

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 répondre 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).

Si un ou plusieurs dés donnent des échecs, le gabarit est déplacé d'un centimètre (une graduation) par échec au test de tir, avec un maximum de 10 cm.

• 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 fautive. 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.



- **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**

Contrairement à ce que notre précédent errata indiquait, la routine spécifique de Fusion d'Urash permet de faire fusionner deux blindés de même rang issus d'unités différentes.

- **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. »



- **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.

- **Zvezda, p. 49**

Dans le Zvezda, la description de la capacité « Détection » 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... ».



• **Nova jammer (Saint Anuman), p. 29**

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

• **Karman TacArm, pp. 40-45**

La position quadrupède des Karmans en K-armor leur confère la compétence « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une arme à tir indirect.

• **Guide Darius**

Le guide Darius peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1.

• **Anakongas (p.33), Kaptars (p.35), Wendigos (p.37), Yetis (p.39)**

À effectif maximum, toutes ces unités comprennent :

- 2 armes spéciales ;
- 0 à 1 spécialiste (et non « 1 ») ;
- 0 à 1 officier(et non « 1 »).



• **A-volution, p. 23**

Le coût de A-volution G45 est faux. Ce devrait être :
A-volution G45 : + 215 PA

• **G-nocrat, encart p. 29**

Inconvénient G-nocrat : Les unités d'infanterie désorganisées sont détruites. Il n'y a jamais d'unité en déroute dans une armée de G-Nocrats !

• **G-nocrat, p. 31**

Le coût de G-nocrat G27 est faux. Ce devrait être :
G-nocrat G27 : + 100 PA

• **Les artificiers Warmongers, p. 39**

Il manque la fin de la capacité spéciale :

Une compagnie comprenant au moins un artificier peut acquérir un ou plusieurs champs de mines (+ 50 P.A. par champ de mines). Une carte de champ de mines peut être posée sur sa face + ou sa face + .

Toute unité, amie ou ennemie fait sauter les mines si :

- Son profil de références porte l'un des pictogrammes visibles sur la carte de champ de mines ;
- Au moins un de ses membres passe même partiellement sur la surface de la carte lors de son déplacement. Une unité peut faire sauter plusieurs champs de mines lors d'un déplacement.

À la fin de son mouvement, une unité qui a fait sauter au moins un champ de mines subit, pour chaque carte sur laquelle elle est passée, autant d'impacts qu'elle compte de membres. La pénétration et le nombre de point de dommages dépend de la nature de l'unité en question :

- Infanterie : 4/1
- Blindé : 16/2

La ou les cartes de champs de mines ayant sauté sont ensuite retirées du champ de bataille.

• **Unité d'appuis Cog, p.51**

Les membres des unités d'appuis cog bénéficient des règles de couverts de la même manière que les artilleurs Cogs : ils bénéficient gratuitement et automatiquement de l'attitude de combat « A couvert ! » s'ils ne se sont pas déplacés.

OPERATION: FROSTBITE



• Base abandonnée, Aide de jeu p. VI

La zone d'accès sur la gauche du terrain devrait porter la mention « QG Therian » et non « QG Karman/Banquise Oscar ».

• Les règles du bunker, p.15

Le tableau des caractéristiques de cette fortification est manquant. Le voici :

| | | | | | | |
|--------|---|---|----|---|----------|---------|
| | | | | | PS/Corps | PS/toit |
| Bunker | 0 | - | 17 | 0 | 4 | 2 |

• Star trooper bunker team, p.25

La deuxième ligne du tableau récapitulant les effectifs et les coûts en PA pour le flamer et le missile launcher est erronée. Voir ci-dessous ce tableau tel qu'il aurait du apparaître.

• Steel trooper bunker team, p.27

La deuxième ligne du tableau récapitulant les effectifs et les coûts en PA pour le flamer et le missile launcher est erronée. Voir ci-dessous ce tableau tel qu'il aurait du apparaître.

Star trooper bunker

| ÉQUIPEMENT | EFFECTIF STANDARD (1) | EFFECTIF MAXIMUM (2) | COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE |
|----------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard | 75 PA | 200 PA | + 20 PA |
| Missile launcher or flamer | +25 PA | +25 PA | - |

(1) 2 star troopers dont : 2 porteurs d'arme spéciales

(2) 6 star troopers dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 articiers + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier

Steel trooper bunker

| ÉQUIPEMENT | EFFECTIF STANDARD (1) | EFFECTIF MAXIMUM (2) | COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE |
|------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard | 75 A.P. | 200 A.P. | + 25 A.P. |
| Missile launcher | +25 A.P. | +25A.P. | - |

(1) 2 steel troopers dont : 2 porteurs d'arme spéciales

(2) 6 steel troopers dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 mécanos + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier

• Kraken golgoth, p.42

Le cartouche de caractéristique du Kraken golgoth est faux. Il devrait avoir le picto « » et non « ».

| | | | | | |
|--------------------------|---|-----|------------|------|----|
| Kraken golgoth | | | | | |
| | | | | | |
| 25 | - | 14 | 6 | 8 | |
| Châssis | | | Propulsion | | |
| POINTS DE STRUCTURE | 4 | 2 | | | |
| Arme de tir | | | | | PS |
| LIGHT NUCLEUS CANNON (1) | 9 | 1/1 | - | 14/1 | 1 |
| LIGHT NUCLEUS CANNON (2) | 9 | 1/1 | - | 14/1 | 1 |

• Unité d'appui du Red Blok pp. 51, 53 et 55

Une erreur s'est glissée dans les coûts des officiers pour le capitaine et le colonel dans les bunker units. Cela devrait être :

Captain (Cpt.) : 60 PA

Colonel (Col.) : 75 PA

• Karman TacArm pp. 62-63

La position quadrupède des Karmans en K-armor leur confère la compétence « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une arme à tir indirect.