



RÈGLES DU JEU

NEMESIS

UN JEU
D'ADAM KWAPIŃSKI
rebel



MATÉRIEL

- 4 APERÇU DU JEU ET INTRODUCTION
- 6 **MISE EN PLACE : ÉTAPES 1 À 13, LE PLATEAU**
- 8 **MISE EN PLACE : ÉTAPES 14 À 20, L'ÉQUIPAGE**
- 9 DESCRIPTION DU PLATEAU DÉFAUSSES
- 10 **COMMENT JOUER**
(ORDRE DE JEU, PHASE JOUEUR, PHASE ÉVÉNEMENT)
- 11 **BUTS DES JOUEURS ET FIN DE LA PARTIE**
CONTRÔLE DE VICTOIRE
- 12 **MOMENTS SPÉCIAUX DU JEU**
OBJECTIFS
ACTIONS
EN COMBAT/HORS COMBAT
- 14 **DÉPLACEMENT ET JETONS D'EXPLORATION**
SALLES ET COULOIRS
ACTION DE DÉPLACEMENT
JETONS EXPLORATION
- 15 JET DE BRUIT
- 16 CONDUITS
- 17 MARQUEURS BRUIT/SLIME/FEU
MARQUEURS PANNE, PIONS PORTE
- 18 **RENCONTRE ET COMBAT**
- 19 FUITE
- 20 DÉGÂTS ET MORT DES INTRUS
ATTAQUE ET RETRAITE DES INTRUS
CARTES CONTAMINATION
- 21 **BLESSURES ET MORT DES PERSONNAGES**
CARTES POINT FAIBLE
- 22 **OBJETS ET CORPS**
INVENTAIRE ET MAINS DE PERSONNAGE
- 23 FOUILLER, FABRIQUER, OBJETS DE QUÊTE
- 24 **INDEX DES SALLES**
SALLES AVEC ORDINATEUR
SALLES DE BASE « 1 »
- 25 SALLES SUPPLÉMENTAIRES « 2 »
- 26 SALLES SPÉCIALES
NACELLES DE SECOURS
- 27 MODES DE JEU



1 plateau recto-verso



6 plateaux individuels



11 tuiles Salle « 1 »



9 tuiles Salle « 2 »



1 Scanner



1 plateau Intrus



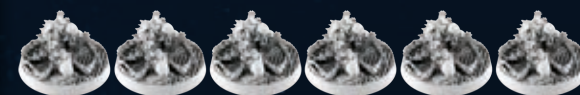
1 sac Intrus

2 d6 d'attaque et 2 d10 de bruit

FIGURINES



6 personnages
(Capitaine, Pilote, Scientifique, Éclaireur, Soldat, Mécano)



6 Larves



3 Rôdeurs



8 Adultes (4 postures)



2 Hybrides

1 Reine



5 porte-cartes (inventaires)



6 bases en plastique colorées

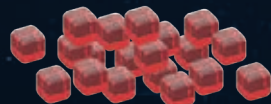


2 index des salles

MARQUEURS ET JETONS



18 marqueurs standard



50 marqueurs Munition/Dégâts



30 marqueurs Bruit



8 marqueurs Feu



12 portes



8 marqueurs Panne



6 tuiles Moteur (3 « Opérationnel » et 3 « Endommagé »)



2 jetons
« 5 dégâts »



4 nacelles



8 jetons Œuf d'Intrus



20 jetons Exploration



27 jetons Intrus
(8 Larves, 12 Intrus Adultes,
3 Rôdeurs, 2 Hybrides,
1 Reine, 1 vierge)



1 jeton Cadavre bleu
4 jetons Cadavre rouge



8 jetons Carcasse d'Intrus



1 jeton Premier Joueur



1 jeton Dépressurisation

CARTES



60 cartes Action (10 par personnage)



18 cartes Objectif
(9 Personnel et 9 Corporation)



27 cartes Contamination

Note : même si ces cartes ont le même dos que les cartes Action, formez une pioche séparée.



20 cartes Attaque d'Intrus



16 cartes Blessure grave



20 cartes Événement



5 aides de jeu



8 cartes Point faible



8 cartes Coordonnées



30 cartes Objet verts (médicales)



30 cartes Objet jaunes (techniques)



30 cartes Objet rouges (militaires)



12 cartes Objet bleues (fabriquées)



6 cartes Objet de départ (arme)



12 cartes Objet de quête



6 cartes Rôle

MATÉRIEL DU MODE AVANCÉ



7 cartes Objectif Solo/Coop
Ces cartes ne sont pas utilisées dans le jeu de base.



10 cartes Action d'Intrus
Ces cartes ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

AUTRES

NEMESIS

1 présentoir pour la boîte
Cet élément ne sert pas dans le jeu.



10 cartes promotionnelles
Ces éléments ne servent pas dans le jeu.



APERÇU DU JEU

Nemesis est un jeu semi-coopératif où vous et vos camarades cherchez à survivre sur un vaisseau infesté d'organismes hostiles.

Pour gagner, vous devez compléter un des deux objectifs reçus en début de partie et revenir sur Terre en un seul morceau. Mais, de nombreux obstacles vous attendent : des nuées d'Intrus (c'est ainsi que l'IA principale appelle les organismes hostiles), un vaisseau en piteux état, les autres joueurs qui ont leurs propres priorités, et parfois, le sort qui vous est défavorable.

Une partie de **Nemesis** est conçue pour être riche en rebondissements. Nous espérons que vous les apprécierez même s'ils affectent vos plans minutieusement préparés, ou si votre personnage ne s'en sort pas.

CRÉDITS

AUTEUR : Adam Kwapiński

DÉVELOPPEMENT : Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel

TESTS : Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Paweł Czochra

RÈGLES ORIGINALES : Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

ILLUSTRATIONS : Piotr Fokszowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

CONCEPTION GRAPHIQUE : Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

MODÈLES 3D : Jędrzej Chomicz, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Młodzielewski

DIRECTION ARTISTIQUE : Marcin Świerkot

REMERCIEMENTS : Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović, Michael French. Remerciements spéciaux à Ken Cunningham et Jordan Luminai, ainsi qu'aux backers Kickstarter qui nous ont aidés à faire de ce jeu une réalité. Merci à tous ceux qui ont testé le jeu pendant les longues années de son développement, et à tous les joueurs qui nous ont rejoints pour les tests sur ArBar et Tabletop Simulator.

TESTEURS : Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frańk, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Orlana Młynarska, Anna Sadurska-Czochra, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sierko, Barbara Sanecka-Sierko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Zuchowski, Marta Batorczak-Zuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poręba, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gień, Joanna Gień, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Kątnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Wierski, Mateusz Żbikowski, Małgorzata Boryczka.

TRADUCTION FRANÇAISE : Antoine Prono

RELECTURE : Funforge



PRÉAMBULE DE L'AUTEUR

Cinq ans. Cinq ans sont passés depuis l'hiver 2013, alors que le premier prototype de **Nemesis** voyait le jour. Le jeu que vous voyez à présent y ressemble à peine. Dans les années qui ont suivi, le projet a évolué et subi des modifications à intervalles réguliers. Parfois, il revenait à ses racines, puis s'en éloignait considérablement à l'itération suivante. Mais, le concept central est resté le même : recréer l'expérience claustrophobe et paranoïaque des classiques de science-fiction horrifique.

Même si c'est mon nom qui apparaît sur la boîte, il me faudrait des pages et des pages pour donner la liste complète de tous ceux qui ont contribué au développement du jeu — l'équipe de mon ancienne maison d'édition, celle de Rebel Publishing qui a pris la suite, puis celle d'Awaken Realms qui a terminé le développement du jeu et géré le financement participatif.

Je souhaite d'ailleurs remercier personnellement Marcin Świerkot, et pas uniquement comme éditeur, mais aussi pour sa maîtrise exceptionnelle des campagnes sur Kickstarter. Pour moi, il est clair que **Nemesis** doit une part non négligeable de son succès à Marcin, et je souhaite aussi le remercier pour ses retours constants, et pour avoir réussi à me convaincre d'ajouter de nouveaux concepts au jeu (ce qui n'était pas facile).

Nemesis a aussi bénéficié d'une gigantesque communauté de testeurs. Au début, je n'ai joué qu'avec quelques amis, mais à chaque nouvelle version du projet, l'équipe grandissait, jusqu'à atteindre des proportions épiques — surtout après l'arrivée du jeu sur Tabletop Simulator (grâce aux efforts de Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder et Luca Cornaggia). Je n'ai pas eu la chance de rencontrer tous les testeurs, mais ils doivent savoir que ce sont leurs retours qui m'ont aidé à traverser les différentes étapes du projet et permis de conserver mon enthousiasme pendant ces cinq longues années de développement.

Je dois aussi des remerciements à Michał Oracz, que j'ai rencontré en cours de projet. Il s'est investi dans tous les aspects du jeu d'une manière époustouflante, et je ne peux que me réjouir d'avoir eu la chance de rencontrer une personne si douée et expérimentée.

Pour terminer, je voudrais remercier Iga, qui doit être la seule personne à se souvenir du tout début de ce projet, dans la mesure où elle m'avait poussé à le créer voilà cinq ans, par une froide soirée d'hiver.

Enfin, merci également à tous ceux qui ont soutenu ce jeu sur Kickstarter, accordant leur confiance à Awaken Realms et à moi-même. J'espère que **Nemesis** vous récompensera par des heures de jeux inoubliables où vous vivrez le grand frisson. Et je vous souhaite de rentrer sains et saufs sur Terre... au moins une fois de temps en temps.

NEMESIS – INTRODUCTION

Bienvenue à bord ! Cette petite histoire d'introduction est conçue pour vous familiariser avec la façon dont le jeu se déroule, et vous donne un aperçu des règles de **Nemesis** de manière romancée. Tous les termes de jeu, les objets, les personnages et les lieux apparaissent en **gras**. Nous espérons que cette histoire vous permettra de mieux appréhender les règles. Et après quelques parties de **Nemesis**, vous pourrez raconter votre propre histoire !

Tout avait commencé comme d'habitude — je m'étais réveillé dans une brume froide au sein de l'**hibernatorium**, au centre du vaisseau. Nous souffrions tous d'amnésie temporaire à cause de l'hibernation et du voyage supraluminique. Chacun se souvenait encore de son nom, mais personne ne savait pourquoi il était là. Le vaisseau nous semblait étranger. Nous savions qu'à la poupe, il devait y avoir trois **moteurs**, et à la proue, un **cockpit**. D'instinct, nous connaissions aussi la position de deux **nacelles** de secours, au cas où la situation dégénère. Le reste était flou. Mais cette fois, l'amnésie était le cadet de nos soucis : l'un de nos camarades baignait dans une mare de sang, un trou béant dans la poitrine. Les voyants d'urgence clignotaient comme un sapin de Noël.

En tant que **capitaine**, je devais éviter la panique, suivre les procédures, inspecter le vaisseau et vérifier l'état des moteurs. Il nous en fallait **au moins deux** pour continuer notre route vers la Terre... si toutefois les **coordonnées** enregistrées étaient toujours les bonnes.

Nous avions vu assez de films d'horreur pour savoir qu'il nous faudrait des **armes**. Heureusement, nos casiers étaient à portée de main, avec de l'équipement et des **objets** pour faire notre boulot (même si certains ne fonctionnaient pas). À côté de mon **revolver**, je trouvai une lettre avec des instructions laissées par mon employeur. Il y a quelque temps, le **mécano** du vaisseau avait déterré de vieux dossiers incriminant la corporation et il disait qu'une fois de retour sur Terre, il témoignerait contre elle. La compagnie voulait que je fasse en sorte qu'il ne revienne jamais.

Je savais que les membres de l'équipage avaient leur propre plan d'action et leurs **objectifs de corporation**. Je ne pouvais pas leur faire confiance. Deux groupes se formèrent : avec la **pilote**, je devais aller voir le cockpit, pendant que le mécano et le **scientifique** iraient à la **salle des machines**.

Je me mis en route, progressant prudemment dans les **couloirs**. En entrant dans une salle, j'entendis un **bruit** étrange venant de la proue. Puis, la **porte** se referma derrière moi. Une défaillance du système ! J'étais seul à présent.

En regardant autour de moi, je constatai que j'étais dans les **cabines**. Je décidai de **fouiller** l'endroit et trouvai un **extincteur** et un **medikit**. Déjà, je me sentais mieux préparé. Il n'y avait rien de plus, et je repris ma route. C'est à cet instant que la situation dégénéra. D'abord, je mis les pieds dans une mare de **slime** dont je ne pouvais me dépêtrer. Puis, le bruit retentit de nouveau.

