

N E M E S I S

L O C K D O W N

FAQ OFFICIELLE DU JEU

17.11.2022



AWAKEN
REALMS



ERRATA DES RÈGLES

1) Index des salles - Entrée des cavernes :

La version correcte de l'action **EMPRUNTER UN CONDUIT** est : "Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle salle **explorée** comportant un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque d'Intrus (traitez-la comme une attaque d'Intrus Adulte dans le noir)". La mention "explorée" était manquante.

2) Index des salles - Génératrice de courant :

La première étape de l'action Rétablir le courant peut aboutir à l'impossibilité de remettre le courant dans la base si elle n'est pas mise en oeuvre avant le premier seuil d'alimentation bleu.

C'est une erreur d'impression, le bon texte de cette première étape est : "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."

3) Séquence d'autodestruction page 10

A quel moment la séquence d'autodestruction se résout elle ?

Une partie de cette section est manquante. La voici :

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.

4) Cartes d'aide Etape sac intrus

Si l'on remet le jeton Reine dans le sac, on peut avoir un cas de figure où la Reine est présente deux fois dans une même partie.

Cette règle a été modifiée suite aux retours fait à Awaken Realms car dans la première version, remettre le jeton Reine dans le sac peut effectivement faire en sorte qu'il y ai deux reines en même temps, ce qui n'est pas possible. Elle n'a pas été appliquée par erreur aux cartes d'aide mais la règle présente dans le livret de règle page 13 est la bonne version.

5) Marqueurs Standards

La liste du matériel indique 18 marqueurs Standards mais les planches de jetons n'en ont que 15.

C'est une erreur d'impression, le bon compte est bien de 15 marqueurs.

ERRATA DES CARTES

1) Moins on en sait mieux on se porte (objectif Corporation) :

Ancienne version :

"Aucun personnage possédant 3 connaissances ou plus ne doit survivre (vous inclus)."

Nouvelle Version :

"Pas plus d'un personnage possédant 3 connaissances ou plus ne doit survivre (vous inclus)."

2) Eruption Solaire (surface Martienne) :

Ancienne version :

"Défaussez 1 munition de toutes vos armes énergétiques."

Nouvelle Version :

"Défaussez 1 munition d'une de vos armes énergétiques."

3) Conduits (action Survivante) :

Ancienne version :

"Si votre salle comporte un conduit, vous pouvez vous déplacer sur une autre salle de votre choix..."

Nouvelle Version :

"Si votre salle comporte un conduit, vous pouvez vous déplacer sur une autre salle **explorée** de votre choix..."

4) Ça devrait marcher (action Concierge) :

Ancienne version :

"Si votre salle comporte un ordinateur et que votre secteur est alimenté, faites une action d'ordinateur."

Nouvelle Version :

"Si votre salle comporte un ordinateur et que votre secteur **n'est pas alimenté**, faites une action d'ordinateur."

5) Charge de Thermite (objet) :

Ancienne version :

"Placez un marqueur Feu Panne dans votre salle ou une salle adjacente."

Nouvelle Version :

"Placez un marqueur Feu **et un marqueur Panne** dans votre salle ou une salle adjacente."

6) Accès d'urgence (objet) :

Ancienne version :

"Si vous êtes au Sas d'ascenseur avec la tuile ascenseur, prenez l'ascenseur même s'il n'est pas alimenté."

Nouvelle Version :

"Si vous êtes au Sas d'ascenseur, **appelez** et prenez l'ascenseur même s'il n'est pas alimenté."

7) Trainée de Sang (événement de Rôdeur nocturne) :

Ancienne version :

"Pour chaque secteur, déplacez 1 Intrus hors de combat dans une salle comportant un personnage sans carte Action..."

Nouvelle Version :

"Pour chaque secteur, déplacez **chaque** Intrus hors de combat dans une salle comportant un personnage sans carte Action..."

CLARIFICATIONS

1) Carte Panne des systèmes sanitaires :

La carte spécifie de mettre un marqueur Panne dans chaque salle verte, cela concerne t'il seulement les salles explorées ?

Oui cela ne peut concerner que les salles déjà explorées. On ne peut pas connaître la couleur des salles non explorées car elles sont posées face cachées.

2) Carte Ecran Bleu et Court-Circuit :

Doit on mettre un marqueur Panne/Feu dans les salles qui comporte un ordinateur et qui ne sont pas alimentées ?

Non, les salles non alimentées qui contiennent un ordinateur sont considérées comme ne comportant pas d'ordinateur (un ordinateur éteint ne peut pas faire un écran bleu ou un court-circuit...). Dans le même ordre d'idée, cette carte n'est applicable qu'aux salles explorées et alimentées. Une salle non explorée étant face cachée, on ne peut pas savoir si elle comporte un ordinateur.

