



## ERRATA POUR LA VERSION FRANÇAISE DE BOLT ACTION 2<sup>E</sup> ÉDITION

Ce document inclut les correctifs propres à la version française du livre de règles et les derniers erratas officiels en date (28 mars 2017).

Mise à jour du 03 mai 2017.



### Page 67 : Règle spéciale FIXE

4<sup>e</sup> paragraphe :

*La phrase doit être modifiée comme suit :*

Lorsqu'elles reçoivent un ordre *Run*, les armes fixes se déplacent normalement de 12'' maximum sur du terrain dégagé ou de 6'' si elles traversent du terrain difficile, des obstacles, etc.

## **Page 67 : Règle spéciale LANCE-FLAMMES**

*La première phrase du dernier paragraphe de la page doit être modifiée comme suit :*

Une unité touchée par un lance-flammes doit toujours tester son moral une fois que le tir a été effectué et que les marqueurs de stress ont été attribués, comme expliqué ci-dessus.

## **Page 79 : Assaut à travers des éléments de terrain**

*Ajoutez le 3<sup>e</sup> paragraphe suivant :*

Notez également que si l'unité cible est à plus de 6'' et que l'unité assaillante pourrait se déplacer d'un maximum de 12'' et atteindre sa cible en contournant du terrain difficile ou un obstacle, l'assaut est autorisé (mais le bonus de position défensive s'applique toujours, car les défenseurs ont eu le temps de voir l'ennemi en train de courir pour éviter le terrain difficile ou l'obstacle).

## **Page 86 : Résoudre une Attaque d'Avion de Guerre**

**3<sup>e</sup> paragraphe :**

*La détermination des cibles potentiellement clouées au sol est corrigée comme suit :*

Si l'avion de guerre n'est pas arrêté par les tirs de Flak, l'unité cible et toute unité (de chaque camp) dans un rayon de 6'' de l'unité cible et dans un rayon de 6'' du centre de la figurine/marqueur d'avion de guerre sont potentiellement clouées au sol par la frappe aérienne imminente.

## **Page 86 : Tableau de Type d'Avion de Guerre, Chasseur**

*Remplacez la première et la seconde phrase par la phrase suivante :*

L'unité cible est mitraillée : elle reçoit un marqueur de stress supplémentaire et subit 2D6 touches avec une valeur de Pen de +2.

## **Page 124-125 : Armes HE contre les Bâtiments**

*Le second et le troisième paragraphe sont modifiés comme suit :*

Ceci signifie que vous ignorez toutes les pénalités de couvert lors du jet pour toucher. Tous les autres modificateurs s'appliquent de façon normale. Par exemple, *Down* pourrait représenter dans ce cas une unité se dissimulant dans le bâtiment, et si l'ennemi manque son tir, ceci pourrait signifier qu'il n'a en fait pas tiré du tout et poursuit sa recherche de la cible (d'une façon similaire, une petite équipe dans un bâtiment est bien plus difficile à repérer...). Si vous obtenez une touche, ceci signifie que l'obus est parvenu à trouver ou à créer une ouverture. L'unité présente à cet étage du bâtiment subit un nombre de touches égal à la valeur de *touches vs cibles dans des bâtiments* indiqué par le tableau HE pour cet

obus (D3, D6, 2D6 ou 3D6). Si l'unité est *Down* (les unités dans les bâtiments peuvent réagir de façon normale en passant *Down* lorsqu'elles sont la cible d'un tir HE), les touches sont divisées par deux et arrondies au supérieur de façon habituelle. La règle de protection supplémentaire décrite ci-dessus ne s'applique pas en cas de touche de tir HE. Même les équipages de canons équipés de boucliers de canons sont touchés comme s'ils étaient à découvert : la règle de bouclier de canon n'a aucun effet.

#### **Page 127 :**

*Ajout d'un nouveau paragraphe :*

#### **OFFICIERS DANS DES BÂTIMENTS**

Si un officier est entré dans un bâtiment, son bonus de moral et sa capacité « Allez les gars, on se bouge ! » peuvent être utilisés sur des unités amies occupant un étage immédiatement au-dessus ou en-dessous de l'unité de l'officier dans le même bâtiment, ou se trouvant dans un rayon de 6'' (ou 12'', en fonction du rang) de toute ouverture depuis laquelle l'officier serait en mesure d'ouvrir le feu.

#### **Page 131 : Déploiement caché**

#### **2<sup>e</sup> paragraphe :**

*La seconde phrase en partant de la fin doit être modifiée comme suit :*

De plus, les unités cachées ne peuvent jamais être choisies comme cibles d'une frappe aérienne.

#### **Page 153 : Règles de Sélection des Forces**

#### **4<sup>e</sup> paragraphe, colonne de gauche :**

*Modifiez le début de la première phrase comme suit :*

Si un véhicule listé en tant que transport/tracteur choisit une option qui signifie que ce transport perd sa capacité de transport/remorquage, il ne compte alors plus comme un transport/tracteur aux fins de la sélection de force, mais il compte comme une voiture blindée (s'il a des roues et une valeur de dégâts de 7+ ou moins), ou autrement comme un véhicule antiaérien ou de l'artillerie automotrice.

# ERRATA POUR LA VERSION FRANÇAISE DE TANK WAR

*Tank War* reste pleinement compatible avec la 2<sup>e</sup> édition des règles. Veuillez simplement à utiliser les règles de Stress du livre de règles de base (et n'oubliez pas : marqueur PIN = marqueur de Stress !).



## Page 59 : Scénario Hell's Highway, Mise en Place

**1<sup>er</sup> paragraphe :**

*Modifiez le texte comme suit :*

Une route s'étend sur toute la longueur de la table. Le joueur Allemand choisit au moins la moitié de sa force et la déploie à moins de 6'' d'un seul ou des deux bords longs de la table. Ces unités peuvent utiliser les règles de déploiement caché. Toutes les unités non déployées sont placées en réserve et peuvent entrer en jeu depuis n'importe quel bord long de table lorsqu'elles deviennent disponibles.