

N E M E S I S

FAQ OFFICIELLE DU JEU

V1.0 02/04/2019
VF RÉVISÉE DU 10/09/2019



RÈGLES

- 1) **Quand un Personnage se trouve dans une Nacelle de secours et décide de ne pas la lancer immédiatement, il doit passer son tour. Durant la phase Événement, si un jeton Adulte est pioché du Sac Intrus, doit-il résoudre un jet de Bruit ?**

Le personnage est considéré présent dans la Salle : il résout donc un jet de Bruit.

- 2) **Que se passe-t-il si aucun Intrus ne se trouve dans les Salles adjacentes, qu'un marqueur Bruit est présent dans tous les couloirs et qu'un joueur obtient DANGER durant un jet de Bruit ?**

Si aucun couloir n'est dépourvu de marqueur Bruit, rien ne se passe.

- 3) **Quand un Personnage réalise un Déplacement pour fuir une Salle occupée par plusieurs Intrus, combien d'entre eux attaquent ?**

Piochez une carte pour chaque Intrus, en commençant par les plus gros.

- 4) **Si l'on pioche un Événement indiquant « Retirez cet Événement du jeu » mais que le reste de son effet ne peut pas être appliqué, est-il malgré tout retiré du jeu ?**

Un tel Événement est toujours retiré. C'est un coup de chance, voilà tout.

- 5) **Lors de la pioche d'un jeton Intrus Adulte au cours de l'étape Sac Intrus de la phase Événement, ce jeton est-il remis immédiatement dans le Sac ou uniquement après résolution des jets de Bruit ?**

Il est remis immédiatement dans le Sac. Il peut donc être à nouveau pioché si une Rencontre est déclenchée.

- 6) **Que se passe-t-il si lors d'un combat un Intrus bat en retraite et que la carte Événement le dirige vers un couloir dont la Porte est fermée ?**

La Porte est détruite et l'Intrus reste sur place. Si le Point faible « Manque de mobilité » est découvert, et que l'Intrus n'est ni un Hybride ni une Reine, rien ne se passe.

- 7) **Si je suis affecté par une Blessure grave « Main », le coût de l'action de Tir augmente-t-il aussi de 1 ?**

Non, car le Tir est une Action de base, pas une Action d'objet.

- 8) **Les Intrus peuvent-ils se déplacer dans des Salles inexplorées ?**

Oui.

- 9) **Le Point faible « Vulnérable au feu » inflige-t-il des Blessures supplémentaires pour chaque Blessure infligée ? Combien de Blessures subit un Intrus si j'obtiens la face « 2 dégâts » en tirant au lance-flammes ?**

L'Intrus subit une unique Blessure supplémentaire pour chaque salve de dégâts, soit toujours « x + 1 ». Dans cet exemple, il subirait 3 Blessures.

- 10) **Que se passe-t-il si un Personnage est attaqué par une Larve quand une Larve est déjà présente sur son plateau individuel ?**

La Larve attaquante disparaît. Le Personnage récupère simplement une carte Contamination.

- 11) **L'Événement « Fuite du réfrigérant » déclenche-t-il l'autodestruction même si des Personnages sont déjà en hibernation ?**

Oui. Ce risque doit être pris en considération avant d'hiberner.

- 12) **Si un Personnage envoie le Signal, cela affecte-t-il les autres joueurs ?**

Chaque Personnage dispose d'une case sur son plateau individuel pour marquer l'envoi du Signal, il devrait donc être clair que c'est une action individuelle. Ceci s'applique également au mode Coopératif mais cet objectif est alors rempli pour le groupe, même si un seul joueur envoie le Signal. Cependant, si plusieurs Objectifs requièrent d'envoyer le Signal, alors autant de Personnages doivent l'avoir envoyé.

- 13) **L'effet de la Blessure grave « Jambe » dure-t-il jusqu'à la fin de la partie ?**

L'effet dure jusqu'à ce que la blessure à la jambe soit pansée.

- 14) **Un Personnage qui meurt en mode Coopératif perd-il ses objets et corps lourds ?**

Les corps lourds, c.-à-d. Cadavres, Carcasses et Œufs, sont abandonnés, les objets restent dans l'Inventaire, y compris les Objets de départ.