Soudain, une **larve** monstrueuse se jeta sur moi. Ses griffes et mandibules dardées vers moi me laissaient entrevoir un sort horrible si je ne réagissais pas rapidement. Je vidai mon chargeur sur la créature jusqu'à ce qu'elle ne bouge plus du tout, gaspillant la plupart de mes **munitions**.

Je savais maintenant qu'il se passait quelque chose de terrible. Que faire ? Suivre les ordres de la compagnie, ou plutôt accomplir mon **objectif personnel** ? Abattre un membre d'équipage au moment où la survie de l'humanité était en jeu n'était peut-être pas une priorité. Plutôt que de tuer le mécano, je décidai d'essayer d'envoyer un **signal** en utilisant le **relais de transmission** pour avertir la Terre. Ensuite, je pourrai **examiner** une des créatures dans le **labo** pour rassembler le plus d'informations possible avant de filer.

J'étais en train de reprendre mon souffle quand les bruits se firent de nouveau entendre. Mais cette fois, rien ne me sauta à la gorge. Je continuai d'avancer et retrouvai notre pilote à la **génératrice**. C'était le seul endroit où nous pouvions lancer la séquence d'**autodestruction** du vaisseau. D'après ce que je venais de voir, ça ne me semblait pas une mauvaise idée... mais la génératrice était en **panne**. Il fallait aller chercher le mécano pour la réparer.

En parlant avec la pilote, j'appris que mes craintes étaient fondées : il n'y avait pas qu'une larve à bord. De son côté, elle était tombée sur un spécimen **adulte** qui l'avait blessée. Elle ne souffrait que d'une **blessure légère**, mais je craignais qu'elle ait été **infectée**. De plus, cet intrus était maintenant dans notre dos, et nous ne pouvions pas revenir à l'hibernatorium.

Lors des minutes qui suivirent, notre progression fut prudente, d'une salle à l'autre, récupérant au passage ce que nous pouvions. Je parvins à **fabriquer** un **lance-flammes** de fortune avec du **combustible** et des **outils**. Mais à chaque pas, nous entendions des bruits converger sur nous.

Plusieurs salles avaient été endommagées et l'une d'entre elles était **en feu**. Tout cela n'était pas de bon augure. Le vaisseau ne pourrait pas tenir longtemps avant d'**exploser**. Avec la pilote, je me mis à réparer le système de **contrôle des nacelles** pour pouvoir **déverrouiller** deux d'entre elles et nous préparer à fuir de ce piège mortel.

Puis, nous nous séparâmes. La pilote se rendit au cockpit et je me dirigeai vers le relais de transmission pour lancer mon signal. J'eus à peine le temps de commencer la transmission qu'une explosion me jeta contre le mur. Abasourdi, je compris que quelqu'un avait voulu me tuer. Je n'eus pas longtemps à attendre : le mécano venait de surgir dans la salle, brandissant un **cocktail Molotov** dans sa main graisseuse.

Il ne pouvait pas tirer ni me blesser. Les équipages de mission disposent d'**implants** anti-agression qui empêchent la violence ou la mutinerie. Les armes indirectes permettaient toutefois de contourner cette restriction. Mais il avait oublié une chose : en tant que capitaine, je pouvais le **forcer** à suivre un ordre via cet implant.

Je lui ordonnai donc de partir en reconnaissance dans une salle adjacente. Bientôt, j'entendis le bruit que j'attendais : un intrus surgit d'un **conduit** et se jeta sur le mécano. Pour éviter d'être le suivant et m'assurer qu'aucun des deux ne se relève, je lançai une **grenade** dans le couloir.

Je jetai un œil à mes **blessures** : ma jambe était salement amochée. Je la **pansai** et me remis en route, mais je savais que ce ne serait que temporaire : je devais la **soigner** dès que possible.

Malgré la douleur, je parvins à atteindre le cockpit, en **détruisant** une **porte verrouillée**. La pilote y était déjà, et je lui racontai ce qui s'était passé, mais elle était trop pressée pour m'écouter. Elle venait de régler les coordonnées de saut pour la Terre. Nous ne savions pas si tous les moteurs étaient opérationnels, mais il fallait tenter le coup. Il ne nous restait que peu de temps pour atteindre l'hibernatorium avant le **saut** ; et toute personne qui ne serait pas en hibernation à ce moment serait atomisée par l'accélération.

Je lui demandai de marcher devant, espérant passer par le labo pour remplir mon objectif. Mais quelque chose n'allait pas dans son comportement. Je ne pouvais pas dire quoi, mais en tant que capitaine, j'avais appris à ne pas ignorer une intuition.

Heureusement, j'avais ma **clé de registre**, bien utile pour accéder au compte de chaque membre de l'équipage. Je relevai la correspondance de la pilote et découvris qu'elle voulait emmener le vaisseau sur **Mars**, et non sur Terre ; là-bas, une organisation mystérieuse voulait utiliser les intrus pour quelque sinistre dessein.

La suite fut un enfer. Blessé, seul et entouré par des formes de vie hostiles, je ne dus mon salut qu'à mon expérience. Je vidai le réservoir de mon lance-flammes contre un **intrus adulte** pour en venir à bout, mais en vain. Il réussit à m'infliger une profonde morsure à l'épaule. Je pris mon revolver, collai le canon contre la gueule de la créature et lui fit sauter la cervelle avec ma dernière balle, celle que je gardais pour moi.

J'allais perdre connaissance à cause de l'**hémorragie**, quand notre scientifique survint. Il venait du labo et avait pu analyser une des **carcasses d'intrus**, ce qui lui avait permis de trouver un **point faible**. Nous avions un objectif en commun !

Il m'aïda à me lever et nous décidâmes de courir aux nacelles. Hélas, au moment où il s'élançait, un gigantesque **hybride** l'attrapa. Je n'eus d'autre choix que de le laisser. Il fallait que quelqu'un prévienne la Terre !

Enfin, j'atteignis la **section d'évacuation**. Mais, j'y étais attendu par une gigantesque créature, terrifiante, la plus imposante de son espèce. La **Reine**. Il ne me restait que mon extincteur que je transportais depuis le début. Je l'aspergeai avec en désespoir de cause.

À ma grande surprise, la créature **battit en retraite**, me permettant de me glisser dans une **nacelle** de secours et de la lancer.

Je m'en étais sorti. J'avais survécu.

Enfin, c'est ce que je croyais... je sens quelque chose remuer dans mes entrailles. Je ne sais pas combien de temps il me reste. Je laisse ce message au cas où quelqu'un trouverait cette nacelle.

Détruisez mon cadavre. N'examinez pas ces créatures. Ne cherchez pas à les dompter.

Si vous voulez que l'humanité survive, laissez-les, et ne revenez jamais.



MISE EN PLACE : ÉTAPES 1-13, LE PLATEAU

1] Placez le **plateau** sur la table. Utilisez le côté standard, comme sur l'illustration.



Note : le côté standard est identifié par une triple flèche rouge en haut à gauche.

2] Mélangez toutes les **tuiles Salle «2»** sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur les emplacements de salle marqués «2».

Remettez les tuiles en trop dans la boîte.

Note : il y a plus de tuiles Salle «2» que d'emplacements «2» disponibles. À chaque partie, vous ne saurez donc pas quelles salles sont en jeu.

Note : lorsque vous remettez des éléments dans la boîte, ne les regardez pas.

3] Répétez la procédure pour les **tuiles Salle «1»**, que vous placez sur les emplacements de salle «1».

4] Mélangez les **jetons Exploration** sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur chaque tuile Salle.

Remettez les jetons Exploration en trop dans la boîte.

5] Prenez les **cartes Coordonnées** et placez-en une au hasard, face cachée, sur l'emplacement réservé dans le cockpit.

Remettez les autres cartes Coordonnées dans la boîte.

6] Placez un marqueur standard sur la case «B» de la piste de Destination : c'est le **marqueur de Destination**.

7] Prenez au hasard autant de **nacelles** de secours qu'indiqué ci-dessous :

- **1 à 2 joueurs** : 2 nacelles
- **3 à 4 joueurs** : 3 nacelles
- **5 joueurs** : 4 nacelles.

Placez la nacelle qui porte le numéro le plus bas dans la section A, puis la suivante dans la section B, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez placé toutes les nacelles.

Les nacelles doivent être placées avec le côté «verrouillé» visible.

Les nacelles non utilisées restent dans la boîte.

8] Prenez les deux **tuiles Moteur** marquées «1» (1 endommagée et 1 opérationnelle), mélangez-les face cachée et placez-les sur l'emplacement de moteur «1» du plateau, l'une sur l'autre, toujours face cachée. La tuile du haut indique l'état du moteur.

Faites de même pour les tuiles Moteur 2 et 3.

Important : assurez-vous qu'aucun joueur ne voie les tuiles quand vous les mélangez. Personne ne doit connaître l'état des moteurs avant la partie.

9] Posez le **plateau Intrus** à proximité du plateau de jeu et placez les éléments suivants aux emplacements indiqués :

- 5 **jetons Œuf**
- 3 cartes **Point faible** prises au hasard. Placez-les face cachée afin que les joueurs ne sachent pas à l'avance quels points faibles ils vont découvrir.

Les autres cartes Point faible restent dans la boîte.

10] Mettez les **jetons Intrus** suivants dans le **sac Intrus** : 1x vierge, 4x Larve, 1x Rôdeur, 1x Reine, 3x Adulte. Ajoutez ensuite 1 jeton Adulte supplémentaire par joueur.

Placez le reste des jetons Intrus à proximité du plateau. Ils seront utilisés pendant la partie.

Placez également les **jetons Carcasse** d'Intrus près du plateau. Ils représentent les Intrus que vous allez tuer.

11] Placez les paquets de cartes suivants à proximité du plateau, après les avoir mélangés séparément : 3 paquets **Objet** (1 par couleur), 1 paquet **Événement**, 1 paquet **Attaque d'Intrus**, 1 paquet **Contamination** et 1 paquet **Blessure grave**.

Placez le paquet **Objets Fabriqués** à côté des paquets Objets.

Placez le **Scanner** à côté du paquet Contamination.

Les paquets de cartes Action Joueur Intrus et Objectif Solo/Coop ne servent qu'en mode avancé (voir Modes de jeu p.27).

12] Placez les autres marqueurs, jetons et dés près du plateau :

- **marqueurs Feu**
- **marqueurs Panne**
- **marqueurs Bruit**
- **marqueurs Munition/Dégâts**
- **marqueurs standard** (ils serviront pour : blessures légères, slime, signal, autodestruction, temps, et destination)
- **pions Porte**
- **jetons Cadavre rouges**
- **2 dés de combat**
- **2 dés de bruit**
- **jeton Premier joueur**

13] Placez 1 marqueur standard sur la **case verte** de la piste temporelle. Il s'agit du **marqueur Temps**.

La mise en place du plateau est terminée ! Passez à l'étape de mise en place de l'équipage détaillée p.8.