3) Carte Echos dans les conduits :

Lors de la résolution de cette carte événement, doit placer un deuxième marqueur Bruit en plus de retirer un Marqueur Panne/Feu si il y en a déjà un sur l'icône des conduits ?

Non, si il y en a déjà un marqueur Bruit, vous passez à la deuxième option qui consiste à retirer un marqueur Panne/Feu de la réserve.

4) Carte Antidote :

Doit on aussi scanner les cartes présentes dans le deck Action, dans la main et dans la défausse ?

Oui, cela concerne **toutes** les cartes en votre possession, comme dans le Nemesis original.

5) Règles du jeu - Index des salles : Contrôle des SAS :

Si la porte est détruite lors de la phase joueur et qu'un jeton Déportisation est présent, doit on le retirer comme pour une porte ouverte ?

Oui, une porte détruite est considérée comme ouverte pour les vérifications de condition car elle ne peut pas être refermée et on peut la traverser avec un déplacement.

6) Règles du jeu - Mise en place page 6 point 5 :

La règle spécifie que l'on doit placer un jeton exploration sur chacune des salles mais étant donné que les 3 salles de départ sont révélées au début du jeu, ces jetons ne seront jamais retournés ?

En effet, il s'agit d'une erreur d'impression. Etant placés sur des salles révélées, ils ne seront jamais retournés car cette action n'est valide que lorsque vous retournez la tuile d'une salle. Ne placez tout simplement pas de jetons dessus pour simplifier votre mise en place.

7) Règles du jeu - Effet Silence et Déplacement Vigilant p17 :

Lors de la résolution du jeton d'Exploration, si celui-ci révèle l'effet Silence et que l'on vient d'utiliser un Déplacement Vigilant, doit on tout de même placer un jeton dans un couloir de son choix ?

Oui, lors d'un déplacement vigilant, si le jeton silence est révélé, on place tout de même un marqueur Bruit sur le couloir de son choix qui ne comporte pas déjà un marqueur Bruit. Le jeton Silence évite seulement d'avoir à lancer un jet de Bruit. Le joueur applique ensuite la conséquence du Mouvement Vigilant, c'est-à-dire le placement d'un jeton Bruit.

8) Règles du jeu - Effet Danger et Déplacement Vigilant p17 :

Lors de la résolution du jeton d'Exploration, si celui-ci révèle l'effet Danger et que l'on vient d'utiliser un Déplacement Vigilant, doit on tout de même placer un jeton dans un couloir de son choix ?

Non car contrairement à l'effet du Silence (voir plus haut), si le jeton Danger est révélé, on résout le jeton Danger mais on ne place pas de marqueur Bruit supplémentaire car quelque soit le résultat du Danger (déplacement des Intrus ou placement de marqueurs Bruit dans tous les couloirs), on ne peut placer de marqueur Bruit supplémentaire.

<https://boardgamegeek.com/thread/2838429/article/39753878#39753878>
explication en vo

9) Distraction (action Survivante) :

Lors de cette action, les deux personnages qui décident de fuir ensemble doivent ils aller dans la même salle ?

Oui car la carte spécifie que vous allez vers UNE salle adjacente, non deux salles différentes.

10) Ouverture des Portes (événement Intrus) :

Lors de la résolution de cet événement doit on aussi ouvrir les portes détruites ?

Les portes détruites sont déjà considérées de base comme ouvertes étant donné qu'il est spécifié dans la règle qu'elles ne peuvent pas être refermées et que l'on peut les traverser.

11) Événement & marqueurs Bruit dans les couloirs et conduits :

Lors de la résolution des événements demandant de placer des marqueurs Bruits dans des couloirs, doit on aussi en placer dans les conduits ?

Oui. La règle page 18 spécifie "En dehors de ces restrictions de déplacement, les conduits sont considérés comme des couloirs."

Donc quand un événement vous demande de placer un marqueur Bruit dans des couloirs, vous devez placer un marqueur sur l'icône des conduits ou vérifier leur présence (en fonction de la carte).

ERRATA DES RÈGLES - CHYTRIDES EXTENSION

1) Index Rencontre : Chytride :

Sur les cartes Index Rencontres : Chytride, il est spécifié pour les sections concernant les Amanites et la Reine que l'on doit placer des marqueurs Bruits dans les salles adjacentes quand l'on place un Germe, est ce normal ?

Non en effet, il s'agit d'une erreur d'impression. Aucun marqueur Bruit ne peut être placé dans une salle, il faut les placer dans les couloirs adjacents à votre salle. La règle présente dans le livret page 8 est correcte.

