

Récapitulatif et rectificatif des cartes en version française du jeu Némésis Lockdown.



Ce rectificatif est un travail réalisé par un joueur indépendant, sans relation commerciale avec Awake Réalm et Funforge.

Il se base sur les nombreux erratas, signalés par les Backers du jeu (notamment Targh du forum <https://forum.cwowd.com/t/nemesis-lockdown-par-awaken-realms-livraison-vague-2-ete-2022/9473> à la réception de leur Pledge, à l'issue du Kickstarter.

Ce fichier qui comprend déjà 2 cartes corrigées par Funforge, n'est pas en haute définition. Cependant, dans l'attente d'un envoi des cartes corrigées par Awake Réalm, il vous sera utile pour régler les problèmes engendrés par les erreurs de traduction des cartes originales en anglais et de pouvoir ainsi jouer correctement. Ce fichier ne comprend pas les erratas relevés dans le livre de règles, reportez-vous pour cela au forum de Cwowd précité.

Il vous suffit simplement de découper les cartes et de les glisser sous les sleeves, en conservant les cartes originales.

Je vous souhaite un bon jeu.

PS: vous pouvez me retrouver sur <https://www.heroquest-revival.com/>



1 USAGE UNIQUE
CHARGE DE THERMITE

Placez un marqueur Feu et un marqueur Panne dans votre salle ou dans une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent, subissent 1 dégât/1 blessure légère.

OBJET



1 USAGE UNIQUE
CHARGE DE THERMITE

Placez un marqueur Feu et un marqueur Panne dans votre salle ou dans une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent, subissent 1 dégât/1 blessure légère.

OBJET



1 USAGE UNIQUE
CHARGE DE THERMITE

Placez un marqueur Feu et un marqueur Panne dans votre salle ou dans une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent, subissent 1 dégât/1 blessure légère.

OBJET



1 USAGE UNIQUE
CHARGE DE THERMITE

Placez un marqueur Feu et un marqueur Panne dans votre salle ou dans une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent, subissent 1 dégât/1 blessure légère.

OBJET



1 USAGE UNIQUE
ANTIDOTE

Scannez toutes vos cartes Contamination dans votre main, dans votre deck Action et dans votre défausse. Retirez toutes vos cartes infectées et défaussez 1 Larve si vous en avez une. Puis, mélangez toutes vos cartes Action, incluant celles de votre main. Ensuite, vous devez passer.

OBJET FABRIQUÉ




1 USAGE UNIQUE
ANTIDOTE

Scannez toutes vos cartes Contamination dans votre main, dans votre deck Action et dans votre défausse. Retirez toutes vos cartes infectées et défaussez 1 Larve si vous en avez une. Puis, mélangez toutes vos cartes Action, incluant celles de votre main. Ensuite, vous devez passer.

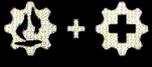
OBJET FABRIQUÉ




1 USAGE UNIQUE
ANTIDOTE

Scannez toutes vos cartes Contamination dans votre main, dans votre deck Action et dans votre défausse. Retirez toutes vos cartes infectées et défaussez 1 Larve si vous en avez une. Puis, mélangez toutes vos cartes Action, incluant celles de votre main. Ensuite, vous devez passer.

OBJET FABRIQUÉ




**ARME ÉNERGÉTIQUE
MITRAILLETTE**

MUNITIONS : 5/5
Chaque fois que vous tirez avec cette arme, défaussez 1 ou 2 munitions. Pour chaque munition défaussée, lancez le dé de combat et vérifiez les effets de dégâts pour chaque lancer infligeant des dégâts.