SYMBOLES INTRUS



LARVE



RÔDEUR



ADULTE

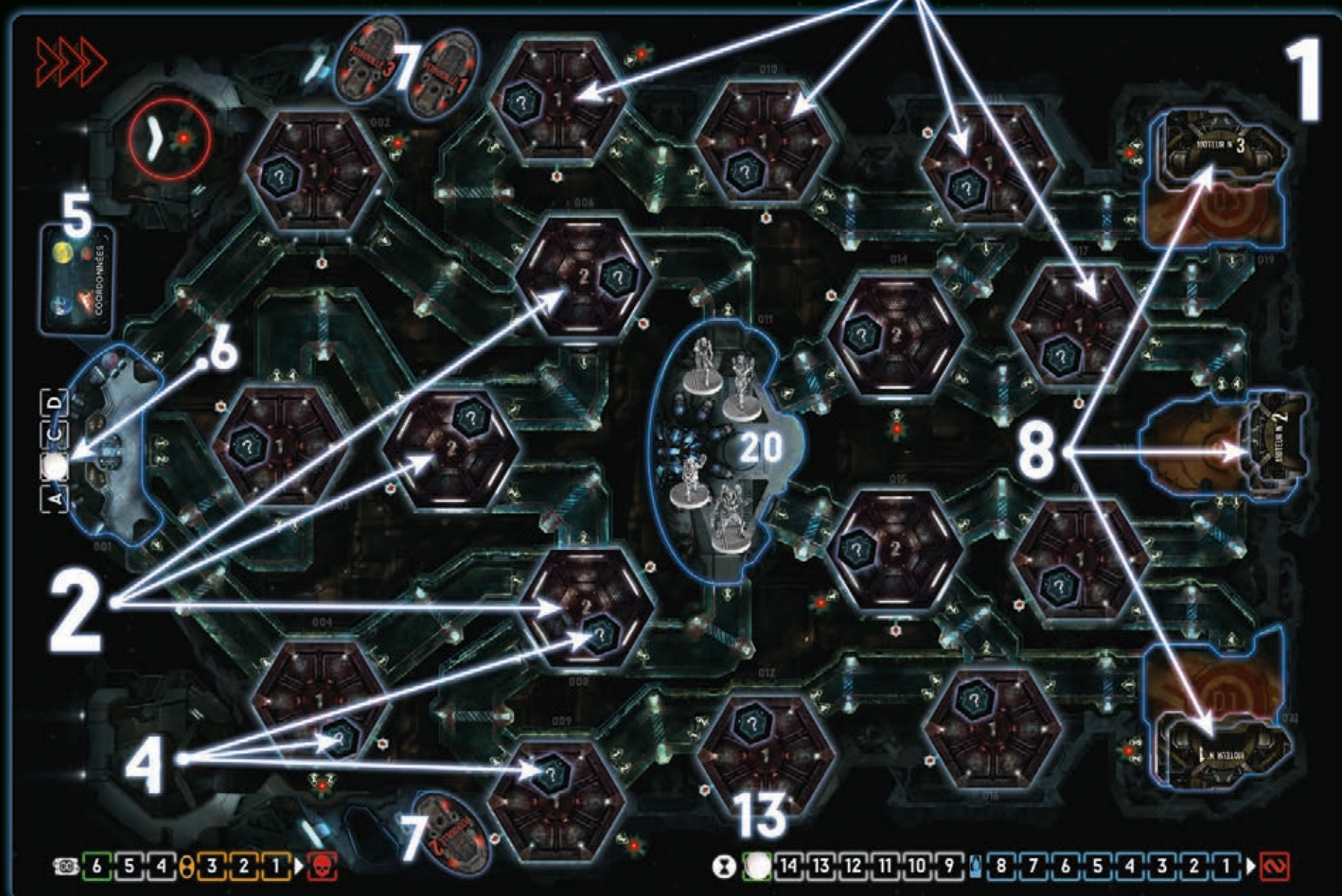


HYBRIDE



REINE

<<< MISE EN PLACE >>>



MISE EN PLACE : ÉTAPES 14-20, L'ÉQUIPAGE

14] Prenez autant d'**aides de jeu** qu'il y a de joueurs et distribuez-les au hasard. Ces cartes définissent l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir leur personnage (voir étape 17). À 3 joueurs, n'utilisez que les cartes 1 à 3, à 4 joueurs, les cartes 1 à 4, etc.

Le numéro indiqué sur l'aide de jeu (et sur l'inventaire) est le numéro du joueur. Il donne l'ordre dans lequel les joueurs choisissent leur personnage. Il sert également pour certains objectifs.

Les aides de jeu non utilisées restent dans la boîte.

Plus d'infos sur les objectifs p.12.

15] Chaque joueur prend le **porte-cartes** (inventaire) qui correspond à son numéro. Cet inventaire permet à chacun de garder ses cartes **Objet** secrètes.

Votre inventaire permet de stocker tous les objets qui ne sont pas lourds. Vous savez ce que vous avez, mais les autres joueurs ne peuvent que tenter de le deviner.

16] Prenez les 2 paquets de cartes **Objectif (Corporation et Personnel)** et retirez-en tous les objectifs impliquant plus de joueurs que vous n'êtes.

Mélangez séparément ces 2 paquets face cachée et donnez à chaque joueur 1 objectif Corporation et 1 objectif Personnel. Les joueurs ne doivent pas dévoiler leurs objectifs !

Remettez les cartes Objectif non distribuées dans la boîte.

Lorsqu'un personnage rencontrera un Intrus pour la première fois, chaque joueur devra conserver un de ses objectifs et défausser l'autre.

Plus d'infos sur la première rencontre p.12.

Astuce : notez que vous recevez votre objectif avant votre personnage. Essayez de choisir le personnage le plus à même de remplir cet objectif !

17] Mélangez toutes les **cartes Rôle**. Les joueurs choisissent dans cet ordre : le joueur 1 prend 2 cartes Rôle au hasard, les révèle, en choisit une, puis remet l'autre dans le paquet. Puis le joueur 2 fait de même, et ainsi de suite.

Un joueur contrôle uniquement le personnage dont il a pioché la carte Rôle.

Remettez ensuite les cartes restantes dans la boîte. Elles ne serviront pas.

18] Chaque joueur/personnage prend le matériel suivant :

A) Son **plateau individuel**.

B) Sa **figurine**, qu'il place à l'hibernatorium.

Utilisez un socle coloré pour mieux repérer votre figurine.

C) Son paquet de **cartes Action**, qu'il mélange et qu'il place à gauche de son plateau pour former sa **pioche**, face cachée.

D) Sa carte **Objet de départ (Arme)**, qu'il place sur l'emplacement « main gauche » ou « main droite » de son plateau, avec autant de **marqueurs Munition** que l'arme en indique.

E) Ses **deux cartes Object de quête**, qu'il place à l'horizontale à proximité de son plateau. Ces objets ne sont pas actifs au début de la partie, mais les joueurs pourront accomplir des mini-quêtes pour les activer.

Remettez les plateaux individuels non utilisés dans la boîte. Ils ne serviront pas.

F) Laissez cet espace libre : il accueillera la défausse de vos cartes Action (et Contamination).

19] Le joueur 1 reçoit le **jeton Premier joueur**.

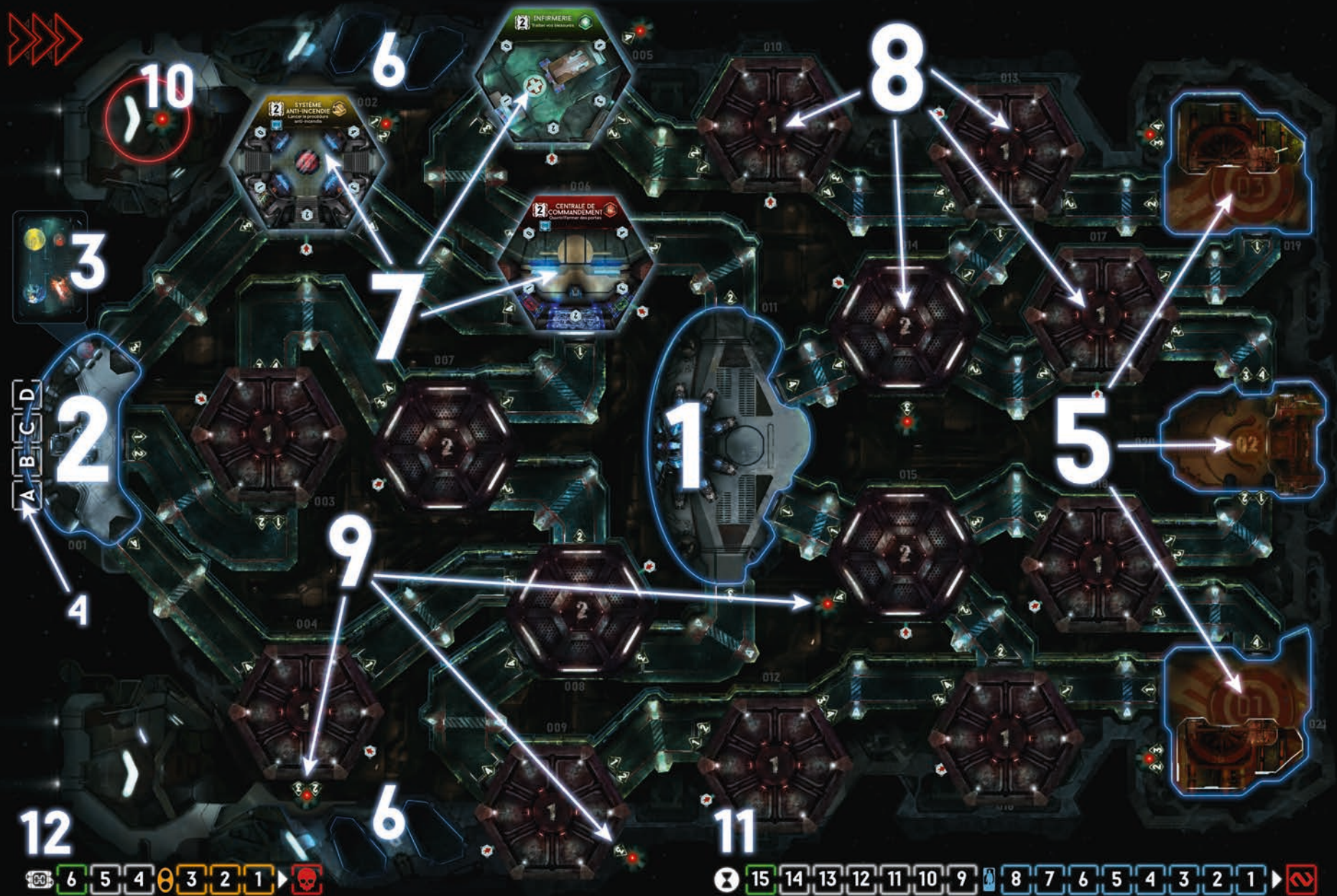
20] Placez le **jeton Cadavre bleu** dans l'hibernatorium. Il représente le corps d'un de vos malheureux camarades gisant dans une mare de sang.

Pendant la partie, considérez ce jeton comme un **cadavre de personnage** (corps).

Le jeton de Cadavre bleu est toujours assigné au premier cadavre trouvé dans le vaisseau.



« DESCRIPTION DU PLATEAU »



DÉFAUSSES

Laissez un espace libre à côté de chacun des paquets suivants pour leur défausse : Objets, Événements, Attaques d'Intrus, et Blessures graves.

Note : chacun des plateaux individuels dispose d'un emplacement spécial pour la défausse des cartes Action. Les cartes Contamination vont également dans la défausse de cartes Action jusqu'à ce qu'elles soient retirées du jeu.

Toutes les cartes de ces paquets sont défaussées face visible.

Tous les **marqueurs** sont défaussés dans la pile correspondante.



DESCRIPTION DU PLATEAU

- 1 – Hibernatorium (salle spéciale)
- 2 – Cockpit (salle spéciale)
- 3 – Emplacement de la carte Coordonnées
- 4 – Piste de Destination
- 5 – Moteur n° 1, moteur n° 2, moteur n° 3 (salles spéciales)
- Important : lorsque vous vous déplacez, les salles spéciales sont considérées comme des salles explorées.*
- 6 – Emplacements des nacelles
- 7 – Exemple de salles explorées
- 8 – Exemples de salles inexplorées
- 9 – Exemples de conduits
- 10 – Icône générique des conduits
- 11 – Piste temporelle
- 12 – Piste d'autodestruction
- 13 – Exemples de compteurs d'objets
- 14 – Exemples de couloirs
- 15 – Exemples de numéros de couloir
- 16 – Exemple de numéro de salle

COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en une succession de **manches**, et se termine lorsque l'une des conditions de fin de partie est remplie.

Plus d'infos sur les buts des joueurs et la fin de la partie p.11.

ORDRE DE JEU

Chaque manche se divise en deux phases consécutives :

- I. Phase Joueur
- II. Phase Événement

I : PHASE JOUEUR

Résolvez les étapes suivantes :



1 : PIOCHE DE CARTES ACTION

Au début de chaque phase Joueur, tous les joueurs tirent des cartes Action de leur pioche jusqu'à atteindre une main de 5 cartes.

Si le jeu (à tout moment) vous demande de tirer une carte Action et que votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche, puis tirez le nombre de cartes requis.



2 : JETON PREMIER JOUEUR

Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes Action, le premier joueur passe son jeton au joueur qui se trouve à sa gauche.

Note : ignorez cette étape lors de la première manche.

À chaque fois qu'il est demandé aux joueurs de faire quelque chose dans l'ordre, commencez par le premier joueur, puis continuez dans le sens horaire.



3 : TOUR DES JOUEURS (ACTIONS)

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour de 2 actions.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur tour de 2 actions (ou ont passé), un nouveau tour s'engage. Chaque joueur peut de nouveau faire 2 actions (ou passer). Cet enchaînement se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Quand c'est le cas, passez à la phase Événement.

