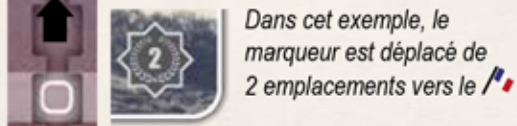


Errata - Jeu de base

Page 8 : la règle de perte de points est déplacée

Échelle de score : Le calcul des scores se fait à la manière d'un « tir à la corde ».

■ Chaque fois que les RÉSISTANTS réalisent une MISSION, déplacer le MARQUEUR DE SCORE vers le symbole / du nombre de points de victoire de la MISSION.



■ Chaque fois que l'OCCUPANT capture une carte RÉSISTANT, déplacer le MARQUEUR DE SCORE vers le symbole / du nombre d'icônes COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT.



■ Si la RÉSISTANCE libère un prisonnier, l'OCCUPANT perd des points et le MARQUEUR DE SCORE est déplacé vers le / du nombre d'icônes de COMPÉTENCE du RÉSISTANT libéré.

Page 8 : éclaircissement sur la règle de conservation des jetons de relance.

Bonus de relance

Lorsque le MARQUEUR DE SCORE atteint l'emplacement d'un jeton de RELANCE :

■ Si le marqueur est rouge, le joueur OCCUPANT prend le jeton devant lui.

■ Si le marqueur est bleu, un des joueurs RÉSISTANT prend le jeton et le place sur l'un des 3 emplacements de son TABLEAU DE BORD.

Le jeton de RELANCE permet pour tout lancer de dé de :

■ Demander une relance d'un des dés (quel que soit sa couleur).

■ Il est possible de relancer plusieurs fois le même dé si vous disposez de plusieurs jetons de relance.

Si le marqueur repart dans l'autre sens et quitte la zone du jeton de RELANCE, celui-ci est replacé sur le PLATEAU DE SCORE.

Le ou les jetons de relance ne peuvent être en possession que d'un seul camp.

■ Les jetons de relance sont PERMANENTS tant qu'ils ne sont pas repositionner sur le plateau de score suite à une évolution du score.

Page 9 : la deuxième FAQ sur les compétences concerne Louis et non Marcel

Durant la CAMPAGNE avec Louis, puis-je choisir des icônes de compétence différentes ?

Oui, cette compétence est choisie au début de chaque scénario.

Ajoutez les éléments des scénarios précédents à ceux du scénario 2 :
4 cartes RÉSISTANT (R021 à R024) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R004).



4 cartes MISSION (M021 à M024).



10 cartes LIEU (N021 à N025), 3 cartes U-BOAT (N004) et 1 carte OBERFÜHRER (N010).



Page 12 : erreur dans les numéros des cartes résistants supplémentaires (R021 à R024 au lieu de R025). il manque la mention de l'Oberführer (N010) dans l'inventaire et l'installation du scénario 2.

Note : L'OBERFÜHRER est présent dans tous les scénario suivants.

Page 20/21 : les jetons ronds sont gris et non beiges.

1 jeton bonus (J006), 2 jetons gris, 3 dés noirs et 10 pions noirs MILICE.



6 cartes MÉDAILLE (T041 à T046) et des jetons MÉDAILLE.

Errata - Aide de jeu

1942 OCCUPANT: Médaille possible Résistants: 4 (et non 3) missions espion.

Médaille possible Résistants : 16 compétences (au lieu de 5 différentes).


Médaille possible Résistants : 12 points de mission (au lieu de 3 compétences de chaque sorte)

Médaille possible des résistants 

Le camp RÉSISTANT réalise 4 MISSIONS avec la COMPÉTENCE espion.	Les RÉSISTANTS réalisent des MISSIONS pour totaliser 16 icônes de COMPÉTENCES.	Réaliser un total de 12 points avec les cartes MISSIONS.
---	--	--

1943 RÉSISTANT: Réaliser une mission : une SEULE cible BLEUE (et non rouge) [...] et vers le HAUT (et non vers le bas) de la piste de soutien

Réaliser une MISSION
Défaussez des cartes RÉSISTANT avec des icônes de COMPÉTENCES correspondant à celles de la MISSION
Placez un marqueur cible **bleu** sur le lieu désigné et avancez le marqueur de soutien vers le **haut** dans la zone concernée.



1944 OCCUPANT: RETIRER la phrase « ...et avancer le marqueur de soutien vers le bas dans la zone concernée. »

Exaction
Placez un marqueur cible rouge sur le lieu désigné.



Errata - Extension D-day

Page 4 et 12: 10 cartes missions (et non 8) (MA01 à MA10, et non MA01 à MA08)

10 cartes MISSION (MD01 à MD10).



Page 6: Coût d'opération de 1 PAR LIAISON

SE DÉPLACER



Dans ce scénario, les pions RÉSISTANT peuvent se déplacer d'un LIEU à un autre en suivant les liaisons entre les emplacements. Le coût d'OPÉRATION est de 1 par liaison. Il est possible de se déplacer sur une carte MISSION non révélée.
Dans cet exemple, le joueur RÉSISTANT dépense 1 point d'OPÉRATION pour se déplacer.

Page 23: Illustration erronée

Appui aérien



Récupérez les 2 marqueurs PARACHUTE.



Errata - Extension Alpine

Page 4 et 12: 7 (et non 6) résistants (RA01 à RA07), au lieu de R051 à R056 et seulement 4 cartes R008.

Matériel du scénario GLIÈRES :

8 cartes RÉSISTANT (RA01 à RA07) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R008).



Page 13: Manque la mention des cartes exactions (N008) dans l'inventaire et l'installation du matériel de base.

4 x V-MANN, 3 x RAID, 4 x WEHRMACHT, 4 x PURIFICATION,
4 x DÉCEPTION (N001 à N005), 4 x MILICE (N007) et 2
CARTES EXACTION (N008).



Page 16: Description de l'action EXACTION.

EXACTION

Dans ce scénario le joueur OCCUPANT peut placer des marqueurs CIBLE en jouant une ou plusieurs cartes EXACTION. La zone de placement A,B ou C dépend de la position du marqueur de progression.

Exception : Le groupe SCHÄFER est un bataillon aéroporté, il intervient seulement en zone C si son marqueur a atteint l'extrémité de sa piste.

Page 23: Description des objectifs OCCUPANT du scénario Glières

Endiguer la rébellion



Atteindre la position centrale avec 1 MILICE et 1 WEHRMACHT.



Éradiquer l'espoir



Atteindre la position centrale et le col de Perthuis avec la MILICE ou la WEHRMACHT.