**OBJET DE DÉPART
SENTINELLE**

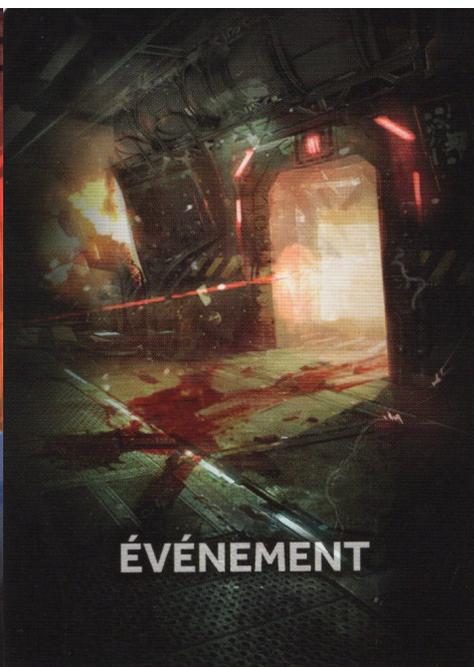
SENTINELLE





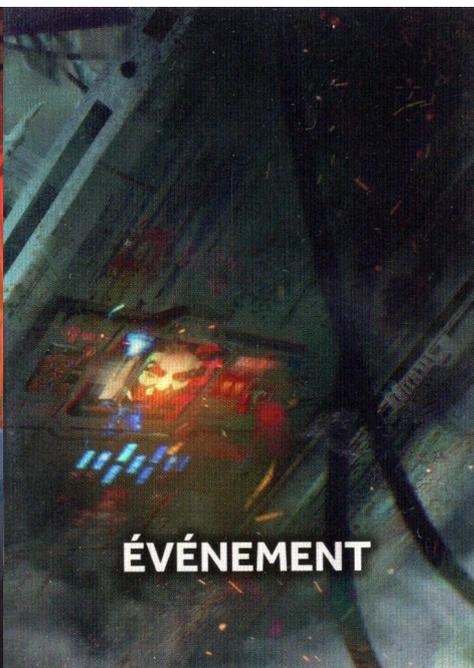
Cartes extension Survivants de Némésis. Les Survivants démarrent dans le Dépôt et tirent 5 cartes à leur tour de jouer. Ne suivez pas, dans ce cas, la règle du jeu Némésis Lockdown, concernant ces personnages.





MATÉRIEL EN FLAMMES

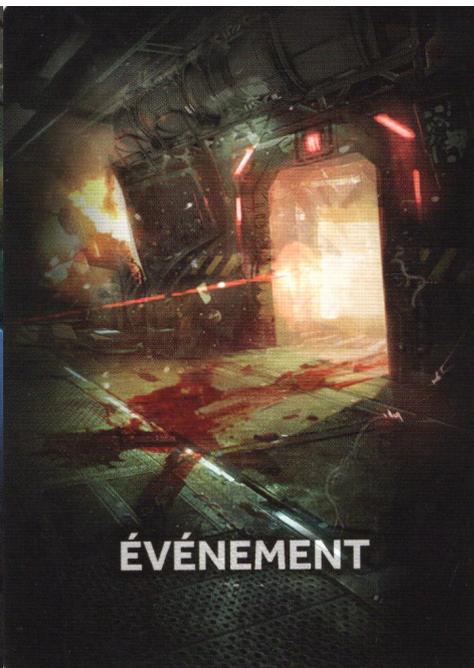
Mettez le compteur d'objets à 0 dans chaque salle avec un marqueur Feu, puis placez un marqueur Feu dans chaque salle adjacente à une salle en feu. Le feu ne se propage pas par les portes fermées, ni par les conduits.



PANIQUE

Tout personnages sans carte Action en main perd 2 munitions. S'il n'a pas assez de munitions, il défausse 1 objet à la place.

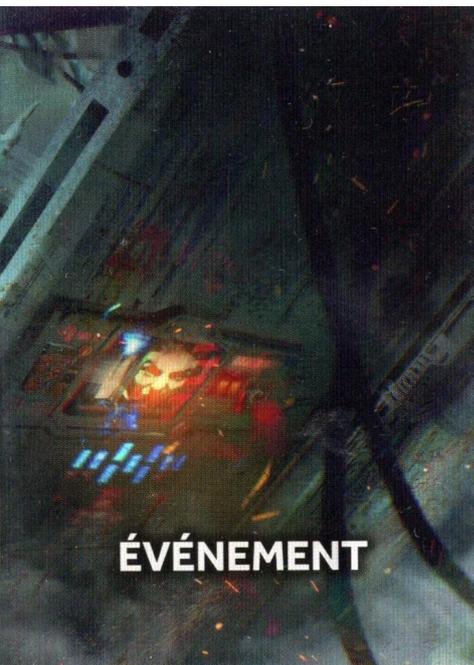
Les effets de cette carte s'appliquent aussi à chaque personnage avec des cartes Action en main.



PANIQUE

Tout personnages sans carte Action en main perd 2 munitions. S'il n'a pas assez de munitions, il défausse 1 objet à la place.

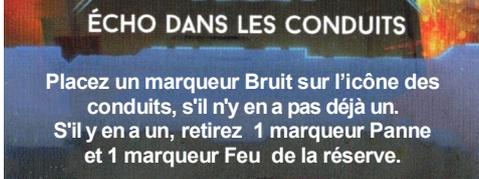
Les effets de cette carte s'appliquent aussi à chaque personnage avec des cartes Action en main.