Pendant un tour, si un joueur ne peut pas faire d'actions, ou ne souhaite pas en faire, il doit passer.

Un joueur qui passe ne pourra plus faire d'action lors de cette phase.

Lorsqu'un joueur passe, il peut défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite.

Lorsque vous passez, retournez votre aide de jeu du côté « Passé ».

Note : lorsqu'un personnage termine son tour dans une salle avec un marqueur Feu, il subit toujours une blessure légère — voir marqueur Feu p.17.

Les actions disponibles sont décrites plus loin — voir Actions p.12.

II : PHASE ÉVÉNEMENT

Résolvez les étapes suivantes :

4 : PISTE TEMPORELLE

Déplacez le marqueur Temps sur la piste, d'un cran vers la droite.

Si la séquence d'autodestruction a été lancée, déplacez le marqueur correspondant d'un cran vers la droite également.

5 : ATTAQUE DES INTRUS

Tout Intrus engagé en combat avec un personnage l'attaque.

Plus d'infos sur les attaques des Intrus — voir Combat p.18.

6 : DÉGÂTS DU FEU

Tout Intrus occupant une salle avec un marqueur Feu subit 1 dégât.

Plus d'infos sur les dégâts infligés aux Intrus — voir Combat pp.18-20.

Plus d'infos sur le feu p.17.

7 : CARTE ÉVÉNEMENT

Piochez et résolvez 1 carte Événement :

● **DÉPLACEMENT DES INTRUS** : les symboles d'Intrus affichés sur la carte Événement indiquent quels Intrus se déplacent dans une salle adjacente (**sauf** s'ils sont en combat) en empruntant le couloir dont le numéro est indiqué.

Plus d'infos sur les salles et couloirs p.14.

Si le numéro indiqué pointe vers un conduit, retirez la ou les figurines d'Intrus du plateau et placez le(s) jeton(s) correspondant(s) dans le sac Intrus. Si le numéro indiqué pointe vers un couloir avec une porte fermée, le ou les Intrus ne bouge(nt) pas, mais la porte est détruite.

Plus d'infos sur les conduits p.16.

EXEMPLE DE CARTE ÉVÉNEMENT



1 & 2) Symboles d'Intrus et numéro de couloir : les Intrus correspondant à ces symboles (et qui ne sont pas en combat) se déplacent en empruntant le couloir dont le numéro est indiqué. Ici, les Intrus Adultes, les Hybrides et la Reine prennent le couloir n° 1.

3) Effet de l'événement : cet effet se déclenche après le déplacement des Intrus.

Ici, vous vérifiez s'il y a un marqueur Panne sur la génératrice. Appliquez l'effet s'il y en a un. Ensuite, retirez l'événement du jeu (remettez-le dans la boîte), puis mélangez la défausse et la pioche des événements.

● **EFFET DE L'ÉVÉNEMENT** : après l'étape de déplacement des Intrus, résolvez l'effet de la carte Événement.

Après avoir résolu l'événement, défaussez-le (sauf si le texte dit le contraire). Si vous arrivez au bout du paquet Événement (ce qui est rare), mélangez la défausse pour former un nouveau paquet Événement.

8 : SAC INTRUS

Piochez 1 jeton Intrus dans le sac.

L'effet dépend du jeton pioché.



LARVE : retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.



RÔDEUR : retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Hybride à la place.



ADULTE : tous les joueurs résolvent un **jet de bruit**, dans l'ordre. *Plus d'infos sur les jets de bruit p.15.*

Si un personnage est en combat avec un Intrus, il ne fait pas de jet de bruit.

Remettez le jeton Adulte dans le sac.



HYBRIDE : tous les joueurs résolvent un **jet de bruit**, dans l'ordre.

Si un personnage est en combat avec un Intrus, il ne fait pas de jet de bruit.

Remettez le jeton Hybride dans le sac.



REINE : s'il y a au moins un personnage dans le nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre. *Plus d'infos sur les rencontres p.18.*

Si le nid n'a pas encore été découvert ou si personne ne s'y trouve, ajoutez un jeton Œuf supplémentaire sur le plateau Intrus.

Remettez le jeton Reine dans le sac.



VIERGE : ajoutez un jeton Adulte dans le sac. S'il n'y a pas de jeton Adulte disponible, rien ne se passe. Remettez le jeton vierge dans le sac.

9 : FIN DE LA MANCHE

Commencez une nouvelle manche.

La manche se termine après la résolution de l'étape du sac Intrus. Cela signifie que toutes les rencontres, attaques-surprises, etc. ont été jouées. Ensuite, une nouvelle manche commence avec une phase Joueur où les joueurs tirent leurs cartes Action.

BUTS DES JOUEURS ET FIN DE LA PARTIE

BUTS DES JOUEURS

Il peut y avoir plusieurs vainqueurs à **Nemesis**, mais ce n'est pas un jeu coopératif, même si les joueurs peuvent (et parfois doivent) coopérer. Chaque joueur a son propre objectif et vous ne devez pas vous soucier de la réussite des autres pour remporter la victoire.

Pour gagner la partie, un joueur doit remplir 2 conditions :

1) **REMPLEIR SON OBJECTIF** tel qu'indiqué sur la carte Objectif qu'il a conservée.

2) **SURVIVRE**, ce qui laisse deux options : [1] être en hibernation au moment où le vaisseau effectue son saut vers la Terre avec deux moteurs opérationnels **OU** [2] s'échapper du vaisseau avec une nacelle.

Important : certains objectifs demandent de modifier la destination du vaisseau, par exemple en le faisant aller sur Mars au lieu d'aller sur Terre.

Plus d'infos sur les coordonnées, l'hibernatorium et les nacelles — voir Index des salles p.26.

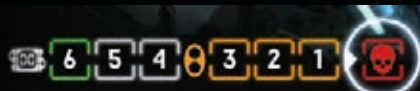
FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :



● **Le marqueur Temps atteint la dernière case de la piste temporelle** : le vaisseau fait son saut dans l'hyperespace. Tous les personnages qui ne sont pas en hibernation sont tués par l'accélération.

Important : les Intrus ne sont pas tués par l'accélération. Si votre objectif était de tuer la Reine, un Hybride, ou de détruire le nid, votre mission est un échec.



● **Le marqueur d'autodestruction atteint la dernière case de la piste d'autodestruction OU vous devez placer un 9^e marqueur Feu ou Panne** : le vaisseau explose et **tout** ce qui est à son bord est tué (personnages actifs et en hibernation, Intrus, nid, etc. — cela peut être important pour certains objectifs).

Plus d'infos sur l'autodestruction — voir Génératrice, Index des salles, p.26.

● **Le dernier joueur en vie (pas en hibernation) à bord du vaisseau meurt, hiberne, ou utilise une nacelle** : plus personne ne peut faire quoi que ce soit sur le plateau.

Si la séquence d'autodestruction est active, déplacez son marqueur sur la dernière case de la piste et résolvez-en les effets. Sinon, déplacez le marqueur Temps sur la dernière case de la piste temporelle et résolvez-en les effets.

Si l'une des trois situations données précédemment se présente et qu'au moins 1 personnage a survécu (soit en hibernation, soit dans une nacelle), alors passez au contrôle de victoire.

CONTRÔLE DE VICTOIRE



1) CONTRÔLE DES MOTEURS

Si le vaisseau n'a pas explosé, vérifiez l'état de ses moteurs. Révélez les tuiles Moteur du **dessus** de chacun des trois moteurs.

S'il y a 2 ou 3 moteurs endommagés, le vaisseau explose et **tout** ce qui est à son bord est tué (personnages actifs et en hibernation, Intrus, nid, etc. — cela peut être important pour certains objectifs).

Note : s'il y a un marqueur Panne sur un moteur, cela ne fait qu'empêcher l'action de la salle. Tant que la tuile Moteur est opérationnelle, elle n'est pas considérée comme endommagée, même s'il y a un marqueur Panne dessus.

Plus d'infos sur les moteurs — voir Index des salles, p.26.



2) CONTRÔLE DES COORDONNÉES

Si le vaisseau n'a pas explosé, révélez la carte Coordonnées. Le marqueur Destination indique sa destination.

Si le vaisseau ne se dirige pas vers la Terre, tous les personnages de l'hibernatorium meurent.

L'objectif **Quarantaine** qui demande une autre destination (Mars) est la seule exception à cette règle. Un personnage avec cet objectif ne meurt pas s'il est en hibernation et que la destination du vaisseau est Mars.

Important : seuls les personnages meurent si le vaisseau ne se dirige pas vers la Terre. Les Intrus ne sont pas affectés.

Note : dans ce cas, même si les personnages meurent, le vaisseau survit.

Plus d'infos sur les coordonnées — voir Cockpit, Index des salles, p.26.



3) CONTRÔLE DE CONTAMINATION

Chaque personnage en vie (soit en hibernation, soit dans une nacelle) vérifie ses cartes Contamination.

A) Chaque personnage scanne les cartes Contamination de sa pioche de cartes Action, de sa défausse et de sa main.

B) S'il y a au moins 1 carte **infectée**, il mélange toutes ses cartes (Action et Contamination) pour former une nouvelle pioche, puis pioche les 4 premières cartes. S'il y a au moins 1 carte Contamination (infectée ou non), il est tué. Sinon, il en réchappe.

Si un personnage a une Larve sur son plateau individuel, il ne résout que l'étape B.

Plus d'infos sur les cartes Contamination p.20.



4) CONTRÔLE D'OBJECTIF

À cette étape, s'il reste des personnages en vie, chacun d'entre eux doit maintenant révéler l'objectif qu'il avait conservé et vérifier qu'il remplit les conditions indiquées.

Si votre objectif est rempli, bravo, vous avez gagné !

TERMINER LA PARTIE AVANT LES AUTRES JOUEURS

Si un personnage utilise une nacelle, hiberne ou meurt, alors il ne peut plus prendre part au jeu et termine la partie en tant que spectateur. À la fin de la partie, les personnages encore en vie vérifient s'ils ont rempli leur objectif et s'ils ont gagné.

Le premier personnage à mourir peut continuer le jeu comme **Intrus** — voir Modes de jeu, Jouer en tant qu'Intrus, p.27.

MOMENTS SPÉCIAUX DU JEU

En cours de jeu, il existe deux moments spéciaux qui ne sont pas liés à une manche donnée, mais se déclenchent sous certaines conditions :

- la première rencontre avec un Intrus ;
- le premier personnage tué.

PREMIÈRE RENCONTRE

La première fois qu'un membre d'équipage rencontre un Intrus, chaque joueur doit faire un choix entre son objectif de corporation et son objectif personnel.

Lorsque la première figurine d'Intrus (de n'importe quel type) arrive sur le plateau, la situation change du tout au tout. **Chaque joueur choisit immédiatement l'une de ses deux cartes Objectif.** Celle qui n'est pas choisie est retirée du jeu face cachée. Puis la rencontre qui a déclenché cette procédure est résolue normalement.

À compter de cet instant, chaque joueur n'a plus qu'un seul objectif et va s'efforcer de le remplir (en le cachant aux autres joueurs).

Note : les joueurs n'ont pas le droit de consulter les objectifs défaussés par les autres !

Note : les œufs ne sont pas des Intrus.

Plus d'infos sur les rencontres — voir Rencontre et Combat p.18.



PREMIER PERSONNAGE TUÉ

L'IA du vaisseau lance les procédures d'urgence au moment où le premier personnage est tué.

Toutes les nacelles se déverrouillent automatiquement (retournez-les face « déverrouillé » visible).

Les nacelles peuvent être verrouillées (et déverrouillées) de nouveau pendant le reste de la partie, par exemple depuis la salle de contrôle des nacelles.

Plus d'infos sur les nacelles et leur salle de contrôle — voir Index des salles pp.25-26.

Le premier personnage à mourir peut continuer le jeu comme Intrus — voir p.27.

AUTRES MOMENTS SPÉCIAUX



● **OUVERTURE DES COMPARTIMENTS D'HiBERNATION :**

lorsque la piste temporelle atteint une case **bleue**, les compartiments d'hibernation s'ouvrent. Vous ne pouvez pas y entrer avant.



● **POINT DE NON-RETOUR :** lorsque le marqueur d'auto-destruction atteint une case **jaune**, toutes les nacelles se déverrouillent automatiquement et il n'est plus possible d'arrêter la séquence d'auto-destruction.

OBJECTIFS

Puisque la plupart des objectifs requièrent une connaissance de base du jeu (actions de salle, règles de destruction du vaisseau, utilisation des nacelles, etc.), vous trouverez ci-dessous quelques astuces pour retrouver les sections du manuel qui vous intéressent.