2) Règles du jeu - Mise en place page 4, 8, 10 point 5 :

La règle spécifie que l'on doit placer un jeton exploration sur chacune des salles mais étant donné que les 3 salles de départ sont révélées au début du jeu, ces jetons ne seront jamais retournés ?

En effet, il s'agit d'une erreur d'impression. Étant placés sur des salles révélées, ils ne seront jamais retournés car cette action n'est valide que lorsque vous retournez la tuile d'une salle. Ne placez tout simplement pas de jetons dessus pour simplifier votre mise en place.

3) Règles du jeu - Mise en place page point 11 :

Pourquoi dois je placer les decks d'événement et d'attaque de Rôdeur Nocturne si je dois les remplacer juste après par leurs équivalents Chytrides.

Il s'agit tout simplement de vous indiquer l'emplacement des decks dans la zone de jeu. Par habitude vous sauterez naturellement cette étape lors de vos prochaines parties mais il était important de bien spécifier toutes les étapes pour la première fois.

4) Index Rencontre : Carnomorphes :

Sur les nouvelles cartes Index rencontres : Carnomorphes pour le token Fauteur rouge, il est indiqué de le retirer du sac, contrairement à ce qui est marqué dans le livret de règles original de Carnomorphes page 7.

C'est une erreur d'impression. La règle présente dans le livret est correcte, il faut bien le remettre dans le sac après l'avoir pioché. Pour éviter toute confusion, vous pouvez utiliser les cartes Aides de jeu - Sac intrus originales de Carnomorphes, cette face n'ayant pas subi d'adaptation pour Nemesis Lockdown, contrairement à son dos.

ERRATA DES CARTES - CHYTRIDES EXTENSION

1) Bourgeonnement (Événement de Chytrides) :

Ancienne version :

"Si le nid est exploré et que la Reine n'est pas en combat, placez-la sur le nid, puis placez un Satyre sur chaque salle adjacente."

Nouvelle Version :

"Si le nid est exploré et que la Reine n'est pas en combat, placez-la sur le nid, puis placez un Satyre sur chaque salle adjacente **comportant un personnage.**"

2) Résurrection (Événement de Carnomorphes) :

Ancienne version :

"Remplacez chaque carcasse du plateau (non transportée par un joueur) par un Écorcheur."

Nouvelle Version :

"**Dans chaque salle comportant une carcasse, remplacez 1 carcasse** (non transportée par un joueur) par 1 Écorcheur."

3) Terreur (Événement de Semeur du vide) :

Ancienne version :

"Chaque personnage pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, puis scanne les cartes Contamination piochées."

Nouvelle Version :

"Chaque personnage pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, puis scanne **toutes ses** cartes Contamination **en main.**"

4) Panne de courant (Événement de Semeur du vide) :

Ancienne version :

"Retournez le jeton Temps côté inactif. Placez un marqueur Panne sur la salle explorée avec un ordinateur et le plus petit numéro."

Nouvelle Version :

"Retournez le jeton Temps côté inactif. Placez un marqueur Panne sur la salle explorée avec un ordinateur et le plus **haut** numéro."

CLARIFICATION - CHYTRIDES EXTENSION

1) Carte Court-Circuit :

Doit on mettre un marqueur Panne/Feu dans les salles qui comporte un ordinateur et qui ne sont pas alimentées ?

Non, les salles non alimentées qui contiennent un ordinateur sont considérées comme ne comportant pas d'ordinateur (un ordinateur éteint ne peut pas faire un écran bleu ou un court-circuit...). Dans le même ordre d'idée, cette carte n'est applicable qu'aux salles explorées et alimentées. Une salle non explorée étant face cachée, on ne peut pas savoir si elle comporte un ordinateur.

2) Dissimulés (Événement de Carnomorphes) :

Lors de la résolution de la clause "Dans le noir" en bas de la carte, les Fauteurs présents dans les escaliers de secours sont ils remplacés par des Écorcheurs ?

Oui. Même si les escaliers ne font pas partie des 4 secteurs de base (S-01, S-02, S-03 et Ascenseurs), ils sont dans tout de même considérés comme étant dans un secteur à part entière pour la résolution des effets des événements. Étant dans le noir en permanence, leur secteur est donc considéré comme étant non alimenté.

3) Spores et personnages :

Les Spores ont elles une interaction avec les personnages ?

Non, aucune. Elles ne sont d'ailleurs pas présentes dans le sac d'intrus.

4) Objet de quête du Médecin (Pistolet Injecteur) :

Cet objet de quête est sensé remplacer le Pistolet Hypodermique qui était présent dans le pack Médecin offert aux contributeurs mais le nom est différent, est ce normal ?

Il s'agit d'une simple erreur de traduction. Considérez simplement que toute référence au Pistolet Hypodermique est valable pour le Pistolet Injecteur.