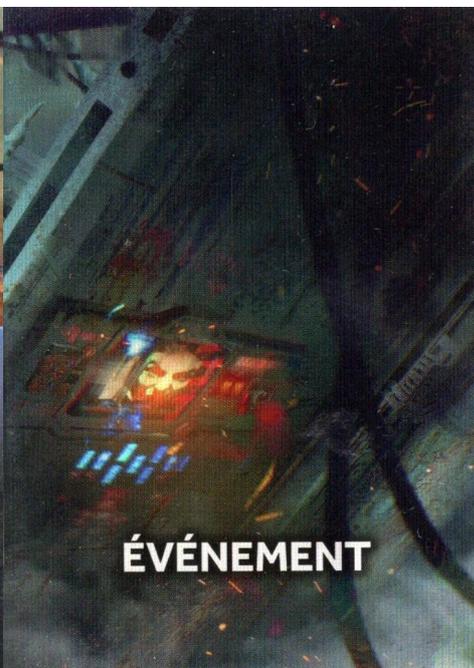


ÉCHO DANS LES CONDUITS

Placez un marqueur Bruit sur l'icône des conduits, s'il n'y en a pas déjà un. S'il y en a un, retirez 1 marqueur Panne et 1 marqueur Feu de la réserve.

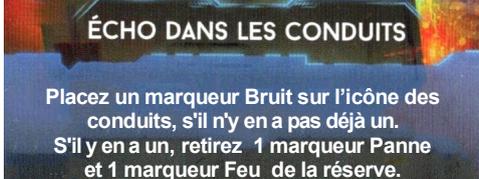


Tout personnage qui se trouve dans une salle avec un conduit subit 1 blessure légère.

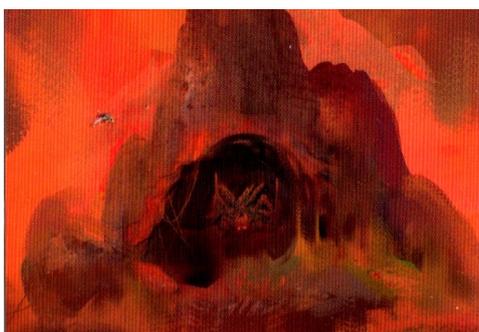
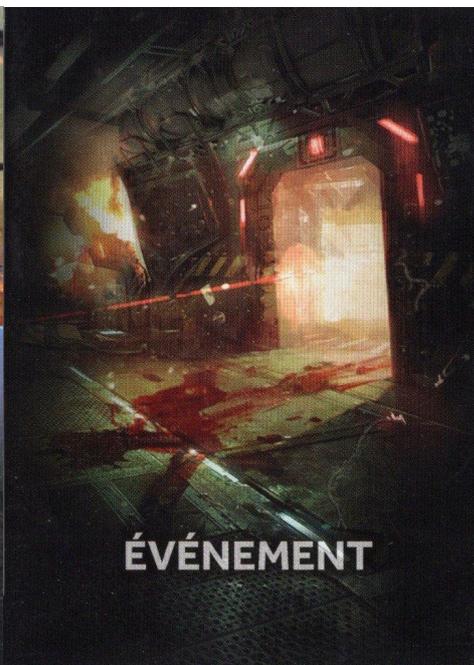


ÉCHO DANS LES CONDUITS

Placez un marqueur Bruit sur l'icône des conduits, s'il n'y en a pas déjà un. S'il y en a un, retirez 1 marqueur Panne et 1 marqueur Feu de la réserve.



Tout personnage qui se trouve dans une salle avec un conduit subit 1 blessure légère.

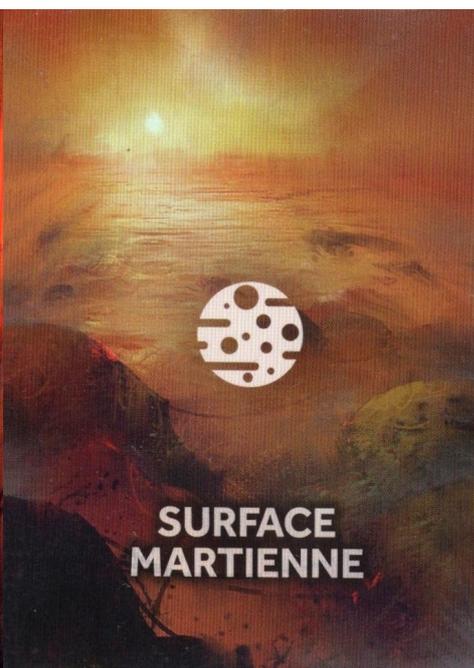


ÉRUPTION SOLAIRE

Chaque personnage sur la surface martienne défause toutes ses munitions de ses armes énergétiques.