Important : quel que soit l'objectif choisi, vous devez survivre à la partie, soit en prenant une nacelle, soit en hibernant (et dans ce cas, le vaisseau doit rester intact).

LE JOUEUR X NE DOIT PAS SURVIVRE

Le joueur désigné ne doit pas être en vie à la fin de la partie (au moment du contrôle d'objectif). Vous n'avez pas à le tuer directement, mais il ne doit pas survivre. Vous pouvez le piéger dans une salle en feu avec un Intrus, vous faire aider par un autre joueur...

Vous pouvez aussi fuir à bord d'une nacelle et abandonner le reste de l'équipage dans un vaisseau en proie aux flammes, aux pannes, avec des moteurs endommagés, une séquence d'autodestruction en cours, des coordonnées erronées... et espérer que tout le monde meure ou que le vaisseau explose avec votre cible à l'intérieur.

Plus d'infos sur le feu, les pannes, les moteurs endommagés, la séquence d'autodestruction — voir Fin de la partie p.11.

Plus d'infos sur les marqueurs Feu ou Panne p.17.

Plus d'infos sur l'autodestruction — voir Génératrice, Index des salles, p.24.

Plus d'infos sur l'hibernatorium, les nacelles et les moteurs — voir Index des salles p.26.

VOUS DEVEZ ÊTRE LE SEUL SURVIVANT

Personne d'autre ne doit survivre à la partie.

ENVOYER UN SIGNAL

Vous devez trouver le relais de transmission et faire son action de salle. Il y a toujours un relais de transmission sur le plateau. Cherchez-le parmi les salles marquées « 1 ».

Plus d'infos sur le relais de transmission — voir Index des salles, p.24.

LE VAISSEAU DOIT ATTEINDRE LA TERRE/MARS

Le vaisseau atteindra sa destination si les coordonnées du cockpit sont correctes et si au moins deux des trois moteurs fonctionnent (tuile « opérationnel » sur le dessus).

Plus d'infos sur les moteurs endommagés — voir Fin du jeu p.11.

Plus d'infos sur les coordonnées, le cockpit et les moteurs — voir Index des salles, p.26.

DÉCOUVRIR UN POINT FAIBLE

Pour découvrir un point faible, un membre de l'équipage doit apporter un corps (œuf, cadavre ou carcasse) au laboratoire et faire l'action de la salle. Cela peut être vous ou quelqu'un d'autre. Si un point faible a été découvert avant la fin de la partie, l'objectif est rempli.

Vous pouvez trouver des œufs d'Intrus dans le nid. Il y a toujours un nid et un laboratoire sur le plateau. Cherchez-les parmi les salles marquées « 1 ».

Plus d'infos sur les points faibles p.21.

Plus d'infos sur les corps p.22.

Plus d'infos sur le laboratoire et le nid — voir Index des salles pp.24-25.

DÉTRUIRE LE NID

Le nid est détruit lorsque plus aucun œuf d'Intrus ne s'y trouve. Voyez la description du nid dans l'index des salles pour savoir comment détruire les œufs. Il y a toujours un nid sur le plateau. Cherchez-le parmi les salles marquées « 1 ».

Plus d'infos sur le nid — voir Index des salles p.25.

ACTIONS

Lors de chaque tour, les joueurs peuvent faire différentes actions.

Il existe 4 groupes d'actions dans le jeu :

- Actions de base
- Actions des cartes Action
- Actions des cartes Objet
- Actions de salle

Plus d'infos sur la phase Joueur p.10.



icônes d'action

COÛT D'UNE ACTION

Chaque action affiche une icône d'action qui indique le coût qui lui est associé. Pour payer le coût d'une action, vous devez défausser autant de cartes Action de votre main que le chiffre indiqué dans l'icône. Les cartes défaussées sont mises face visible dans votre défausse.

Important : même si elles font partie de la pioche Action, les cartes Contamination ne sont pas des cartes Action. Elles ne peuvent pas être défaussées pour payer le coût d'une action. Ces cartes représentent votre état de fatigue et peuvent poser de plus sérieux problèmes.

Plus d'infos sur les cartes Contamination p.20.



ACTION EN COMBAT OU HORS COMBAT

Certaines actions ou objets sont marqués d'un symbole spécial :



SEULEMENT EN COMBAT : cette action ne peut être faite qu'en combat.

Un personnage est considéré en combat s'il y a un Intrus dans sa salle. Les œufs ne sont pas des Intrus.



SEULEMENT HORS COMBAT : cette action ne peut pas être faite en combat.

Si une action n'est marquée d'aucun de ces deux symboles, elle ne souffre pas de ces restrictions.

ACTIONS DE BASE

Les actions de base sont les mêmes pour tous les personnages. Pour faire une action, un personnage doit remplir les conditions demandées. Vous ne pouvez **PAS** faire une action de base en combat, sauf Déplacement (Fuite), Tir et Corps-à-Corps.

1 DÉPLACEMENT : déplacez votre figurine dans une salle adjacente en tenant compte des règles de déplacement.

Note : en combat, un déplacement est forcément une fuite.

Plus d'infos sur le déplacement p.14.

Plus d'infos sur la fuite p.19.

2 DÉPLACEMENT VIGILANT : fonctionne comme un déplacement, mais au lieu de résoudre un jet de bruit après le déplacement, placez un marqueur **Bruit** dans un couloir de votre choix relié à la salle où vous entrez.

S'il y a déjà un marqueur **Bruit** dans tous les couloirs reliés à la salle où vous allez, vous ne pouvez pas faire de déplacement vigilant.

Vous ne pouvez pas faire de déplacement vigilant depuis un combat.

*Un couloir ne peut jamais accueillir plus d'un marqueur **Bruit**.*

*Plus d'infos sur le déplacement, les jets de bruit et les marqueurs **Bruit** pp.14-15.*

1 TIR : attaquez un Intrus (de votre salle uniquement) avec une arme que vous tenez en main (emplacement « main gauche » ou « main droite »). Vous devez défausser un marqueur **Munition** de cette arme.

Plus d'infos sur le tir — voir Rencontre et Combat p.18.

Plus d'infos sur les objets tenus en main — voir Objets p.22.

1 CORPS-À-CORPS : attaquez un Intrus (de votre salle uniquement) à mains nues ou avec ce qui vous tombe sous la main.

Vous pouvez attaquer des œufs non transportés au corps-à-corps — voir Détruire des œufs, p.25.

Plus d'infos sur le corps-à-corps — voir Rencontre et Combat p.19.

1 RAMASSER UN CORPS LOURD : ramassez 1 corps lourd de votre salle. Cela peut être un cadavre de personnage, une carcasse d'Intrus ou un œuf d'Intrus.

Note : lorsque vous trouvez des objets lourds, vous n'êtes pas tenu d'utiliser cette action. Cette action ne s'applique qu'aux corps.

Plus d'infos sur les corps lourds p.22.

1 ÉCHANGER : proposez un échange de cartes avec les personnages de votre salle.

Les joueurs peuvent se montrer les objets ou corps qu'ils proposent à l'échange. Si deux joueurs s'entendent sur une transaction, ils procèdent à l'échange. Même si plusieurs joueurs peuvent participer, seul le joueur actif doit payer l'action Échanger.

Un joueur peut donner un objet ou un corps sans rien demander en retour.

Note : les munitions sont indissociables de l'arme échangée.

1 FABRIQUER UN OBJET : défausser 2 cartes **Objet** avec des icônes bleues pour prendre une carte **Objet** fabriqué comportant les mêmes icônes (en gris).

Vous ne pouvez pas fabriquer un objet si sa carte n'est plus disponible, même si vous disposez des composants nécessaires.

Plus d'infos sur les objets fabriqués p.23.

ACTIONS DES CARTES ACTION



Chaque personnage dispose de son propre paquet de 10 cartes, dont certaines sont uniques. Ce paquet représente les actions qu'il peut faire. Chacune dispose d'une description détaillée.

Pour faire l'action indiquée sur une carte **Action**, défaussez-la face visible et payez le coût indiqué.

Important : dans ce cas, le coût de l'action est le nombre de cartes que vous devez défausser de votre main en plus de la carte jouée.

Si une carte **Action** comprend deux sections séparées par **OU**, vous choisissez l'action que vous voulez faire.

EXEMPLE DE CARTE ACTION :



Voici une carte **Action** du Capitaine : menues réparations.

1) L'icône « hors combat » indique que cette action ne peut être faite pendant un combat.

2) **Coût de l'action** : dans ce cas, vous devez défausser 2 autres cartes de votre main pour faire cette action.

3) **Effet de l'action.**

4) Indique deux possibilités d'action :

- soit défausser le marqueur **Panne** de la salle ;
- soit réparer/casser le moteur de la salle.

ACTIONS DES CARTES OBJET



Certains objets permettent de faire des actions spécifiques.

Dans ce cas, tout est indiqué dans la description de la carte.

Plus d'infos sur les objets p.22.

ACTIONS DE SALLE



La plupart des salles permettent de faire une action spécifique.

Voyez l'index des salles p.24 pour une description détaillée de chaque salle.

DÉPLACEMENT ET JETONS EXPLORATION

Vous allez beaucoup vous déplacer dans le vaisseau pendant la partie : il faudra découvrir de nouvelles salles, trouver des objets pour assurer votre survie, compléter vos objectifs, réparer du matériel défectueux ou dangereux... le but du jeu, après tout, est de vous sortir de cet enfer.

SALLES ET COULOIRS



Les figurines de personnage peuvent être placées et faire des actions uniquement dans les **salles** (considérez les salles spéciales telles que l'hibernarium, les moteurs ou le cockpit comme des salles normales).

Unique exception : les jetons Nacelle — voir Nacelles, Index des salles, p.26.

Les figurines d'Intrus peuvent être placées uniquement dans les salles.

Les **couloirs** relient les salles entre elles et servent à se déplacer d'une salle à l'autre, mais ni les personnages ni les Intrus ne peuvent s'y arrêter.

Les effets d'un déplacement dans un couloir sont résolus **après** être entré dans une salle.

ACTION DE DÉPLACEMENT

L'action de déplacement est la plus utilisée pour explorer le vaisseau.

Plus d'infos sur l'action de déplacement — voir Actions pp.13-14.

Lorsque vous faites une action de déplacement, vous déplacez votre figurine vers une salle **adjacente**.

Deux salles sont dites adjacentes lorsqu'elles sont directement reliées entre elles par un **couloir**, sauf si une porte fermée les sépare, auquel cas on ne les considère plus comme adjacentes pour le déplacement des joueurs.

Plus d'infos sur les portes fermées p.17.

Après être entré dans une salle, résolvez les étapes suivantes :

1) Si la salle était encore **inexplorée** (face cachée), retournez-la face visible. Puis révélez le **jeton Exploration** qui s'y trouve.

Plus d'infos sur les jetons Exploration pp.14-15.

2) Si la salle est vide (explorée ou non, mais sans personnage ni Intrus), résolvez un **jet de bruit**.

Plus d'infos sur les jets de bruit p.15.

S'il y a quelqu'un dans la salle (un personnage ou un Intrus), **ne résolvez pas de jet de bruit**.

Astuce : entrer dans une salle où se trouve déjà un personnage présente certains avantages, mais aussi un plus grand risque. Certains événements demandent à tous les personnages d'une même salle de résoudre chacun un jet de bruit. Et dans ce cas, être en groupe est plutôt un inconvénient...

AUTRES ACTIONS DE DÉPLACEMENT

Certaines actions vous permettent de faire un déplacement, mais avec des règles modifiées, comme **Déplacement vigilant** ou **Reconnaissance**.

Plus d'infos sur le déplacement vigilant — voir Actions de base p.13.

Plus d'infos sur la reconnaissance — voir cartes Action (Éclaireur).

Important : faire une action de déplacement pour quitter une salle où se trouve un Intrus est une action de **Fuite** — voir rencontre et combat pp.18-19.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT VERS UNE SALLE OCCUPÉE



Ici, l'Éclaireur se déplace vers une salle occupée par le capitaine : elle défausse une carte Action et avance. Puisqu'il y a quelqu'un dans la salle d'arrivée, elle ne résout **pas** de jet de bruit. La même règle s'appliquerait s'il y avait un Intrus à la place du capitaine.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT VERS UNE SALLE VIDE



Ici en revanche, l'Éclaireur se déplace vers la cantine qui est vide. Elle défausse une carte Action, avance, et résout un jet de bruit sur lequel elle obtient 2.

