

# ERRATA

## AT-43 : RÈGLES DU JEU

### • Chapitre « Phase d'activation », p. 57 :

Lorsqu'un joueur devient le joueur actif, il retourne la première carte de sa séquence d'activation. L'unité correspondante est **activée** : le joueur déclare les actions qu'elle tente d'accomplir et les résout. **Si plusieurs unités peuvent correspondre à la carte ainsi révélée, le joueur actif choisit laquelle il active.**

### • Chapitre « Tir », p. 61 :

Le paragraphe suivant remplace celui sur la résolution d'un tir :  
« Le joueur choisit le type d'arme avec lequel le tir est résolu. Un type d'arme est un ensemble d'armes disposant du même nom et des mêmes caractéristiques de tir. Tous les combattants équipés du type d'arme choisi résolvent simultanément leur tir en respectant l'ordre des étapes ci-dessous. »

### • Chapitre « Tir », p. 65 :

Les règles de dispersion des règles de bases sont modifiées comme suit :

Lors d'un tir indirect, si les dés ne donnent que des échecs, le tir dévie d'un centimètre (une graduation) par échec au test de tir, mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).

### • Chapitre « Tir », p. 66 :

Le paragraphe suivant remplace le paragraphe sur la zone de couvert :

« Lorsqu'une unité subit des impacts, la **zone de couvert** est déterminée en prolongeant les deux lignes qui relient les « bords » de l'unité de tireurs aux « bords » **de l'obstacle**. La zone au-delà de l'obstacle et entre ces lignes s'appelle la zone de couvert. Un combattant dont le socle se trouve, même partiellement, dans la zone de couvert est à couvert. »

### • Chapitre « Mêlée », p. 71 :

Il manque la phrase suivante :  
« Une fois qu'une unité a attaqué en mêlée, elle ne peut plus agir (tir, combat, etc.) »

### • Chapitre « Recrutement et formation », p. 81 :

À la fin de « Assaut et renfort », le paragraphe suivant est ajouté :

« La somme du coût en P.A. des unités d'assaut doit être inférieure ou égal à celui fixé par la mission. Le coût des unités qui composent le groupe de renfort importe peu, tant que la valeur en P.A. de la compagnie est inférieure ou égale à celle fixée par la mission.

**Exemple :** Lors de la mission – 3 Tenir les positions, chaque joueur doit composer une compagnie valant 1500 P.A. comprenant un groupe d'assaut de 1000 P.A. La valeur du groupe de renfort, 500 P.A., n'est donnée qu'à titre indicatif. Une compagnie comprenant un groupe d'assaut de 900 P.A. et un groupe de renfort de 600 P.A. respecte donc les limitations fixées par la mission. En effet, la valeur en P.A. totale de la compagnie est de 1500 P.A. ( $900 + 600 = 1500$ ) et le groupe d'assaut ne vaut pas plus de 1000 P.A. »

### • Projet therian, Wraith golgoth, p. 125 :

La ligne « Équipement standard » est fausse. Le bon équipement est « Medium nucleus **cannon** et medium sonic cannon. »

## ARMY BOOK: U.N.A.



### • Organisation opérationnelle, p. 19 :

Dans le paragraphe « **Effectifs standard et maximum** », il ne faut pas tenir compte de la phrase « Inversement, pour être à effectif maximum, une unité **doit** avoir le nombre de porteurs d'armes spéciales indiqué. »

### • Steel troopers, coût d'une unité, p. 37 :

Dans le tableau « Coût d'une unité de steel troopers », le coût d'une unité à effectif maximum avec grenades et casques 3 optiques est faux. La bonne valeur est **365 P.A.**

• **Fire Toad « Lancelot », p. 50 :** la carte de ce marcheur de combat contient deux erreurs. Elle indique une cadence de 3/0 et une précision de 5 avec ses deux light grenade launchers, mais c'est bien l'Army Book : U.N.A. qui a raison. Leur cadence est de 1/0 et leur précision est de 4.



## ARMY BOOK : THERIANS

- **Organisation opérationnelle, p. 17 :**

Dans le paragraphe « **Effectifs standard et maximum** », il ne faut pas tenir compte de la phrase « Inversement, pour être à effectif maximum, une unité **doit** avoir le nombre de porteurs d'armes spéciales indiqué. »

- **Sigma Urash, pilote héroïque, p. 27 :**

Urash peut rejoindre une unité **de storm golems**.

- **Sigma Urash, routine « fusion », p. 27 :**

Urash dispose de la même routine que les overseers de blindés :

« Le joueur choisit deux marcheurs de combat de l'unité. Ils sont immédiatement détruits et remplacés par un marcheur de combat intact de rang directement supérieur. Ce dernier est déployé à l'emplacement d'un des deux marcheurs éliminés et forme une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. S'il n'y a pas la place pour la déployer, cette routine ne peut pas être utilisée. Le joueur doit posséder la figurine pour effectuer le remplacement. »

- **Succubus golgoth, caractéristiques, pp. 47 et 59 :**

La valeur de Pénétration/Dommages ☠ est incomplète. La valeur exacte est : 2+/1

- **Les blindés, routines d'overseer, p. 45 :**

Il manque la phrase suivante dans l'encadré « Les routines d'overseer de blindés » :

« Chaque overseer peut utiliser chaque routine une fois par phase d'activation. »

- **Wraith golgoth, composition d'une unité, p. 50 :**

La ligne « Équipement standard » est fautive. Le bon équipement est « Medium nucleus **cannon** et medium sonic cannon. »

## ARMY BOOK : RED BLOK

- **Brouillage (Sgt. A. Tymofiyeva, p. 25 ; Dragonov kommando, p. 39 ; Sierp, p. 47 ; arsenal, p. 61) :**

La capacité brouillage ne peut être utilisée que par les combattants présents sur le champ de bataille, pas par ceux mis en réserve ou en renfort. Cette capacité est utilisée pendant la phase tactique.

- **Odin O-1 et Manon O-2 :**

Le joueur qui contrôle Odin O-1 et Manon O-2 désigne, à chaque fois que c'est nécessaire, lequel de ces deux officier est le leader de l'unité.

- **Les blindés, p. 45**

Les armes à tir direct, indirect, tir verrouillé et projection n'ont pas reçu la mention adéquate. Il manque donc :

À la fin du paragraphe sur le **heavy Gauss cannon** : Cette arme utilise les règles de tir direct.

À la fin du paragraphe sur le **light flamer** : Cette arme utilise les règles de tir indirect et de projection.

À la fin du paragraphe sur la **light MGauss** : Cette arme utilise les règles de tir direct.

À la fin du paragraphe sur le **light mortar** et le **heavy mortar** : Ces armes utilisent les règles de tir indirect.

À la fin du paragraphe sur le **medium antitank cannon** : Cette arme utilise les règles de tir direct.

À la fin du paragraphe sur le **medium missile launcher** : Cette arme utilise les règles de tir verrouillé.

À la fin du paragraphe sur le **medium rocket launcher** : Cette arme utilise les règles de tir direct.

- **Zviezda, p. 49 :**

Dans le Zviezda, la description de la capacité « Detection » ne mentionne pas que cette capacité n'affecte que les armes à tir direct. Cela devrait donc donner :

« **Détecteur de mouvement** : les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de +1 en Précision 🎯 pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus... ».



## ARMY BOOK : KARMANS

- **Nova jammer (Saint Anuman, p. 29) :**

Les blindés des pilotes héroïques et les héros sont immunisés au nova jammer.