Défausez 1 munition d'une seule arme énergétique.





0 **OBSTINATION**

Piochez 1 carte pour chaque Blessure grave que vous avez.

OU

Défaussez 1 de vos objets pour panser 1 de vos blessures graves.

SURVIVANTE



ACTION



0 **ATTAQUE DÉSESPÉRÉE**

Prenez 1 carte Contamination et infligez 2 dégâts à un Intrus de votre salle au choix. Vérifiez les effets des dégâts. Si l'Intrus est toujours dans votre salle, il vous attaque immédiatement.

SURVIVANTE



ACTION



1 **CONDUITS**

Si votre salle comporte un conduit, vous pouvez vous déplacer sur une autre salle explorée de votre choix avec un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque d'Intrus (traitez-la comme une attaque d'Intrus Adulte dans le noir).

SURVIVANTE



ACTION



0

DISTRACTION

Défaussez 1 de vos objets.
Vous et/ou un autre personnage de votre salle au choix, pouvez fuir vers une même salle adjacente sans déclencher une attaque d'Intrus.
Le personnage désigné peut refuser.

SURVIVANTE



ACTION



1 ÇA DEVRAIT MARCHER

Utilisez l'action de votre salle, même si celle-ci contient un marqueur Panne.

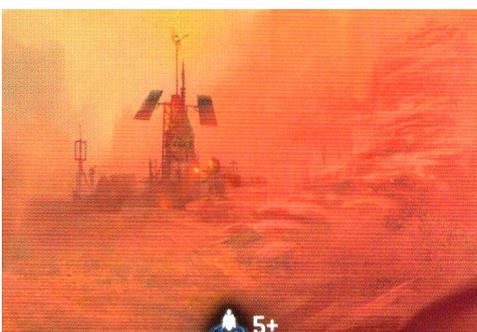
OU

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

CONCIERGE



ACTION



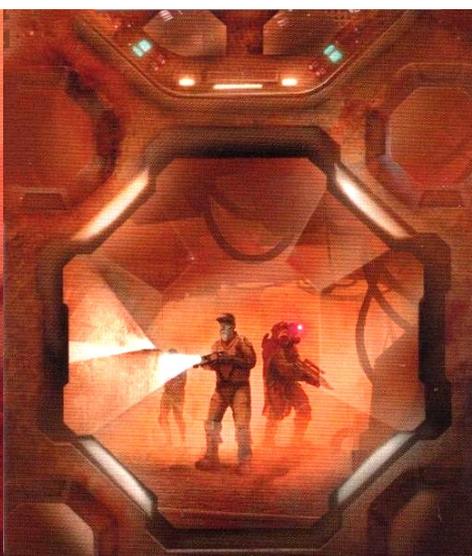
5+

MOINS ON EN SAIT, MIEUX ON SE PORTE

Pas plus d'un personnage possédant 3 Connaissances ou plus, doit survivre (vous inclus).

Chaque personne qui en sait trop augmente les risques.

CORPORATION



OBJECTIF

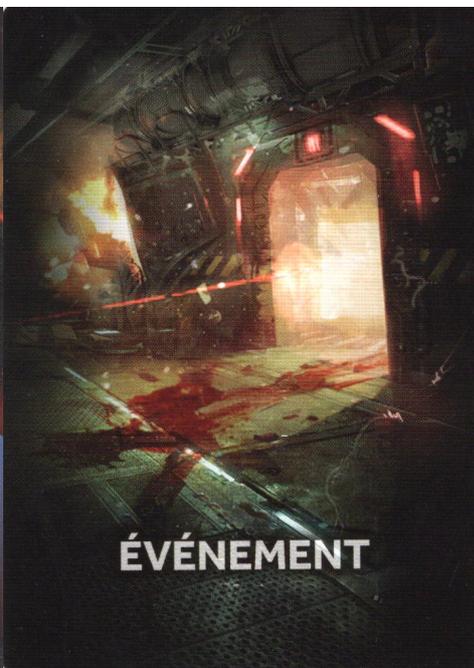
2

OUVERTURE DES PORTES

Ouvrez toutes les portes (sauf celles qui sont détruites).

