avec une taille d'escouade augmentée est réduite de moitié et lance maintenant cinq dés, continue-t-elle à toucher sur 5+ ?

Oui



SCÉNARI

Scénario Inde : Diversion : Je ne comprends pas les conditions de victoire.

Le défenseur ne veut pas quitter sa moitié du plateau, pour une raison quelconque (fonction de sentinelle,

maintien de la ligne, ordres antérieurs, etc.). Cependant, il lui semble que les attaquants menacent de capturer ce que représentent les marqueurs d'objectifs, ils doivent donc déplacer des troupes dans la moitié du plateau de l'attaquant pour les empêcher d'atteindre l'ennemi. C'est la seule façon pour eux de gagner des points de victoire.

Bien sûr, l'attaquant n'essaie pas de capturer les objectifs, mais plutôt d'attirer l'ennemi pour qu'il les engage. La bataille entière est une feinte. En tant que tel, l'attaquant gagne des points de victoire en « trompant » les défenseurs pour qu'ils quittent leurs postes pour capturer des objectifs qui ne les intéressent pas, tandis que tuer quelques-uns d'entre eux ne peut pas faire de mal non plus.

Lorsqu'un scénario indique qu'une unité doit s'échapper par le bord de la table, toutes les figurines doivent-elles pouvoir quitter la table ou seulement une seule figurine ?

Comme pour les unités qui se retirent de la table, si une figurine quitte la table, l'unité entière est retirée.

RIPOSTES AU FEU (FIREFIGHT)

Une unité est attaquée par l'infanterie de soutien utilisant une autre unité comme observateurs. L'unité ciblée peut-elle utiliser un combat contre les observateurs, car ils sont l'unité autorisant l'action à se dérouler ?

Non. Un combat est une riposte immédiate contre les personnes qui tentent de vous tirer dessus, plutôt qu'une décision tactique.

Les Firefights peuvent-ils être déclenchés lorsqu'on tire sur vous depuis une distance supérieure à celle à laquelle l'unité qui lance le défi du combat peut tirer ? Les combats peuvent-ils avoir lieu à une distance extrême ?

Non aux deux parties de cette question. Comme indiqué à la page 59, si l'unité qui effectue l'action de tir se trouve dans la portée indiquée sur la stat de valeur de tir de l'unité ciblée (c'est-à-dire pas à une portée extrême), elle peut tenter une réaction de

combat. (Par exemple, l'infanterie légère pourrait tenter une réaction de tir pour tirer à une distance de 18" ou moins, mais pas de plus loin.)

Les tirs sont des affaires chaotiques à courte portée, plutôt que des tirs opportunistes à très longue portée. Il est tout à fait normal de cibler les troupes ennemies en utilisant une puissance de feu à plus longue portée afin qu'elles ne puissent pas blesser vos gars, mais il existe un mécanisme pour cela : les tests de courage et la suppression

DIVERS

À la page 71, sous « Unités incapables de reculer sur la distance requise », il est fait référence à la suppression de figurines en tant que victimes supplémentaires. Quel est l'impact sur les unités à modèle réduit ou à modèle unique ?

Oups. Il s'agit d'une erreur de frappe. Xenos Rampant mesure la santé d'une unité en points de force, et non en figurines. Remplacez cette référence à « figurines » par « points de force ».

Si je réussis des coups sur une unité ennemie en tir ou en attaque, mais que le nombre de coups est inférieur à l'armure de l'unité, est-ce que cela cause des dégâts ?

Non. Vous devez provoquer au moins autant de coups que l'armure de l'unité pour provoquer une perte de points de force.

L'exception concerne les unités mortes-vivantes pendant les attaques ; dans ce cas, les coups « de réserve » sont arrondis au chiffre supérieur pour provoquer la perte d'un point de force. Cela inclut lorsque vous obtenez moins de coups que l'armure de l'unité morte-vivante.

Les unités qui attaquent un bâtiment doivent-elles reculer lorsqu'il n'est pas détruit ?

Oui. Considérez-le comme une unité qui se regroupe et cherche un point faible avant de réessayer.

La distance de cohésion de 3 pouces de l'unité augmente-t-elle pour les unités plus grandes ? Par exemple, les unités avec l'option Mob peuvent avoir

15 bases et il serait impossible de les placer toutes à 3 pouces d'une seule figurine.

Non. Cela peut être encombré, mais en supposant qu'elles soient montées sur des bases rondes de 25 mm, vous pouvez placer quatorze autres figurines à 3 pouces du modèle de cohésion. Vous pourriez bien avoir du mal à confiner le décor ou à utiliser des bases plus grandes, auquel cas vous et votre adversaire devrez vous mettre d'accord de bon sens sur le fait qu'il est impossible pour cette unité de maintenir sa cohésion. Au pire, vos modèles seront entassés base à base sur une zone légèrement plus grande que ce rayon de 3 pouces à partir de la figure centrale.

Comment fonctionne le calcul du blindage avec les modificateurs multiplicatifs et additifs ? Par exemple, lorsque vous tirez sur un véhicule blindé 6, à une portée extrême, avec une arme antichar, le blindage modifié est-il 3 ($6+1 = 7$, divisé par deux et arrondi à l'inférieur), ou le blindage 4 (6 divisé par deux, plus 1 ?)

La réponse courte est que le deuxième exemple est correct.

La réponse longue vous ramène au lycée, où vous avez probablement appris PEMDAS dans votre cours de maths si vous êtes américain, ou BODMAS dans votre cours de mathématiques, si vous ne l'êtes pas. Quel que soit le mnémonique que vous avez oublié depuis longtemps jusqu'à présent, la multiplication et la division viennent avant l'addition ou la soustraction. Et, pour rappel, dans Xenos Rampant, les fractions sont toujours arrondies à l'inférieur.