



RÈGLES DE BASE

ERRATA 1.1

Ce document recueille les amendements aux règles. Le texte amendé par cet errata apparaîtra en **bleu**. Puisqu'il est mis à jour périodiquement, ce document a un numéro de version ; lorsqu'un numéro de version a une lettre, par exemple 1.1a, cela signifie qu'il s'agit d'une mise à jour locale, uniquement dans la langue concernée, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure. Lorsqu'un document est révisé, son numéro de version sera incrémenté et les mises à jour seront identifiées par la présence d'un astérisque (*) avant la référence de page.

LIVRE DE BASE

Page 70, Ligne de Vue, Couvert

Remplacez la deuxième puce par :

"La cible envisagée est à ▲ d'un point où une ligne de Couvert franchit le socle d'un autre agent (à moins que l'autre agent ne soit pas lui-même dans la LdV de l'agent actif), ou un élément de terrain qui fournit du Couvert (voir page 72)."

Page 72, Traits de Terrain

Ajoutez le trait suivant :

"**Gravissable** : Ce trait peut être appliqué aux éléments de terrain de plus de 2○ de hauteur. Chaque fois qu'un agent escalade cet élément de terrain, l'incrément final de moins de ○ est ignoré, au lieu d'être arrondi à ○."

Page 75, Se Laisser Tomber

Remplacez le premier paragraphe par :

"Un agent se laisse tomber quand il descend d'une hauteur sans escalader. L'agent doit être à ▲ du bord de l'élément de terrain dont il veut se laisser tomber, et l'endroit envisagé doit être à 3○ verticalement de l'étage qu'il occupe. L'agent peut se laisser tomber de l'élément de terrain en comptant la distance verticale parcourue dans le total de la distance dont il se déplace. La distance verticale est mesurée en incréments de ○, arrondis en dessous. Notez qu'une distance verticale de moins de ○ est ainsi ignorée. Un agent peut accomplir une action **Sprinter** lorsqu'il se laisse tomber afin d'atteindre l'endroit envisagé."

*Page 142, Déflagration X

Remplacez cette règle spéciale par :

"Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** action et choisit cette arme (ou, en cas de profils, ce profil d'arme), après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chaque autre agent Visible de et à X de la cible originale – chacun d'eux est une cible valide et ne peut pas être à Couvert. X est la distance après la Déflagration de l'arme, ex : Déflagration ○. Un agent ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en effectuant une action d'**État d'Alerte**."

PACKS DE MISSIONS

Pack de Mission Opérations Clandestines : La Guerre Octarienne (Kill Team : Octarius)

Page 93, Mission 3.3 Percer les Défenses, Campagne d'Opés Spéciales, Bonus d'Opé Tactiques

Remplacez par :

"Si vous avez marqué 3 points de victoire ou plus pour des Opés Tactiques de Sécurité ou Infiltration à cette bataille, vous gagnez 1 point de Réquisition supplémentaire."