- 15) **Quand un Personnage meurt en mode Coopératif, les autres joueurs peuvent-ils scanner son corps au Laboratoire puis le réanimer ?**

Ils peuvent utiliser son corps au Laboratoire puis le réanimer.

- 16) **Quand on retire un jeton Intrus (du Sac Intrus ou lorsqu'un Intrus meurt), ce jeton est-il retiré du jeu ou ajouté à la réserve de jetons Intrus près du plateau ?**

Ajoutez-le à la réserve, il est utilisable tout au long de la partie. Il pourra être remis dans le Sac lors de l'apparition d'un Intrus ou quand un Intrus (du même type) se déplace vers un Conduit.

- 17) **Que se passe-t-il si l'autodestruction est initiée durant l'un des 5 derniers tours ?**

La Piste d'autodestruction est active et personne ne peut l'arrêter. Le vaisseau explosera au moment d'effectuer son saut dans l'hyperespace.

- 18) **Est-il autorisé de jouer une carte Interruption APRÈS avoir passé son tour ?**

Oui.

19) Peut-on placer des marqueurs Panne ou Feu dans une Salle inexplorée ?

Vous ne pouvez pas placer de marqueurs Panne dans des Salles inexplorées.

Vous pouvez placer de marqueurs Feu dans des Salles inexplorées.

20) Que se passe-t-il si je subis 2 Blessures légères alors que j'en ai déjà 2 ?

Vous subissez une Blessure grave et placez un marqueur standard sur la case 1 blessure légère.

ACTIONS

1) Quand un joueur effectue l'action Échanger dans une Salle occupée par plusieurs autres joueurs, qui échange avec qui ?

Tout le monde peut échanger avec tout le monde. Ainsi, deux Personnages qui n'ont pas payé l'Action peuvent échanger entre eux.

2) Quelle est le type de l'action nécessaire pour activer un Objet de quête ?

C'est une Action de base, décrite sur la carte Objet de quête elle-même. Elle ne peut pas être effectuée en Combat.

3) Quelles Actions de base peut-on effectuer en Combat ?

Vous pouvez UNIQUEMENT vous battre (Tir ou Corps-à-corps) ou fuir (Déplacement). Par ailleurs, vous pouvez utiliser toute action ou objet ne portant pas l'icône « Hors combat ». Aucune action de Salle n'est autorisée. Aucune activation d'Objet de quête non plus.

4) Lors de l'action Fouille, la carte non choisie est-elle mélangée au paquet correspondant ?

La carte défaussée est placée sous son paquet.

5) Lors de l'utilisation de la carte Action Tir de Couverture (action du Soldat) pour vous déplacer vous et un autre Personnage, peut-on se déplacer dans des Salles différentes ?

Chacun des Personnages se déplace dans la direction de son choix et réalise un jet de Bruit. Si cela déclenche une Rencontre, c'est le Soldat qui vérifie si une Attaque-surprise intervient.

6) Comment fonctionne précisément la carte Action Feu à Volonté (action du Soldat) ?

Vous défaussez toutes les munitions puis effectuez l'Action de base Tir. Vous additionnez les Blessures infligées par le Tir et la moitié des munitions défaussées puis ajoutez le bonus de +1 du Fusil d'Assaut.

7) Que se passe-t-il si lors de l'utilisation d'un Déplacement vigilant ou de la carte Action Reconnaissance (action de l'Éclaireur) on révèle un jeton Exploration Danger ?

Vous appliquez le résultat du déplacement vigilant car il annule le jet de Bruit tandis que les jetons Exploration Danger et Silence représentent des résultats automatiques d'un jet de Bruit. Reconnaissance agit de même, en annulant les effets de Danger et Silence.

8) Peut-on utiliser la carte Action Ordre (action du Capitaine) pour déclencher une fuite ?

Le Capitaine ne peut pas utiliser Ordre en Combat. Par contre, il peut utiliser son Intercom pour forcer quelqu'un à fuir un Combat (les règles normales de fuite s'appliquent).

9) Quels joueurs peuvent piocher une carte Action quand le Capitaine utilise sa carte Motivation et que son Intercom est actif ?

Tout joueur dans une salle avec un Ordinateur ou dans la même salle que le Capitaine peut piocher.

10) Que se passe-t-il si l'utilisation de la carte Action Conduits de Ventilation (action du Mécano) ou de la carte Objet Plans des conduits révèle un jeton Exploration Portes ?

