

Correction de la règle de la séquence d'autodestruction, page 10 :

SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Pour lancer la séquence d'autodestruction, vous devez faire l'action de salle du Système de refroidissement. Lorsqu'un personnage lance la séquence d'autodestruction, placez le jeton Autodestruction, côté jaune visible, sur la troisième case de la piste temporelle en partant du jeton Temps (il doit y avoir 2 cases vides entre les deux jetons).

Note : tant que le côté jaune du jeton Autodestruction est visible, la séquence d'autodestruction peut être annulée en effectuant l'action de salle de la Génératrice.

Plus d'infos sur le Système de refroidissement et la Génératrice — voir Index des salles, p.27.

Pendant la phase Événement de la manche marquée par le jeton Autodestruction côté jaune visible, déplacez le jeton 3 crans plus loin et retournez-le côté rouge visible.

Lorsque le jeton Temps est sur la même case que le jeton Autodestruction côté jaune visible et doit avancer plus loin, la grande porte s'ouvre automatiquement (**retirez son jeton du plateau**), et les personnages ne peuvent désormais plus annuler la séquence d'autodestruction.

Note : le jeton Autodestruction est déplacé immédiatement après le jeton Temps. Après la résolution de cette étape, il doit donc y avoir 1 case vide entre ces deux jetons.

Important : la séquence peut toujours être lancée, même lorsqu'un personnage s'est déjà enfermé dans la Chambre d'isolement !

Plus d'infos sur le lancement de la séquence d'autodestruction — voir Index des salles, p.27.

SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Pour lancer la séquence d'autodestruction, vous devez faire l'action de salle du Système de refroidissement. Lorsqu'un personnage lance la séquence d'autodestruction, placez le jeton Autodestruction, côté jaune visible, sur la troisième case de la piste temporelle en partant du jeton Temps (il doit y avoir 2 cases vides entre les deux jetons).

Note : tant que le côté jaune du jeton Autodestruction est visible, la séquence d'autodestruction peut être annulée en effectuant l'action de salle de la Génératrice.

Plus d'infos sur le Système de refroidissement et la Génératrice — voir Index des salles, p.27.

Pendant la phase Événement de la manche marquée par le jeton Autodestruction côté jaune visible, déplacez le jeton 3 crans plus loin et retournez-le côté rouge visible.

Lorsque le jeton Temps est sur la même case que le jeton Autodestruction côté jaune visible et doit avancer plus loin, la grande porte s'ouvre automatiquement (**retirez son jeton du plateau**), et les personnages ne peuvent désormais plus annuler la séquence d'autodestruction.

Note : le jeton Autodestruction est déplacé immédiatement après le jeton Temps. Après la résolution de cette étape, il doit donc y avoir 1 case vide entre ces deux jetons.

Note : ouvrez la grande porte lorsque le jeton Autodestruction est retourné du côté rouge.

Au cours de la phase Événement de la manche marquée par le jeton Autodestruction côté rouge visible, la base est détruite. Tous les personnages (et Intrus) encore dans la base sont tués.

Note : si le jeton doit être placé au-delà du dernier cran, placez-le sur le dernier cran. Il sera résolu lors de la fin de partie.

Important : la séquence peut toujours être lancée, même lorsqu'un personnage s'est déjà enfermé dans la Chambre d'isolement !

Plus d'infos sur le lancement de la séquence d'autodestruction — voir Index des salles, p.27.

Avant

Après

Correction de la règle de la génératrice de secours, page 29 et fiche des salles :



GÉNÉRATRICE DE SECOURS RÉTABLIR LE COURANT

2 Lorsqu'un personnage rétablit le courant, suivez les instructions suivantes, dans l'ordre.

- 1) Si 2 jetons Courant ou moins sont du côté inactif (rouge) : retournez les 2 jetons Courant avec les chiffres les plus bas côté actif (bleu) visible. Tous les autres jetons Courant sont retournés côté rouge visible.
- 2) Réarrangez les jetons Courant : prenez tous les jetons Courant et placez-les sur les emplacements de votre choix, sans les retourner.
- 3) Si le jeton Temps est du côté inactif : retournez-le côté actif. Le courant a été rétabli.

Plus d'infos sur le jeton Temps et les seuils d'alimentation — voir phase Événement, p.13, et Courant, p.24.



GÉNÉRATRICE DE SECOURS RÉTABLIR LE COURANT

2 Lorsqu'un personnage rétablit le courant, suivez les instructions suivantes, dans l'ordre.

- 1) Réinitialisez le Courant – N'effectuez pas cette étape si 3 jetons Courant ou plus sont du côté actif (bleu). Retournez les 2 jetons Courant avec les chiffres les plus bas côté actif (bleu) visible. Tous les autres jetons Courant sont retournés côté rouge visible.
- 2) Réarrangez les jetons Courant : prenez tous les jetons Courant et placez-les sur les emplacements de votre choix, sans les retourner.
- 3) Si le jeton Temps est du côté inactif : retournez-le côté actif. Le courant a été rétabli.

Plus d'infos sur le jeton Temps et les seuils d'alimentation — voir phase Événement, p.13, et Courant, p.24.

Avant

Après