5

Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à une salle avec un personnage et qui n'en comporte pas déjà un.



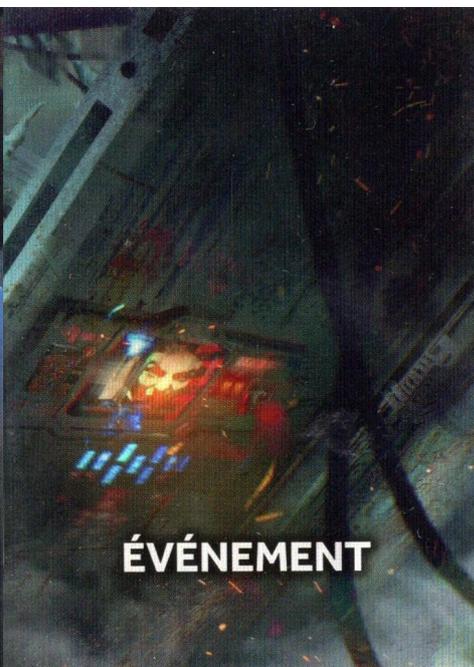
3

TRÂINÉE DE SANG

Pour chaque secteur, déplacez chaque Intrus qui n'est pas en combat dans une salle comportant un personnage sans carte Action en main et qui possède une ou plusieurs blessures graves non pansées. S'il y a plusieurs choix, déplacez l'Intrus dans la salle avec le plus petit numéro.

1

Les personnages qui ont des cartes Action en main sont aussi affectés



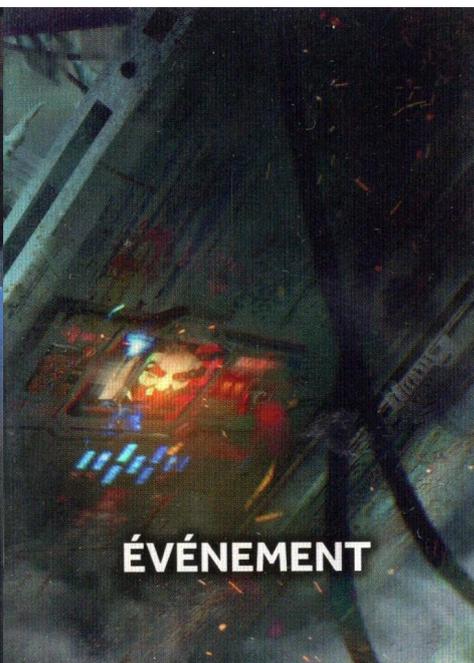
2

TRÂINÉE DE SANG

Pour chaque secteur, déplacez chaque Intrus qui n'est pas en combat dans une salle comportant un personnage sans carte Action en main et qui possède une ou plusieurs blessures graves non pansées. S'il y a plusieurs choix, déplacez l'Intrus dans la salle avec le plus petit numéro.

1

Les personnages qui ont des cartes Action en main sont aussi affectés

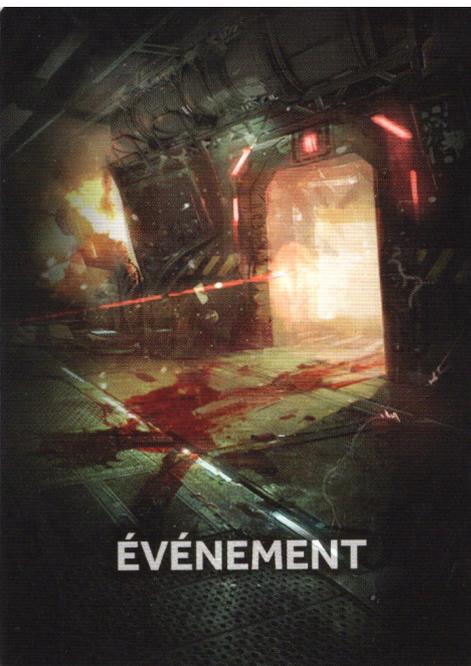




ÉCRAN BLEU

Placez un marqueur Panne dans la salle explorée comportant un ordinateur avec le plus petit numéro et dont le secteur est alimenté.

Retirez cet Événement du jeu et remélangez le paquet Événement avec la défausse.