Dans un tel cas, vous ignorez l'effet du jeton car il est impossible de déterminer d'où vous venez.

11) Si un Personnage effectue l'Action Fouille dans une Salle blanche, peut-il piocher des cartes Objets de deux couleurs différentes ?

Comme illustré dans l'exemple des règles, lors d'une Fouille dans une Salle blanche, vous piochez 2 cartes d'un UNIQUE paquet, donc 2 cartes jaunes, rouges ou vertes, sans panacher les couleurs.

SALLES

1) Lors de l'utilisation du Bloc Opérateur, conserve-t-on les cartes Contamination non infectées ?

Oui, les cartes Contamination non infectées sont conservées.

2) L'attaque du Nid à la grenade ou cocktail Molotov depuis une salle adjacente entraîne un jet de Bruit dans votre salle ou dans le Nid ?

Le jet de Bruit est réalisé depuis la salle d'où est lancé la grenade ou le cocktail Molotov.

3) Le Scientifique portant une Carcasse d'Intrus peut-il utiliser Intranet pour activer à distance le Laboratoire afin de découvrir un Point faible ?

Une Carcasse doit se trouver dans la Salle Laboratoire. Ceci s'applique pour tous les corps lourds, c.-à-d. Cadavres, Carcasses et Œufs.

4) Que signifie Analyser dans le Laboratoire ? Pourquoi ne devrais-je pas défausser l'objet analysé après découverte d'un Point faible des Intrus ?

L'Analyse n'est pas destructive. Les Objets peuvent encore servir pour accomplir certains Objectifs.

5) Le Nemesis explose-t-il quand la piste Temps atteint la case rouge alors que des marqueurs Panne sont présents dans le Cockpit ou la Salle des Machines ?

Non. Le fonctionnement des Moteurs est indépendant de l'état de ces Salles. De même pour les coordonnées. Une Panne interdit uniquement de vérifier ou de modifier l'état des Moteurs et les coordonnées.

6) Peut-on utiliser le Dépôt quand son Compteur d'objets est à zéro ?

La Fouille est une carte Action. Ses règles sont différentes de celles de l'Action du Dépôt. Quand vous utilisez une carte Fouille dans le Dépôt, traitez-le comme toute autre Salle. Par contre l'Action du Dépôt peut être utilisée indéfiniment du moment que vous payez le coût de cette Action.

7) Les Œufs placés sur le plateau Intrus sont-ils considérés dans le Nid ? Que se passe-t-il si le Nid est en feu ?

Oui, ces œufs représentent le contenu du Nid. Ils sont en quelque sorte les points de vie du Nid. Par conséquent, le feu détruit l'un d'eux lors de chaque étape Dégâts du feu. Si « Vulnérable au feu » est découvert, 2 œufs sont détruits à chaque tour.

8) Peut-on utiliser le Système Anti-incendie dans une Salle où un Personnage est en Combat avec un Intrus ? Que se passe-t-il si l'Intrus bat en retraite vers une Porte fermée ?

Oui, il peut être utilisé pour faire fuir un Intrus. Les règles des Portes s'appliquent toujours : si un Intrus en fuite rencontre une Porte, il la détruit et reste dans la Salle.

OBJETS

1) Grenade Fumigène : « 1 carte Action à défausser » signifie-t-il que les joueurs affectés choisissent une carte Action de leur main à défausser ?

Oui.

2) Peut-on utiliser un Médiokit sur un autre joueur ?

Oui.

3) Quand l'utilisation de la carte Objet Alcool révèle une carte Infectée, doit-on placer une Larve sur son plateau individuel ?

Non. Être Infecté dans ce cas implique uniquement de piocher une nouvelle carte Contamination.

4) Si une Arme Énergétique a déjà tiré, ou est même vide, l'ajout d'un Chargeur Amélioré ou d'un Autochargeur permet-il immédiatement de recharger cette Arme ?

Oui.

5) Le Lance-flammes est-il totalement chargé après sa Fabrication ?

Oui.

6) La Blessure grave « Main » affecte-t-elle le Détecteur de Mouvements ?

Non. L'utiliser n'est pas une Action d'Objet mais une capacité unique de réaction.

7) Où sont abandonnés les Objets défaussés ?

Ils sont placés dans leur défausse respective, comme objets usagés.