



## ERRATA

### AT-43 : Règles du jeu

- **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.). »

- **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 porteur d'armes spéciales indiqué. »

- **Steel troopers, coût d'une unité**, p. 37 :

Dans le tableau « Coûts 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.

### 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 porteur 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. »

- **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. »

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

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

- **Hekat, équipement, light grim scythe**, p. 49 :

Le paragraphe suivant remplace celui de l'Army Book :  
« **Light grim scythe** : Un Hekat équipé de cette arme bénéficie de la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un

muret, un Hekat peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps. »

• **Wrath golgoth, composition d'une unité**, p. 50 :

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

• **Arsenal therian, routines d'overseer**, p. 61 :

La phrase suivante remplace la phrase indiquant le nombre d'utilisation de routine par overseer :

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

## FOIRE AUX QUESTIONS

### Règles génériques

• **Comment fonctionne le surcoût des armes spéciales ?**

Certaines armes spéciales ont un surcoût. Dans ce cas, c'est un forfait qui n'est payé qu'une seule fois par unité, quel que soit le nombre de porteurs d'arme spéciale.

Par exemple, le tableau des storm golems indique « flamer : + 25 P.A. ». Par conséquent, il suffit d'ajouter 25 P.A. au coût de l'unité pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale, qu'ils soient un ou trois, d'un flamer.

• **Lorsque plusieurs flamers tirent sur la même cible, cela peut-il augmenter l'aire d'effet ?**

Non. Ce sont les **succès au test de tir** qui augmentent l'aire d'effet. Or le flamer est une arme à projection : il ne nécessite aucun test de tir. Par conséquent, il est impossible d'obtenir des succès.

• **Lorsqu'un véhicule écrase des fantassins, qui choisit quels combattants sont éliminés ?**

Le joueur actif.

• **Doit-on posséder toutes les figurines qui composent sa compagnie ?**

Oui. Toutes les figurines qui sont mentionnées sur la feuille de compagnie doivent être en la possession du joueur. Les unités en réserve ou de renfort doivent être identifiées et placées à côté du terrain de jeu.

Par exemple, lorsqu'on ne possède qu'un seul Fire Toad, il est impossible de créer une unité d'assaut (Fire Toad) et une unité de renfort (Fire Toad), puis d'attendre que la première ait été détruite pour faire entrer en jeu la seconde.

### U.N.A.

• **Un medic est tué en même temps que d'autres combattants de son unité. Peut-il soigner quelqu'un ?**

Non. Un medic qui reçoit des points de dégâts ne peut pas utiliser « Premier secours ».

### Therians

• **Lorsqu'un overseer utilise une routine, quels PC dépense-t-il ?**

Il dépense les PC de la réserve constituée lors de la phase tactique (cf. *AT-43 : Règles du jeu*, p. 54). La caractéristique « points de Commandement » de chaque overseer sert uniquement à déterminer cette réserve lorsque l'overseer est le commandeur.

• **Comment fonctionne la routine de blindé « fusion », notamment si l'un des blindés sacrifiés est piloté par un overseer ?**

Les deux blindés ciblés sont détruits, exactement comme s'ils avaient perdu tous leurs points de Structure. Les éventuels overseers qui les pilotaient sont donc perdus ou, s'il s'agit de héros, remplacés par leur figurine à pied. Un blindé **sans overseer** de rang immédiatement supérieur est ensuite créé.

• **Lorsque j'utilise la routine de blindé « création », puis-je mettre sur le terrain un golgoth précédemment détruit ?**

Oui.