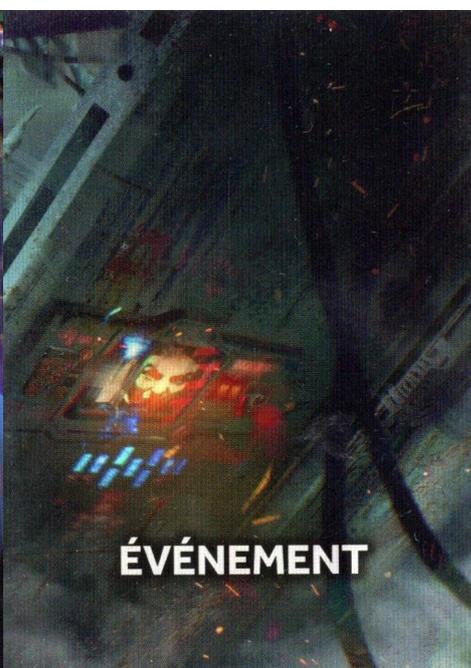
ÉVÈNEMENT



ÉCRAN BLEU

Placez un marqueur Panne dans la salle explorée comportant un ordinateur avec le plus petit numéro et dont le secteur est alimenté.

Retirez cet Événement du jeu et remélangez le paquet Événement avec la défausse.



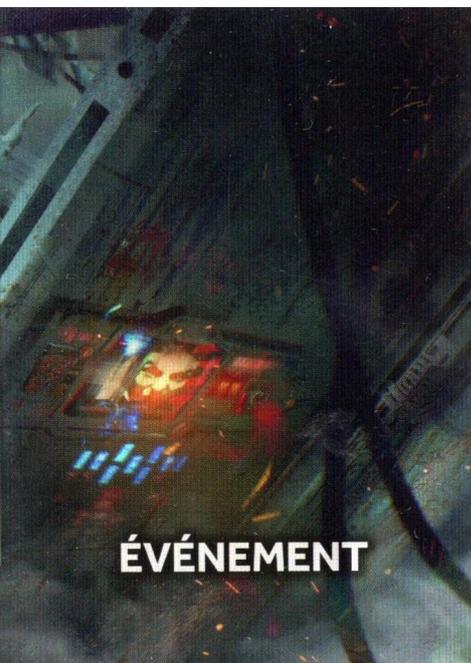
ÉVÈNEMENT



OUVERTURE DES PORTES

Ouvrez toutes les portes (sauf celles qui sont détruites).

Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à une salle avec un personnage et qui n'en comporte pas déjà un.



ÉVÈNEMENT

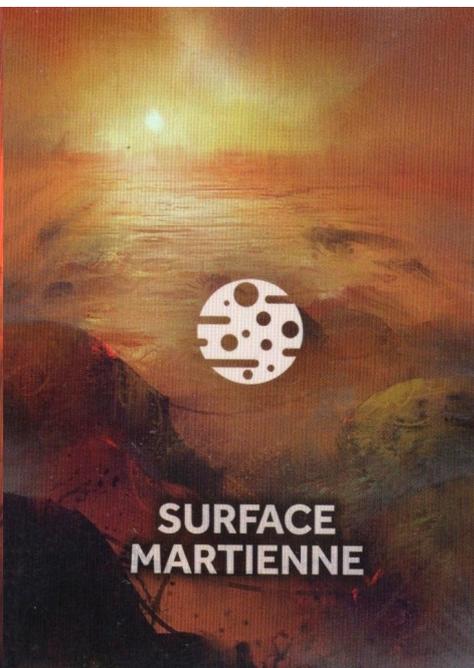


CHUTE DE TEMPÉRATURE

Résolvez l'effet Danger.



Placez un marqueur Bruit sur chaque zone et couloirs (et conduits) adjacents qui n'en comportent pas déjà un.



SURFACE MARTIENNE

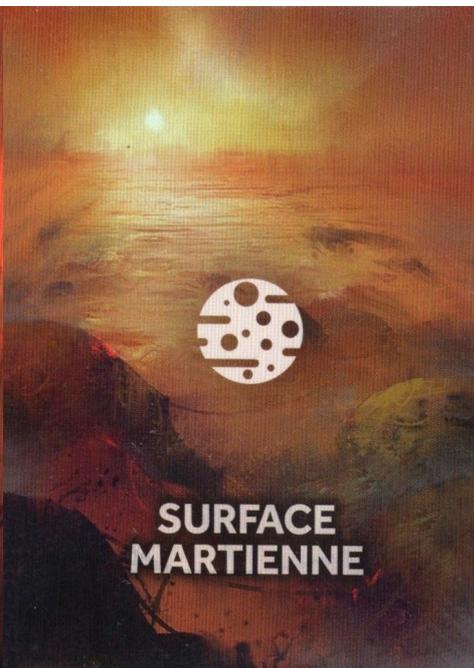


CHUTE DE TEMPÉRATURE

Résolvez l'effet Danger.