Elle place alors un marqueur Bruit (avec le halo bleu) dans le couloir relié à la cantine qui porte le n° 2 (avec le halo rouge).

S'il y avait déjà un marqueur Bruit à cet endroit, il faudrait alors résoudre une rencontre. Heureusement, pour le moment, tout va bien...

JETONS EXPLORATION



Le verso de chaque jeton Exploration affiche :

- 1) un chiffre indiquant le **nombre d'objets** que contient la salle
- 2) un symbole d'**effet spécial**

Ils sont résolus de la manière suivante :

1) DÉFINISSEZ LE NOMBRE D'OBJETS DE LA SALLE

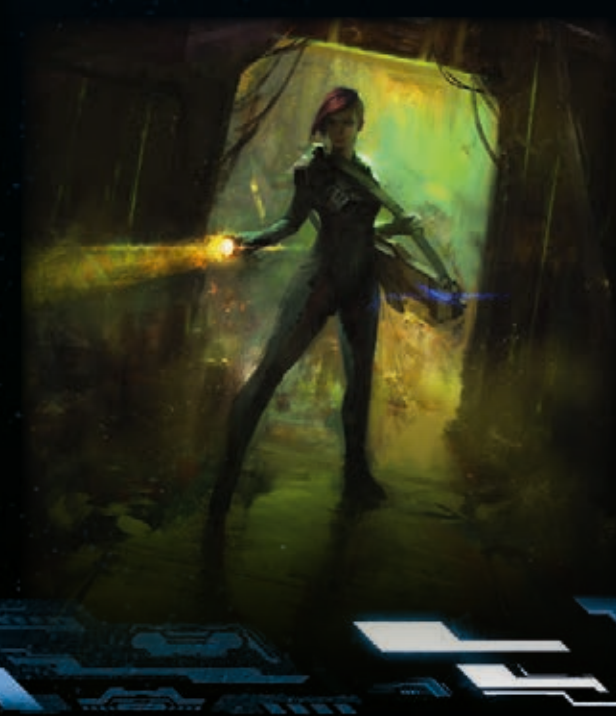
Après avoir révélé le jeton Exploration, faites pivoter la tuile Salle pour que le compteur d'objets indique le même chiffre que celui du jeton, en le plaçant en face de la flèche rouge. C'est le nombre exact d'objets que vous pourrez obtenir depuis cette salle.

N'effectuez pas cette manœuvre pour le nid ou la salle de slime.

Plus d'infos sur les objets et l'action Fouille p.23.



Le compteur d'objets est réglé sur 2 objets.



2) RÉSOLVEZ L'EFFET SPÉCIAL

Un jeton Exploration peut provoquer les effets suivants :



SILENCE

Rien ne se passe.

Ne résolvez pas de jet de bruit pour ce déplacement.

S'il y a un marqueur Slime sur votre plateau, résolvez les effets du jeton **Danger** à la place.



DANGER

Ne résolvez pas de jet de bruit pour ce déplacement.

Tout Intrus situé dans une salle adjacente et qui n'est pas en combat se déplace dans cette salle (plusieurs Intrus peuvent donc arriver).

Si des Intrus sont bloqués par une porte, ils ne se déplacent pas, mais détruisent la porte (voir p.17).

S'il n'y a aucun Intrus dans les salles adjacentes ou s'ils sont tous en combat, placez un **marqueur Bruit** dans chaque couloir relié à cette salle qui n'en comporte pas déjà un (prenez en compte les conduits si la salle en comporte).

Plus d'infos sur les conduits p.16.

Plus d'infos sur les marqueurs Bruit p.17.

Plus d'infos sur le combat p.18.



SLIME

Placez un **marqueur standard** sur la case Slime de votre plateau pour indiquer que vous êtes couvert de slime.

Plus d'infos sur le slime p.17.



FEU

Placez un **marqueur Feu** dans cette salle.

Plus d'infos sur le feu p.17.



PANNE

Placez un **marqueur Panne** dans cette salle.

Plus d'infos sur les pannes p.17.



PORTES

Placez un **pion Porte** dans le couloir que vous avez emprunté pour entrer.

Plus d'infos sur les pions Porte p.17.

Après avoir résolu un jeton Exploration, retirez-le du jeu.

Chaque jeton Exploration n'est résolu qu'une seule fois, au moment où quelqu'un entre pour la première fois dans la salle où il se trouve.

JET DE BRUIT



D'étranges échos résonnent dans les couloirs du Nemesis. Est-ce un des moteurs qui fait des siennes, ou un Intrus ?

Rappel : si vous entrez dans une salle où il y a déjà un personnage ou un Intrus, ne résolvez PAS de jet de Bruit.

Lorsque vous résolvez un jet de Bruit :



RÉSULTAT 1, 2, 3 OU 4

Placez un **marqueur Bruit** sur le couloir correspondant au résultat du dé et relié à la salle (prenez en compte les conduits si la salle en comporte).

Plus d'infos sur les conduits p.16.

Un couloir ne peut **jamais** accueillir plus d'un marqueur Bruit. Si vous devez placer un marqueur Bruit sur un couloir qui en contient déjà un, résolvez une **rencontre** à la place.

Plus d'infos sur les marqueurs Bruit p.17.

Plus d'infos sur les rencontres p.18.



DANGER

Tout Intrus situé dans une salle adjacente et qui n'est pas déjà en combat se déplace dans cette salle (plusieurs Intrus peuvent donc arriver).

Si des Intrus sont bloqués par une porte, ils ne se déplacent pas, mais détruisent la porte (voir p.17).

S'il n'y a aucun Intrus dans les salles adjacentes ou s'ils sont tous en combat, placez un **marqueur Bruit** dans chaque couloir relié à cette salle qui n'en comporte pas déjà un (prenez en compte les conduits si la salle en comporte).

Plus d'infos sur les conduits p.16.

Plus d'infos sur les marqueurs Bruit p.17.

Plus d'infos sur le combat p.18.



SILENCE

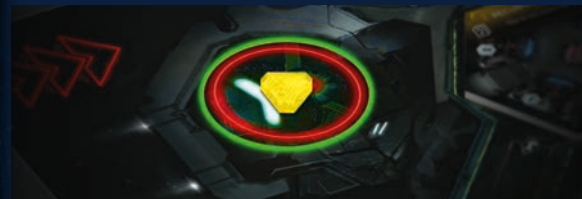
Rien ne se passe. Ne placez aucun marqueur Bruit.

S'il y a un **marqueur Slime** sur votre plateau, résolvez les effets du résultat **Danger** à la place.

PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES



Même si le marqueur Bruit (halo bleu) est dans un couloir avec une porte fermée, il affecte **tout** le couloir. Le bruit ne s'arrête pas à la porte, son effet s'applique aux deux côtés de celle-ci.



Lorsqu'il y a un marqueur Bruit sur l'icône générique des conduits (halo vert), il affecte **tous** les conduits du plateau, comme si chacun d'entre eux avait un marqueur Bruit.

Dans l'exemple précédent, il y a deux marqueurs Bruit autour de la cantine : un dans le couloir (halo bleu) et un dans le conduit (halo vert) ; ce dernier n'est pas posé sur le conduit lui-même, mais sur l'icône générique prévue à cet effet — voir conduits p.16.

NOTES SUPPLÉMENTAIRES SUR LE DÉPLACEMENT DES INTRUS

Les Intrus se déplacent à différents moments de la partie (par exemple suite à un Événement). Lorsque les règles vous demandent de déplacer un ou plusieurs Intrus, elles expliquent en détail comment le faire.

Important : si un Intrus termine son déplacement dans une salle inexplorée, ne le retirez pas du plateau. Ne révélez ni la salle, ni son jeton Exploration.

Si l'on vous demande de placer un Intrus Adulte sur le plateau, mais que les 8 figurines sont déjà en jeu, les Intrus Adultes se retirent. Enlevez toutes les figurines d'Adulte qui ne sont pas en combat et remettez les jetons correspondants dans le sac (si possible).

Ensuite, placez une figurine d'Adulte dans la salle où vous devez résoudre une rencontre.

«« DÉPLACEMENT ET EXPLORATION »»

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DANS UNE SALLE INEXPLORÉE



Ici, l'Éclaireur se déplace de l'hibernatorium à une salle inexplorée. Elle a déjà défaussé une carte pour payer cette action de déplacement.

Avant de déplacer la figurine, le joueur révèle le jeton Exploration (en jaune) et la tuile Salle (en blanc).



L'Éclaireur a découvert la cantine. Le jeton Exploration lui indique que la salle est en panne, elle place donc un marqueur Panne sur la salle. Ce même jeton indique que la salle contient 3 objets. Elle fait donc pivoter la salle pour mettre la flèche rouge en face du 3.

Ensuite, notre Éclaireur résout un jet de bruit car elle vient d'entrer dans une salle vide.



CONDUITS

Le réseau de conduits de ventilation alimente les nombreuses salles du Nemesis. Mais les Intrus l'empruntent eux aussi pour se déplacer rapidement dans le vaisseau. Par défaut, les personnages ne peuvent pas se déplacer via les conduits, de peur de s'y perdre ou d'y rencontrer un Intrus.

Ni les conduits (qui débouchent dans certaines salles) ni l'icône générique des conduits sur le plateau ne sont accessibles aux personnages. En dehors de ces restrictions de déplacement, les conduits sont considérés comme des couloirs.

La carte Conduits de ventilation du Mécano et la carte Plans des conduits sont les seules exceptions à cette règle.

Si le résultat d'un jet de bruit (par exemple) vous demande de placer un marqueur Bruit sur un conduit, **placez ce marqueur sur l'icône générique des conduits** du plateau et non sur le conduit lui-même.

Cette icône ne peut jamais accueillir plus d'un marqueur Bruit. Si vous devez placer un marqueur Bruit alors qu'elle en contient déjà un, résolvez une **rencontre** à la place.

Plus d'infos sur les rencontres p. 18.

Il n'est pas possible de placer un pion Porte dans un conduit.

Si un Intrus se déplace vers un conduit, il disparaît dedans. Défaussez tous ses marqueurs Dégâts, remettez son jeton dans le sac, et retirez la figurine du plateau. S'il y avait un marqueur Bruit sur l'icône générique, il y reste.



- 1) Icône générique des conduits
- 2) Exemples de conduits



MARQUEUR BRUIT

Les marqueurs Bruit ne servent qu'à marquer les couloirs pour les jets de bruit.

Plus d'infos sur le jet de bruit p.15.



MARQUEUR SLIME

Tant que vous avez un marqueur Slime sur votre plateau, vous devez considérer les résultats «Silence» du jet de bruit (et des jetons Exploration) comme des résultats «Danger».

Plus d'infos sur le jet de bruit p.15.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur Slime à la fois. Si vous devez en recevoir un deuxième, rien ne se passe.

Note : vous pouvez recevoir un marqueur Slime de plusieurs façons, et pas seulement à cause d'un jeton Exploration.

Vous pouvez vous débarrasser d'un marqueur Slime avec la carte Vêtements (voir cartes Objet) ou en faisant l'action de salle des Douches.

Le marqueur Slime est un marqueur standard que vous placez sur la case Slime de votre plateau.



MARQUEUR FEU

Les marqueurs Feu ont trois fonctions : 1) ils blessent les personnages qui restent dans une salle en feu, 2) ils infligent des dégâts aux Intrus et 3) ils peuvent faire exploser le vaisseau.

1) À chaque fois que vous terminez votre tour dans une salle avec un marqueur Feu, vous subissez 1 blessure légère.

Rappel : un tour est composé de 2 actions (ou d'une action suite à laquelle vous passez, ou de 0 action si vous ne faites que passer).

Important : vous ne subissez une blessure qu'à la fin de votre tour. Si vous passez, le feu vous inflige 1 blessure légère à la fin de votre tour, mais ensuite, vous ne jouez plus de tour lors de cette phase (même si les autres continuent) et le feu ne vous fait plus rien.

Plus d'infos sur le tour d'actions p.10.

Plus d'infos sur les blessures légères p.21.

2) Lors de chaque phase Événement, lors de l'étape Dégâts du feu, tout Intrus occupant une salle avec un marqueur Feu subit 1 dégât.

Plus d'infos sur les dégâts des Intrus p.20.

3) Il y a 8 marqueurs Feu dans le jeu. Si vous devez placer un marqueur Feu et qu'il n'y en a plus, le vaisseau explose et la partie est terminée.

Note : attention, certaines cartes Événement peuvent propager le feu aux salles adjacentes ou provoquer des pannes dans les salles en feu !

