

OF FLESH AND STEEL

FAQ & ERRATA (v1.1)

FAQ

Les points suivants sont de simples précisions apportées aux règles. Ils ne changent en rien les règles actuelles du jeu mais ils clarifient certains points obscurs des règles.

- **Constitution de la réserve des PC** : pour préciser les choses, lors de la constitution de la réserve de PC de chaque joueur, sont pris en compte tous les gradés vivants à l'exception de ceux qui se trouvent au sein d'une unité paniquée ou de ceux qui se trouvent dans une unité téléportée qui n'est pas encore entrée en jeu. Les unités téléportées arrivent en jeu après la constitution de la réserve de PC, leurs officiers ne génèrent donc pas de PC lors du tour de leur arrivée.
- **Arcs de visée des véhicules** : les armes de corps-à-corps ne sont pas affectées bien sûr.
- **Mouvement des véhicules volants et roulants** : un véhicule recevant un ordre de **vitesse rapide ou très rapide** doit toujours se déplacer en ligne droite lors de ses déplacements. Il ne peut se réorienter que lorsque cela est clairement précisé.

RÈGLES OPTIONNELLES

Les points suivants sont des propositions de modifications (ou d'ajouts) de règles suite aux nombreuses parties qui ont pu être faites depuis la sortie du livre. Si ces modifications ne sont pas officielles, elles sont cependant fortement recommandées, ne serait-ce que pour les tester plus sérieusement. Libre à vous de les utiliser ou non.

- **Charger un véhicule volant** : dans un souci de simplification, les véhicules volants ne peuvent jamais être chargés, même pas par un autre véhicule volant équipé d'armes de corps-à-corps et encore moins par des troupes équipées de jet-packs comme certains se plaisaient à l'imaginer.
- **Transports ouverts** : les unités débarquant d'un tel véhicule peuvent renoncer à leur ordre « **planquez-vous !** » pour effectuer un déplacement ou un tir simple. Cette règle remplace celle doublant la capacité de transport du véhicule. Celui-ci perd toujours un point de **résistance**.
- **Cadence de tir des mitrailleuses et des fusils mitrailleurs** : la cadence de tir actuelle semblant insuffisante, elle est augmentée d'un point. Les fusils mitrailleurs obtiennent donc un « Tir x3 », les mitrailleuses légères ou moyennes un « Tir x4 » et les mitrailleuses lourdes un « Tir x6 ».
- **Précision des grenades** : la **précision** des grenades utilisées lors d'un tir est uniformisée à **1** pour toutes les figurines. Cela concerne les soldats réguliers, les soldats d'élites et les personnages.
- **Grenades et lance-grenades** : ces armes gagnent la règle spéciale « Indirect ».
- **Armes indirectes** : lors d'un tir précis, l'unité peut cibler une unité sur laquelle elle n'a pas de ligne de vue (les arcs de visée doivent être respectés) mais elle ne peut pas augmenter sa **précision** ou sa **puissance**. La difficulté d'un tel tir ne peut jamais être meilleure que **HD**. Cette règle remplace la précédente version.
- **Grenades et tirs indirects** : lorsqu'elles sont utilisées pour tirer, les grenades bénéficient toujours d'un tir précis et peuvent donc toujours cibler une unité cachée (derrière un mur par exemple).
- **Opérateurs radios** : ceux-ci permettent aux armes indirectes de prendre pour cible une unité cachée sans utiliser de tir précis et sans contrainte sur la difficulté du tir si cette unité est en vue de l'opérateur. Les autres règles spéciales (concernant les objectifs et les tirs d'artillerie) ne sont pas modifiées.