

# ZERO !

## Errata du 06/01/2002

Traduction : Thierry ROY  
([d.d.m@wanadoo.fr](mailto:d.d.m@wanadoo.fr))

### Cartes d'avions

- Changer : les B17D et E ont une valeur de saturation de 3 non endommagé et 2 endommagé (NdT : une version corrigée de ces cartes peut être trouvée dans le n°16 de *C3i Magazine*).
- Changer : le TBD1 a une valeur de « 1 level » au lieu de « 1 dive ».

### Marqueurs

- Clarification : les pilotes de l'IJN (marine japonaise) ont le symbole du soleil levant sur leurs marqueurs. Les pilotes de l'IJA (armée japonaise) ont un cercle rouge sur leurs marqueurs. Les pilotes de l'US Navy ont une bande bleue foncée sur le haut de leurs marqueurs. Les pilotes de l'USAAF ont une bande verte olive sur le haut de leurs marqueurs.

### Fiche des ressources

- Clarification : des bombardiers légers participants à une mission de reconnaissance (scout mission) ne sont pas considérés comme chargés.

### Tableau de bombardement

- Changer la case « Fighters » à « Very High Altitude » en « -2 Target -1 Area ». Le modificateur « -1 Area » s'appliquera à tous les chasseurs et bombardiers légers à cette altitude pendant les tours *Ingress* et *Egress* dès qu'aucun bombardement ni mitraillage ne leur est plus attribué.
- Changer l'en-tête de colonne « Level Bombing » en « Level Bombing and Strafing ».

### Fiche de campagne

- Pearl Harbor : le deuxième point du résumé des règles doit être lu « 15 L/W of B5N2 Kate and 12 L/W of D3A1 Vals ».

### Livre des règles de base

**2.0** : le nombre de cartes d'avions est 74, pas 54.

**3.1** : L'exception (pas d'attaque d'ailier au premier tour) ne s'applique pas si la force adverse est composée entièrement d'avions en formation.

**5.26 Changer** la référence en 6.35, pas 6.34.

**6.31** : Exemple : la référence est page 7, pas page 8.

**7.22 Changement important** : un leader avantagé qui poursuit un changement d'altitude doit se défausser de 2

cartes (en plus de celle gagnée ou perdue par le changement d'altitude).

**7.22** : Un ailier ne peut jouer un *Vertical Roll* en attaque (i.e. pour changer d'altitude).

**7.24** : Clarification : si son leader ne change pas d'altitude avec le vôtre, vous ne pouvez pas jouer de cartes contre un avion ennemi à votre nouvelle altitude (NdT : car vous avez déjà joué contre votre seul adversaire possible du tour). Si vous avez un autre *Vertical Roll*, vous pouvez le jouer pour revenir à l'altitude de l'adversaire avec lequel vous étiez engagé et jouer alors d'autres cartes contre lui.

**7.3 Changer** : votre leader ou ailier ne peut attaquer ou manœuvrer contre un avion qui est à une altitude différente au moment où sa carte est jouée. Un leader neutre peut jouer un *Vertical Roll* pour changer d'altitude avant d'attaquer un avion ennemi.

**8.11** : la troisième phrase doit être lue « ...d'où il peut attaquer un avion ennemi à son altitude. ».

**8.11** : la troisième phrase doit être lue « Notez qu'une manœuvre ne précède pas nécessairement une attaque. ».

**8.12** : La première phrase doit être lue : « ... chaque fois qu'une carte est jouée. ».

**11.2 Addition** : Si votre leader est abattu après la phase d'attaque de l'ailier de votre tour (ce qui peut arriver par une *Flak de l'objectif* [22.2] ou une *Riposte* [20.5]) votre ailier nouvellement « promu » ne peut jouer la phase du leader ce tour.

**12.0 Changer** : L'entrée dans la table de désengagement pour « Aircraft is a Heavy Bomber » doit être lue « Down 1 level ».