Plus d'infos sur l'explosion du vaisseau — voir Fin du jeu p.11.

Une salle donnée ne peut pas accueillir plus d'un marqueur Feu. Si vous devez en placer un deuxième, rien ne se passe.

Tout marqueur Feu défaussé retourne à la réserve.

Vous pouvez faire l'action d'une salle même si elle est en feu.

Vous pouvez faire l'action Fouille dans une salle même si elle est en feu.

« DÉPLACEMENT ET EXPLORATION »



MARQUEUR PANNE

Les marqueurs Panne ont deux fonctions : 1) ils vous empêchent d'utiliser l'action de salle et 2) ils peuvent mener à l'explosion du vaisseau.

1) S'il y a un marqueur Panne sur une salle, l'action de cette salle n'est plus disponible.

L'action Fouille fonctionne normalement, cependant.

Plusieurs cartes Action (par ex. **Réparations**) et objets (par ex. **Outils**) permettent de défausser un marqueur Panne.

Important : le nid et la salle de slime ne peuvent pas accueillir de marqueur Panne.

Note : une salle (même une salle spéciale comme l'hibernatorium, le cockpit ou les moteurs) peut recevoir un marqueur Panne de plusieurs façons : jeton Exploration, événements, actions, etc.

Note : un marqueur Panne placé sur l'hibernatorium n'a aucun effet sur les personnages qui sont déjà en hibernation.

L'état des moteurs (endommagé/opérationnel) n'est jamais affecté par le marqueur Panne de leur salle.

Plus d'infos sur les moteurs — voir Index des salles p.26.

2) Il y a 8 marqueurs Panne dans le jeu. Si vous devez placer un marqueur Panne et qu'il n'y en a plus, le vaisseau explose et la partie est terminée.

Plus d'infos sur l'explosion du vaisseau — voir Fin du jeu p.11

Une salle donnée ne peut pas accueillir plus d'un marqueur Panne. Si vous devez en placer un deuxième, rien ne se passe.

Tout marqueur Panne défaussé retourne à la réserve.



S'il y a un marqueur Panne dans une salle avec un ordinateur, l'ordinateur est HS. Tant que le marqueur est là, considérez qu'il n'y a plus d'ordinateur dans la salle.

Plus d'infos sur les ordinateurs — voir Index des salles p.24.



PIONS PORTE

Les pions Porte ne peuvent être placés que dans les couloirs. Chaque couloir ne peut accueillir qu'une seule porte.

Les pions Porte n'affectent pas les jets de bruit.

Une porte peut être ouverte, fermée ou détruite. Cela dépend des actions des joueurs et des Intrus (déplacement des Intrus, événements, actions, etc.)



● Quand la porte d'un couloir est **FERMÉE**, placez un pion Porte sur ce couloir.

Lorsque la porte d'un couloir est fermée, les personnages et Intrus ne peuvent plus emprunter ce couloir (ni y lancer une grenade).

Plus d'infos sur le lancer de grenade — voir la carte Objet Grenade.

Lorsqu'un ou plusieurs Intrus doivent se déplacer dans un couloir avec une porte fermée, ils ne se déplacent pas, mais détruisent la porte. Cela peut arriver lorsqu'ils sont attirés par un jeton Danger.

Plus d'infos sur le déplacement des Intrus p.15.



● Quand la porte d'un couloir est **DÉTRUITE**, couchez le pion Porte sur ce couloir. Le déplacement est de nouveau possible.

Une porte détruite ne peut pas être refermée.

La torche plasma (voir cartes Objet du Mécano) est la seule exception à cette règle.



● Quand la porte d'un couloir est **OUVERTE**, retirez simplement le pion Porte du couloir. Au début de la partie, toutes les portes sont ouvertes.

Si le jeu vous demande de placer une porte et que vous n'en avez plus, prenez n'importe quel pion Porte du plateau (sauf détruites) et placez-le à l'endroit indiqué.

Si plusieurs Intrus se déplacent depuis la même salle, leur déplacement est simultané. Ils détruisent la porte, mais restent tous dans la salle de départ.

Les pions Porte sont ignorés quand vous devez résoudre une rencontre.

RENCONTRE ET COMBAT

RENCONTRE

Une rencontre se produit à chaque fois qu'un Intrus apparaît dans une salle où se trouve un personnage (après avoir pioché un jeton Intrus dans le sac).

Plus d'infos — voir jet de bruit p.15

Une rencontre peut aussi être déclenchée par les effets d'une carte Événement (comme **Naissance**) ou certaines cartes Attaque d'Intrus.

Note : un Intrus qui se déplace depuis une salle vers une autre salle contenant un personnage ne compte pas comme une rencontre.

Lorsque vous devez résoudre une rencontre, suivez les étapes ci-dessous :

1) Défaussez tous les marqueurs Bruit des couloirs reliés à la salle (y compris celui de l'icône des conduits si la salle comporte un conduit).

2) Piochez un jeton Intrus dans le sac.

Chaque jeton Intrus est marqué d'un symbole au recto et d'un chiffre au verso.

3) Placez une figurine d'Intrus dans la salle. Le type d'Intrus doit correspondre au symbole du jeton. Voyez le plateau Intrus pour une description de chaque symbole.

4) Comparez le chiffre du jeton avec le nombre de cartes que vous avez en main (cartes Action et Contamination).

Si vous avez moins de cartes que le chiffre indiqué, vous subissez une **attaque-surprise**.

Si vous avez autant ou plus de cartes que le chiffre indiqué, il ne se passe rien.

Mettez le jeton Intrus pioché de côté. Sous certaines conditions, il retournera dans le sac (par exemple si un Intrus disparaît dans les conduits pendant le déplacement des Intrus).

ATTAQUE-SURPRISE

L'attaque-surprise est une attaque d'Intrus qui ne survient que pendant une rencontre. Si vous avez moins de cartes en main que le chiffre indiqué sur le jeton pioché, vous subissez une attaque-surprise.

Plus d'infos sur l'attaque d'Intrus — voir Phase Événement p.10 et p.20.



JETON VIERGE

Si, pendant une rencontre, vous piochez le jeton vierge, placez un marqueur Bruit dans chaque couloir (et conduit) relié à votre salle, puis remettez le jeton vierge dans le sac. La rencontre se termine.

Si le jeton vierge était le dernier du sac, ajoutez 1 jeton Intrus Adulte dans le sac (s'il en reste), puis remettez le jeton vierge avec.

Note : lors de la résolution de l'étape Sac Intrus de la phase Événement, les règles de jeton vierge ne sont pas tout à fait les mêmes.

ENTRER DANS UNE SALLE OCCUPÉE PAR UN INTRUS

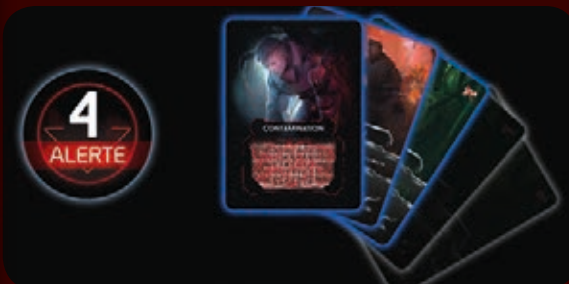
Si vous entrez dans une salle occupée par un Intrus, **ne résolvez pas** de rencontre. Votre personnage et l'Intrus sont considérés comme immédiatement en combat.

EXEMPLE DE RENCONTRE



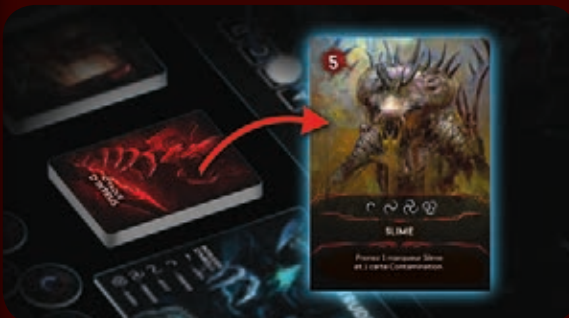
Notre Éclaireur quitte l'hibernatorium pour entrer dans la salle adjacente. Il y a 2 marqueurs Bruit dans les couloirs reliés à cette salle.

Comme elle entre dans une salle vide, elle doit résoudre un jet de bruit. Elle obtient 2. Puisqu'il y a déjà un marqueur Bruit en 2, cela provoque une rencontre.



L'Éclaireur retire tous les marqueurs Bruit des couloirs reliés à la salle et pioche un jeton Intrus dans le sac. C'est un Intrus Adulte marqué du chiffre 4. Or, l'Éclaireur n'a que 3 cartes en main (cartes Action et Contamination).

L'Éclaireur subit donc une **attaque-surprise** : elle doit piocher et résoudre une carte Attaque d'Intrus.



COMBAT

Lorsqu'un personnage et un Intrus se trouvent dans la même salle, les deux sont considérés comme étant en combat.

Au combat, vous pouvez **attaquer** un Intrus ou **fuir** pendant votre tour d'actions. Les **Intrus attaquent** pendant la phase Événement.

Certaines actions ne peuvent pas être utilisées en combat, notamment toutes les actions de base à l'exception de : Déplacement (Fuite), Tir et Corps-à-corps — voir icône « Hors combat » p.12.

Plus d'infos sur les tours d'action — voir phase Joueur p.10.

Plus d'infos sur les attaques d'Intrus — voir phase Événement p.10 et p.20.



ATTAQUE CONTRE UN INTRUS

Pendant votre tour d'actions, vous pouvez attaquer un Intrus de votre salle avec une action de **Tir** ou de **Corps-à-corps**.

Plus d'infos sur les tours d'action p.10, et sur les actions p.12.

ACTION DE TIR

vous pouvez faire une **action de Tir** de base contre un Intrus de votre salle si vous disposez d'une arme avec au moins 1 munition.

1) Choisissez votre arme et votre cible.

2) Défaussez 1 munition de votre arme.

3) Lancez un dé de combat :



Vous manquez la cible.



Si votre cible est une **Larve** ou un **Rôdeur**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous manquez la cible.



Si votre cible est une **Larve**, un **Rôdeur** ou un **Adulte**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous manquez la cible.



Infligez **1 dégât** à votre cible, quel que soit le type de l'Intrus visé.



Infligez **2 dégâts** à votre cible, quel que soit le type de l'Intrus visé.

Important : certaines armes ont des règles spéciales qui peuvent modifier l'action de Tir.

Plus d'infos sur les dégâts et la mort des Intrus p.20.

Plus d'infos sur les armes — voir Objets p.22.

ACTION DE CORPS-À-CORPS : par défaut, vous pouvez faire une **action de Corps-à-corps** de base contre un Intrus de votre salle.

- 1) Piochez une carte Contamination et ajoutez-la à votre défausse de cartes Action.
- 2) Choisissez votre cible.
- 3) Lancez un dé de combat :



Vous manquez la cible et subissez **1 blessure grave**.



Si votre cible est une **Larve** ou un **Rôdeur**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous manquez la cible et subissez **1 blessure grave**.



Si votre cible est une **Larve**, un **Rôdeur** ou un **Adulte**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous manquez la cible et subissez **1 blessure grave**.



Infligez **1 dégât** à votre cible, quel que soit le type de l'Intrus visé.



Infligez **1 dégât** (hé oui...) à votre cible, quel que soit le type de l'Intrus visé.

Plus d'infos sur les dégâts et la mort des Intrus p.20.

Plus d'infos sur les blessures graves p.21.

EXEMPLE DE COMBAT



Notre Éclaireur essaie de tirer sur un Intrus avec son pistolet. Elle dépense 1 carte Action, puis dépense 1 munition de l'arme et lance le dé.

Elle obtient deux touches, mais ce pistolet ne peut en provoquer qu'une seule maximum (spécificité de l'arme). Donc, 1 marqueur Dégâts est placé sur l'Intrus.

Elle tire alors une carte Attaque d'Intrus (représentant l'endurance de l'ennemi) pour connaître les effets des dégâts infligés. Comme la valeur indiquée sur la tache de sang en haut à gauche de la carte est supérieure au nombre de dégâts subis par l'Intrus, il survit.

FUITE

Vous pouvez essayer de fuir le combat en faisant une action de **déplacement** vers une salle adjacente (explorée ou non). Résolez une **attaque d'Intrus** avant votre déplacement.

Plus d'infos sur les attaques d'Intrus — voir phase Événement p.10 et p.20.

