



## ERRATAS POUR LA VERSION FRANÇAISE



### PAGE 7 :

*Description manquante de l'Initiative.*

**Initiative (Init) :** La stat d'Initiative est utilisée lors des tests de Réactions, pour déterminer si une unité peut réagir ou non.

### PAGE 23 :

*Résultats pour les figurines volumineuses, 2<sup>e</sup> paragraphe : Remplacer 10 par 1, comme suit.*

Si elle obtient **1** sur son jet, aucune réduction de vitesse ne s'applique, et l'unité peut traverser le terrain à son rythme normal.

## PAGE 24 :

*Tir d'unité sur unité, 4<sup>e</sup> paragraphe : Remplacer le second ordre Fire avec un ordre Advance, comme suit.*

S'il effectue une action **d'Advance (Avancer)**, le véhicule doit viser la même cible avec tous les systèmes d'armes qu'il utilise pour tirer.

## PAGE 169 :

### ESCOUADE D'ASSAUT GHAR

*Remplacer « Gouger » par :*

**Canon Gouger**

## PAGE 185 :

### COMBATTANTS DES GANGS (GANG FIGHTERS)

*Les deux lignes de description des troupes de l'unité devraient être :*

1x Chef de Gang (Gang Leader) : pistomag, armure réflexe

4x Gangsters (Gangers) : fusil mag, armure réflexe

*Leurs profils sont exacts.*

## PAGE 256 :

### FEUILLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

**RÉACTIONS :** *Remplacer Run par Fire pour la réaction suivante :*

Foncer à Couvert    Contre **Fire** à plus de 20'' (50cm)    Run (Courir)

**DÉPLACEMENTS :** **Action :**

Sprint 3M    Standard : 15'' **(37,5cm)**

**TESTS DE MORAL :**

**Échec :**

*Le texte devrait être le suivant :*

L'unité est brisée si elle a perdu > la moitié de ses effectifs ou après un combat au corps-à-corps. Si l'unité n'a pas perdu > la moitié de ses effectifs, elle est À Terre (*Down*), ou brisée (détruite) sur un jet de 10.

**MODIFICATEURS DE RÉSISTANCE :**

Couvert (par défaut +2)    +1, 2 ou 3