**12.0 Changer** : supprimer l'entrée dans la table de désengagement pour « Voluntary Disengagement ».

### Livre de campagne

**15.2** Clarification : résolvez la *Flak de l'objectif* contre les chasseurs et bombardiers légers durant la phase de bombardement/mitraillage, même s'il n'en effectuent pas d'attaque au sol.

**15.2 Changer** : Décision de largage. Si un avion d'un élément largue son chargement, l'autre doit en faire autant (exception : les chasseurs qui doivent larguer parce qu'ils sont endommagés).

**17.13e Addition** : les bombardiers légers ne peuvent conduire d'attaque d'ailier ni jouer de cartes contre des chasseurs non chargés s'ils ne commencent pas leur tour engagés avec l'un de ceux-ci (NdT : ils ne pourront pas attaquer de chasseurs chargés puisque ceux-ci ne les engageront jamais. Voir 17.16).

**17.13f Addition** : un bombardier léger chargé ne tire pas de main de cartes [4.6] jusqu'à ce que *a*) lui ou son ailier soit attaqué par un avion ennemi *b*) les deux avions larguent leurs chargements *c*) le début de la phase d'*Entrée de Zone*, quelque soit le cas qui se produise en premier. L'ordre du joueur [4.7] du bombardier léger est déterminé normalement ; mais jusqu'à ce qu'une main de cartes soit tirée, le tour du joueur est sauté entièrement (sauf la décision de largage).

**17.15 Changer** : les chasseurs et bombardiers légers chargés peuvent jouer des cartes *MANEUVERING*.

**17.15 Changer** : tous les ailiers chargés ont leur facteur offensif divisé par deux (arrondi au supérieur pour les chasseurs, à l'inférieur pour les bombardiers légers). Ce modificateur est appliqué après celui dû à une très haute altitude [5.32].

**17.16 Nouvelle règle** : Chasseurs bombardiers. Les chasseurs chargés sont traités comme des bombardiers légers pour les règles 17.13e et 17.13f. Ceci est vrai même si un seul chasseur de l'élément est chargé.

**18.24 Changer** : sauf pour les chasseurs endommagés [18.22], si un avion de l'élément largue son chargement, les deux doivent le faire.

**18.32 Changer** : les deux cartes de bombardement additionnelles ne sont pas tirées pour l'attaque d'une cible navale.

**19.32 Changer** : la référence à 19.3.6 dans la dernière phrase est en fait à 19.35 (NdT : déjà corrigé dans la version française).

**20.52 Changer** : Supprimer la référence à 20.55.

**20.54 Exemple** : la référence à un B-25 dans le quatrième paragraphe est en fait à un B-17 (NdT : déjà corrigé dans la version française).

**21.41 Clarification** : le bombardier en piqué doit se trouver à cette altitude de départ au début du tour de bombardement (i.e. il ne peut changer d'altitude durant la phase de modification d'altitude de ce tour).

**21.42 Clarification** : si le leader effectuant un bombardier en piqué est désavantagé ou pourchassé au moment de son attaque, le leader adverse peut suivre le changement d'altitude. Dans tous les cas, il doit se défausser d'une carte comme si le bombardier en piqué avait joué un *VERTICAL ROLL* (NdT : et deux cartes s'il n'était qu'avantagé [7.22]). Il ne tire pas de carte pour le changement d'altitude.

**21.55** : la première phrase doit être lue : « tirez une carte d'action par torpille transportée et référez-vous à sa section de bombardement ».

**21.62 Changer** : EXEMPLE : Un B17E non endommagé (Saturation 3) tire trois cartes, plus deux grâce à son viseur Norden [18.32], pour résoudre son bombardement. Le B-17 pioche cinq cartes et obtient les résultats suivants : Hit, Direct, Vital, Miss, Hit.

**21.63 Change** : SUITE DE L'EXEMPLE : Si le B-17 de l'exemple ci-dessus avait bombardé un navire, les résultats auraient été modifiés comme suit : Miss, Hit, Direct, et les deux cartes supplémentaires n'auraient pas été tirées du tout (ce changement et celui de l'exemple en 21.62. reflète les nouvelles valeurs de Saturation du B-17 et la modification en 18.32).

