

RÈGLES ADDITIONNELLES

HÉROS (p.11)

Un héros est systématiquement 



TIR MORTEL (p.25)

Le groupe qui tire peut décider de transformer un ensemble de deux résultats de 3 (un ensemble de trois résultats si la cible dispose d'un bouclier ou s'il s'agit d'un véhicule blindé ou d'un bunker) en une touche mortelle.

Une touches mortelle ne peut pas être sauvegardée.

Les autres touches sont sauvegardées normalement.

COMBAT RAPPROCHÉ : STATU QUO et ÉGALITÉ (p.28)

Statu quo : un combat rapproché s'achève sur un statu quo quand aucune touche n'a été infligée de part et d'autre. Les deux groupes restent alors sur place.

Égalité : lorsque le groupe qui charge et le groupe chargé infligent le même nombre de touches non annulées par leur adversaire, chacun des deux groupes doit effectuer un test de survie en commençant par le groupe chargé.

Il existe plusieurs exceptions, à appliquer dans cet ordre :

- 1 Un groupe qui charge un bunker perd le combat, sauf s'il est équipé de « charges explosives ».
- 3 Un groupe non fiable perd le combat.
- 4 Un groupe qui charge des fantassins ou une arme collective qui occupe une zone protégée par un obstacle ou contenant un bâtiment perd le combat.
- 4 Une arme collective ou un véhicule chargé perd le combat.

Un groupe qui perd le combat doit effectuer un test de survie.

Les règles additionnelles sont encore en phase de test et sont donc susceptibles d'être amendées.

RÈGLES ADDITIONNELLES

RECRUTEMENT : GARDE DU CORPS (p.37)

Un personnage, ou un membre d'un état-major peut être équipé d'un pistolet-mitrailleur pour +1 pt.

Lorsqu'un groupe présent dans la même zone qu'un garde du corps est chargé, le groupe est considéré comme ayant la compétence  lors du test de charge .



RECRUTEMENT : TRANSPORT DE MUNITIONS (p.37)

Un groupe qui dispose de la compétence  peut gratuitement être amélioré en transport de munitions.

Un groupe situé dans la même zone qu'un groupe qui transporte des munitions effectue son tir avec un dé supplémentaire.

Si le transport de munitions est détruit, tout groupe situé dans la même zone est également détruit.

NOUVELLES COMPÉTENCES (p.38-39)

	COMMISSAIRE POLITIQUE	Lorsqu'un groupe situé dans la ligne de vue d'une figurine amie dotée de la compétence « Commissaire politique » échoue à son jet de ralliement, ce groupe est immédiatement retiré. L'état de tous les autres groupes amis augmente d'un niveau.
	MONTAGNARDS	Une fois par activation, un groupe qui dispose de la compétence Montagnards considère un terrain très difficile (à l'exception des bâtiments) comme un terrain difficile.

Les règles additionnelles sont encore en phase de test et sont donc susceptibles d'être amendées.

FAQ : TIR

TIRS ET PERSONNAGES

QUESTION : est-ce qu'un groupe peut tirer sur un personnage qui se trouve dans la même zone qu'un groupe ami ?

RÉPONSE : Les personnages et les états- majors ne peuvent pas être pris pour cible au tir, sauf si le groupe a la compétence « sniper » (p.24).

En effet, les personnages et les états-majors ne sont pas des groupes. Or, un groupe doit être désigné comme étant la cible d'un tir.

TRANCHÉES ET TROUS D'OBUS

QUESTION : les tranchées et les trous d'obus offrent un « blindage lourd », quelle est la différence avec le « bouclier » lorsqu'on construit une barricade par exemple ?

RÉPONSE : Une cible équipée d'un « blindage lourd » ne subit une touche que sur un résultat de 3, sauf si le tireur utilise une arme avec la compétence « lance-flammes » ou « sniper ».

Une cible équipée d'un « bouclier » jette deux dés au lieu d'un seul pour chaque touche subie (p.25).

À savoir : il est possible de monter une barricade dans une zone de tranchées ou de trous d'obus pour bénéficier à la fois du bouclier et du blindage lourd.

FAQ : COMBAT RAPPROCHÉ

CHARGE & PERSONNAGES

QUESTION : est-ce qu'un groupe peut charger un personnage qui se trouve dans la même zone qu'un groupe ami ?

RÉPONSE : les personnages et les états-majors ne peuvent pas être chargés (p.27).

En effet, les personnages et les états-majors ne sont pas des groupes. Or, un groupe doit être désigné comme étant la cible de la charge.

À savoir : les héros peuvent être chargés car ce sont des groupes et non des personnages (p.11).



FAQ : AUTRES ACTIONS

RALLIEMENT

QUESTION : après avoir dépensé un ordre pour se rallier, le groupe peut-il dépenser les ordres qui lui restent pour entreprendre d'autres actions (tir, mouvement...) ?

RÉPONSE : un groupe ne peut tenter qu'un seul ralliement par activation (p.20).

En revanche, rien ne lui interdit de dépenser les ordres qui lui restent pour effectuer d'autres actions.



RÉGLER UN TIR D'ARTILLERIE

QUESTION : Une fois le tir réglé, le réglage est-il conservé pour les activations suivantes ?

RÉPONSE : le réglage ne vaut que pour une activation (p.31).

Règles additionnelles et FAQ - Octobre 2023
Figurines Des tranchées aux barricades
www.destrancheesauxbarricades.com