Placez un marqueur Bruit sur chaque zone et couloirs (et conduits) adjacents qui n'en comportent pas déjà un.



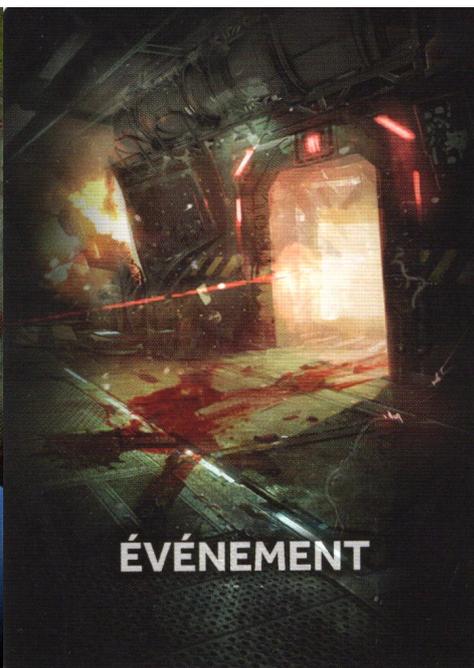
SURFACE MARTIENNE



3

ODEUR DE LA PROIE

Placez un marqueur Bruit dans tous les couloirs et conduits sans marqueur Bruit reliés à une salle où se trouve un personnage avec une blessure grave non pansée.



ÉVÉNEMENT

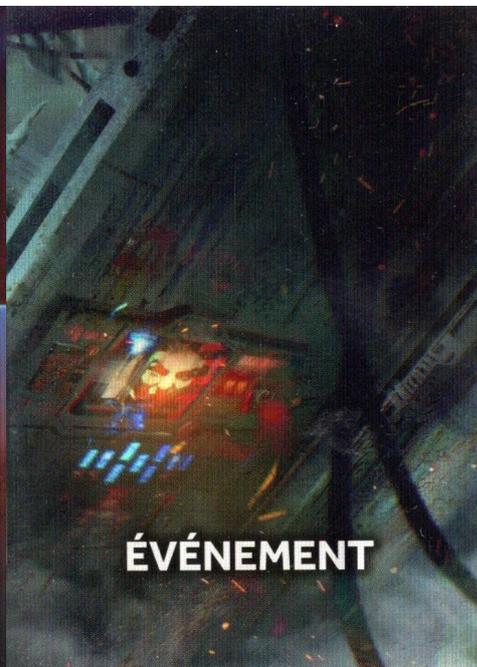


NID

Si le nid a déjà été exploré, placez un marqueur Bruit dans les couloirs et conduits qui lui sont reliés et qui n'en comportent pas déjà un.

Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à une salle avec un personnage et qui n'en comporte pas déjà un.

The card features a top section with three circular icons and a triangle containing the number 1. Below this is an illustration of two characters in a dark, industrial setting. The text is presented in a dark, metallic-looking box with a red lock icon.

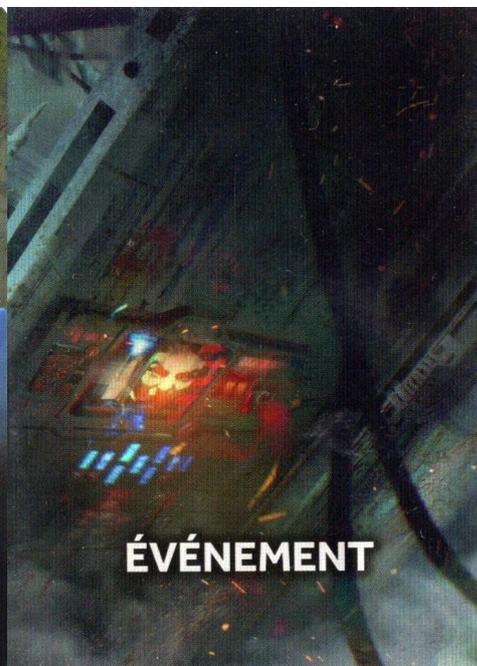


ODEUR DU SANG

Placez un marqueur Bruit dans tous les couloirs et conduits sans marqueur Bruit reliés à une salle où se trouve un personnage avec une blessure grave non pansée.