**21.71 Clarification** : Si un avion d'un élément mitraille, l'autre n'est pas obligé d'en faire autant.

**22.14 Changement Important** : Un avion chargé [17.15] et un avion en formation ne peut pas répondre à un tir de Flak de Zone. Les chasseurs et bombardiers légers qui ne sont pas chargés peuvent jouer une carte en réponse à la Flak de Zone (notez qu'il s'agit d'une carte au total – pas une carte pour chaque carte de Flak. Comme seulement un petit nombre de cible ont une valeur de Flak de Zone supérieure à 1, le résultat sera le même la plupart du temps).

**22.23 Changer la phrase pour lire** : « appliquez immédiatement les dégâts infligés par les cartes IN MY SIGHT/OUT OF THE SUN sans réponse comme en 22.25 immédiatement. »

Exemple de clarification pour le Bombardement et la Flak : pendant le tour de Bombardement le Leader Hurricane serait en fait attaqué par la Flak de l'Objectif avant d'attaquer le Ki-21 durant sa phase de jeu des cartes.

**23.1 Clarification** : un appareil peut se désengager [12.0] pendant une mission ou une attaque. Les chasseurs et bombardiers légers se désengagent pendant la phase de jeu des cartes de leur tour de jeu (exception : les chasseurs et bombardiers légers qui ont décidé de survoler l'objectif [23.51] ne peuvent pas se désengager durant le tour de bombardement ou de sortie de zone). Les avions en formation se désengagent à la fin du tour. Les avions en formation peuvent seulement se désengager durant la phase Aller vers l'objectif d'une mission/attaque.

**23.25 Exemple** : la seconde phrase doit être lue « L'objectif #11 a un... » (NdT : déjà corrigé dans la version française).

**23.3 Changer** : sautez la phase de retour vers l'objectif s'il n'y a pas d'avion défenseur. Si tous les défenseurs sont détruits ou désengagés avant la fin de la phase d'Aller sur l'objectif, les tours restants de cette phase sont joués normalement, mais les leaders ne peuvent plus se défausser de cartes. Cette restriction est levée au début du tour d'Entrée de Zone (Note : la raison de cette règle est

d'empêcher les joueurs de renforcer leur main pendant les tours d'Aller sur l'Objectif sans opposition.)

**23.7 Clarification** : sauter la phase de Retour à la base s'il n'y a pas d'avions défenseur.

**24.6 Changer** : EXEMPLE : quatre G4Ms escortés par deux A6M2s ont attaqué des docks défendus par deux P40Bs pendant la mission actuelle. A la fin de la mission les japonais ont infligé huit points de dommages aux docks, les laissant lourdement endommagés pour 6 VP pour le Joueur japonais. Les deux P40Bs ont été détruits (10 VP de plus pour le japonais). Un G4M a été détruit (10 VP alliés) et un endommagé (5 VP de plus). Les deux autres G4Ms rapportent 10 VP japonais supplémentaires pour être allés au-dessus de l'Objectif et survivre intacts. Les points de victoire totaux pour cette mission sont : Japonais 26 VP, Allié : 15 VP (Note : l'exemple originel omettait les VP pour les bombardiers survivant à l'objectif).

**24.61 Changer** : Pour obtenir les VPs correspondant à l'aller sur l'objectif et retour, un bombardier léger non endommagé doit avoir effectué une attaque sur l'objectif, même si les attaques précédentes ont déjà infligé le maximum de dégâts possible sur l'objectif.

**25.33 Clarification** : la référence à la ressource « Out of Sight » est en fait à « Nowhere in Sight ».

**25.34 Clarification** : ceci concerne aussi les flottes autres qu'aéronavales attaquées avec la ressource « Mistaken target ».

**25.71 Clarification** : cette règle concerne aussi les avions endommagés lors d'un désengagement [12.0].

**25.9 Addition** : si la première frappe (non simultanée) d'un même tour amène la flotte Aéronavale adverse Hors-service, la seconde frappe est tout de même conduite. Réduisez la taille de celle-ci comme si la flotte Aéronavale Hors-service était Dispersée (Crippled).