Placez un Intrus Adulte dans chaque salle où se trouve un personnage avec une blessure grave non pansée qui n'est pas en combat.

The card features a top section with two circular icons and a triangle containing the number 4. Below this is an illustration of a map or floor plan. The text is presented in a dark, metallic-looking box with a red lock icon.

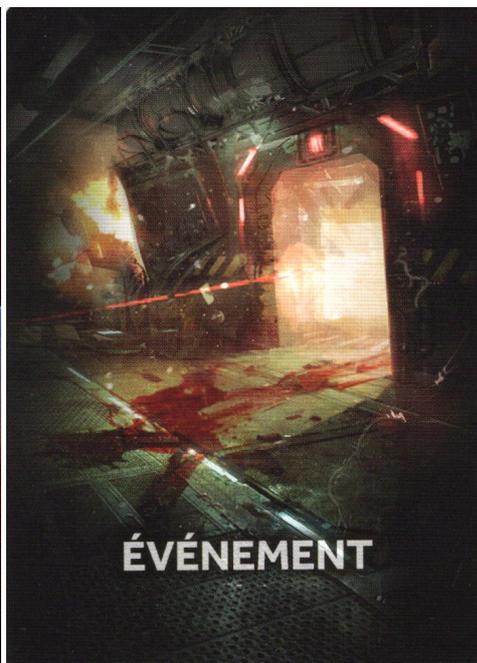


NID

Si le nid a déjà été exploré, placez un marqueur Bruit dans les couloirs et conduits qui lui sont reliés et qui n'en comportent pas déjà un.

Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à une salle avec un personnage et qui n'en comporte pas déjà un.

The card features a top section with three circular icons and a triangle containing the number 1. Below this is an illustration of two characters in a dark, industrial setting. The text is presented in a dark, metallic-looking box with a red lock icon.



Tuile SALLE CONTAMINEE corrigée selon la VO.



- AIDE DE JEU -
ÉTAPE SAC INTRUS

-  - Retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.
-  - Retirez ce jeton du sac et ajoutez 1 jeton Hybride à la place.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - S'il y a au moins un personnage dans le Nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre avec elle. Si personne ne se trouve dans le Nid, ajoutez-y un jeton Œuf et remettez ce jeton dans le sac.
-  - Remettez ce jeton dans le sac et ajoutez-y un jeton Adulte.

- AIDE DE JEU -
ÉTAPE SAC INTRUS

-  - Retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.
-  - Retirez ce jeton du sac et ajoutez 1 jeton Hybride à la place.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - S'il y a au moins un personnage dans le Nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre avec elle. Si personne ne se trouve dans le Nid, ajoutez-y un jeton Œuf et remettez ce jeton dans le sac.
-  - Remettez ce jeton dans le sac et ajoutez-y un jeton Adulte.

- AIDE DE JEU -
ÉTAPE SAC INTRUS

-  - Retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.
-  - Retirez ce jeton du sac et ajoutez 1 jeton Hybride à la place.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - S'il y a au moins un personnage dans le Nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre avec elle. Si personne ne se trouve dans le Nid, ajoutez-y un jeton Œuf et remettez ce jeton dans le sac.
-  - Remettez ce jeton dans le sac et ajoutez-y un jeton Adulte.

- AIDE DE JEU -
ÉTAPE SAC INTRUS

-  - Retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.
-  - Retirez ce jeton du sac et ajoutez 1 jeton Hybride à la place.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - S'il y a au moins un personnage dans le Nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre avec elle. Si personne ne se trouve dans le Nid, ajoutez-y un jeton Œuf et remettez ce jeton dans le sac.
-  - Remettez ce jeton dans le sac et ajoutez-y un jeton Adulte.

- AIDE DE JEU -
ÉTAPE SAC INTRUS

-  - Retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.
-  - Retirez ce jeton du sac et ajoutez 1 jeton Hybride à la place.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - Remettez ce jeton dans le sac. Tous les joueurs résolvent un jet de Bruit, dans l'ordre.
-  - S'il y a au moins un personnage dans le Nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre avec elle. Si personne ne se trouve dans le Nid, ajoutez-y un jeton Œuf et remettez ce jeton dans le sac.
-  - Remettez ce jeton dans le sac et ajoutez-y un jeton Adulte.



<https://www.heroquest-revival.com/>