S'il y a plusieurs Intrus dans la salle d'où vous fuyez, résolez 1 attaque d'Intrus par Intrus présent dans la salle.

Si vous survivez, votre déplacement se termine dans la salle adjacente.

S'il n'y a personne dans cette salle, résolez un jet de bruit. S'il s'agit d'une salle inexplorée, explorez-la normalement.

Si vous mourez, le corps de votre personnage reste dans la salle d'où vous avez tenté de fuir.

Important : certaines actions autres que l'action Déplacement de base vous permettent de fuir, mais modifient aussi la règle, par ex. Tir de suppression ou de couverture (voir cartes Action).

Note : si vous fuyez vers une salle ne contenant ni personnage ni Intrus, résolez un jet de bruit comme d'habitude.

EXEMPLE DE FUITE



Après avoir infligé un dégât à l'Intrus, l'Éclaireur décide de fuir. Elle dépense 1 carte Action (coût du déplacement) pour se déplacer vers l'hibernarium.

Comme les Intrus attaquent tout personnage qui cherche à s'enfuir, elle pioche une carte Attaque d'Intrus. C'est une carte Morsure avec un symbole d'Intrus Adulte : l'attaque touche l'Éclaireur et elle subit une blessure grave. Malgré tout, elle s'enfuit vers l'hibernarium.

Une situation désespérée appelle une action désespérée. Un tuyau de métal, un outil quelconque ou une crosse de Fusil peuvent servir d'arme de fortune quand tout semble perdu. Pour autant, combattre au corps-à-corps n'est pas sans risque. Si l'attaque échoue, vous subirez immédiatement une blessure grave, et risquez la contamination.

DÉGÂTS ET MORT DES INTRUS



Tache de sang



Jeton Carcasse d'Intrus

Lorsqu'un Intrus subit des dégâts (à cause d'une attaque ou du feu), placez sur sa figurine autant de marqueurs Dégâts que le nombre de dégâts reçus.

Vérifiez ensuite les **effets des dégâts** :

- **Œuf et Larve** : 1 dégât suffit à les tuer. Retirez leur figurine du jeu.
- **Rôdeur ou Adulte** : piochez 1 carte Attaque d'Intrus. Ignorez tout ce qui est écrit à l'exception du chiffre indiqué dans la tache de sang en haut à gauche.

Si ce chiffre est **inférieur ou égal** au nombre de marqueurs Dégâts de l'Intrus, l'Intrus est **tué**. Retirez sa figurine de la salle où elle se trouve et remplacez-la par un jeton Carcasse d'Intrus (ce jeton représente donc un **corps**).

Si en revanche le chiffre est supérieur, l'Intrus est toujours en vie.

Défaussez la carte piochée : vous en piocherez une autre à la prochaine attaque.

- **Hybride ou Reine** : faites de même que pour un Rôdeur ou un Adulte, mais avec **2** cartes dont vous additionnez les chiffres au lieu d'une seule. Si le total des cartes est inférieur aux dégâts déjà infligés, alors l'Hybride ou Reine est tué(e) ; sinon, il ou elle survit.

Note : la tache de sang représente l'endurance de l'Intrus. Cette valeur varie : si l'Intrus survit à votre première attaque, il faudra piocher une autre carte à l'attaque suivante, et ainsi de suite.

Deux jetons «**5 dégâts**» sont à votre disposition pour suivre les dégâts infligés aux Intrus les plus coriaces tels que la Reine ou les Hybrides.



Icône de retraite

RETRAITE DES INTRUS

Les Intrus semblent sauvages, mais ils ne sont pas inconscients. Ils s'enfuient s'ils ont subi trop de blessures ou si quelqu'un touche un de leurs points faibles.

Lorsque vous vérifiez les **effets des dégâts**, si une carte affiche une icône de **retraite** dans une tache de sang à la place d'un chiffre, alors l'Intrus **bat en retraite**.

Piochez une carte Événement et déplacez l'Intrus par le couloir indiqué dans la section Déplacement d'Intrus de cette carte, puis défaussez l'Événement.

Un Intrus qui bat en retraite conserve les dégâts qui lui ont été infligés, mais s'il disparaît dans un conduit, alors ceux-ci disparaissent également.

Plus d'infos sur les cartes Événement p.10.

La Reine et les Hybrides battent en retraite si l'icône de retraite apparaît sur au moins une des deux cartes Attaque d'Intrus piochées.

<<< RENCONTRE, COMBAT ET BLESSURES >>>

ATTAQUE D'INTRUS

Il existe trois cas de figure pour les attaques d'Intrus :

- **Attaque-surprise**

Plus d'infos sur les attaques-surprises — voir rencontres p.18.

- **Attaque pendant la phase Événement**

Plus d'infos — voir Phase Événement : attaque d'Intrus p.10.

- **Fuite d'un personnage**

Plus d'infos sur la fuite p.19.

Chaque attaque d'Intrus se déroule en suivant ces étapes :

1) Choisissez le personnage attaqué : l'Intrus peut uniquement attaquer un personnage de sa salle.

S'il y a **plusieurs personnages** dans la salle, les Intrus attaquent toujours celui qui a le moins de cartes Action en main. S'il y a égalité, ils attaquent le premier joueur (ou le plus proche du premier dans l'ordre de la manche).

En cas d'**attaque-surprise**, le personnage attaqué est celui qui a déclenché la rencontre.

En cas de **fuite**, le personnage attaqué est celui qui s'enfuit.

2) Piochez et résolvez 1 carte Attaque d'Intrus :

● Si la carte affiche un symbole d'Intrus **correspondant** à l'Intrus qui attaque, résolvez l'effet de la carte.

● Sinon, l'attaque échoue.

Voir le plateau Intrus pour une explication des symboles.

Important : lors d'une attaque d'Intrus, ignorez le chiffre inscrit dans la tache de sang en haut à gauche de la carte Attaque d'Intrus.

Après avoir résolu une attaque d'Intrus, placez la carte Attaque d'Intrus dans sa défausse.

Si vous épuisez le paquet de cartes Attaque d'Intrus, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

EXEMPLE DE CARTE ATTAQUE D'INTRUS



1) Endurance de l'Intrus. Ne sert que pour vérifier si un Intrus meurt après avoir reçu un ou plusieurs marqueurs Dégâts.

2) Symboles d'Intrus. Indiquent quels types d'Intrus peuvent utiliser cette attaque. Lorsque vous piochez une carte lors d'une attaque d'Intrus (rencontre ou phase Événement), l'effet de la carte est résolu si l'un des symboles correspond au type de l'Intrus qui vous attaque.

3) Effet de la carte. Dans cet exemple, vous recevez 1 marqueur Slime et 1 carte Contamination.

ATTAQUE DE LARVE

Si vous êtes attaqué par une **Larve**, ne piochez pas de carte Attaque d'Intrus. En revanche :

- étirez la figurine de Larve du plateau et placez-la sur votre plateau individuel (s'il y en a déjà une, gardez celle que vous avez, et retirez l'autre du jeu) ;

- piochez une carte Contamination.

Plus d'infos sur les cartes Contamination ci-dessous.



CARTES CONTAMINATION



Dans certaines situations, vous recevrez des cartes Contamination en plus de vos blessures (par exemple après une attaque d'Intrus).

Toute carte Contamination reçue, quelle que soit son origine, doit être prise dans le paquet Contamination et **placée au sommet de votre défausse de cartes Actions**.

Les cartes Contamination sont un handicap. Vous devez les garder en main comme des cartes Action, elles n'offrent pas d'actions supplémentaires et **vous ne pouvez pas les dépenser pour payer une action**. Vous pouvez les défausser quand vous **passez**.

Chaque carte Contamination cache une information : la carte peut être **infectée** ou non. Un cryptage rouge empêche la lecture de la carte, et vous ne saurez si vous êtes infecté qu'en utilisant le scanner dessus.

Si vous ne prenez pas la peine de scanner vos cartes Contamination avant la fin de la partie, alors vous prenez le risque de mourir à la fin du jeu, alors que vous sembliez tiré d'affaire.

Plus d'infos sur le contrôle de victoire — voir Buts des joueurs et Fin de la partie p.11.

Note : certaines cartes Événement peuvent vous forcer à scanner vos cartes Contamination.

SCANNER ET RETIRER DES CARTES CONTAMINATION



Plusieurs méthodes existent pour vous débarrasser de vos cartes Contamination (carte Action **Repos**, salles **Cantine**, **Douches** ou **Bloc opératoire**, action d'objet **Antidote**).

Chaque carte/salle concernée détaille la procédure à suivre. Voyez la page suivante pour savoir comment scanner vos cartes.

Prenez le **Scanner** et placez son filtre sur la carte Contamination que vous voulez scanner. Il se peut que le mot **infectée** apparaisse. Si ce n'est pas le cas, la carte n'est pas infectée.

Note : regardez bien, car certains des mots codés sont orthographiquement très proches du mot «infectée».

Dans les deux cas, les effets supplémentaires du scanner sont expliqués sur la carte ou la salle dont vous avez utilisé l'action.

Plus d'infos sur les actions de salle — voir Index des salles p.24.

Si votre carte est **infectée**, placez une figurine de Larve sur votre plateau (conservez la carte Contamination!).

S'il y avait déjà une Larve sur votre plateau, vous êtes tué et un Rôdeur surgit de votre cadavre. Placez sa figurine dans votre salle.

Si une règle vous demande de **retirer** une carte Contamination, retirez-la du jeu.

EXEMPLE DE SCAN D'UNE CARTE CONTAMINATION



Le Capitaine décide de faire une action Repos, qui lui demande de scanner sa carte Contamination.

Il place le scanner dessus et découvre que sa carte est **infectée**!

Il reprend donc sa carte Contamination en main et place une figurine de Larve sur son plateau. Cette figurine indique qu'il a été infecté par un Intrus à un moment de la partie.



Il lui faut rapidement trouver un moyen de se débarrasser de ce parasite, par exemple en allant au bloc opératoire ou en jouant l'objet Antidote.

Comme on dit, si ça saigne, on peut le tuer. Mais, est-ce que ces bestioles saignent vraiment? Comment savoir si c'est du sang? Quoiqu'il en soit, quand on tire dessus, elles ont mal. Cela dit, vous ne pouvez jamais savoir si vous allez pouvoir les tuer avant de tomber à court de munitions... L'équipage n'avait jamais rencontré d'Intrus auparavant, et vous ne savez jamais exactement combien de dégâts il faut leur infliger pour les tuer.

BLESSURES ET MORT DES PERSONNAGES

Pendant la partie, vous pouvez subir deux types de blessures : légères ou graves.



BLESSURES LÉGÈRES

Lorsque vous subissez une blessure légère, placez un marqueur Blessure sur la case du haut de la piste de blessures de votre plateau.

Si un marqueur Blessure se trouvait déjà sur votre piste de blessures, déplacez-le d'un cran vers le bas au lieu d'en placer un nouveau.

Si le marqueur atteint la case Blessure grave, défaussez-le et subissez une blessure grave.

BLESSURE GRAVE

Lorsque vous subissez une blessure grave, piochez 1 carte Blessure grave et placez-la à côté de votre plateau. La blessure vous affecte en permanence.

Chaque type de blessure grave provoque un effet différent, décrit sur sa carte.

Si vous souffrez de 3 blessures graves, la moindre blessure supplémentaire (légère ou grave) vous tuera.

Lorsque vous mourez (quelle qu'en soit la raison), retirez votre figurine de la salle où elle se trouvait et remplacez-la par un jeton Cadavre de personnage (ce jeton représente un corps).

De plus, vous lâchez tous les corps lourds en votre possession. Le reste de vos objets est remis dans la boîte face cachée.

Important : si vous piochez plusieurs blessures graves identiques, leurs effets ne se cumulent pas, mais cela vous prendra plus de temps pour vous débarrasser de ces effets.

Plus d'infos sur les corps et objets lourds p.22.

Mode : Jouer en tant qu'Intrus — voir Modes de jeu p.27



PANSER ET SOIGNER DES BLESSURES

En cours de jeu, vous pouvez panser et soigner vos blessures de différentes façons (avec des vêtements, des pansements, un medikit ou l'action de la salle Infirmerie).

Chaque carte ou salle indique les détails du traitement de la blessure. La blessure peut être pansée ou soignée.

PANSER UNE BLESSURE GRAVE : retournez une de vos cartes Blessure grave face cachée. Son effet est ignoré, mais elle compte toujours dans la limite des 3 blessures graves que vous pouvez subir.

SOIGNER : sur une blessure légère, remontez votre marqueur Blessure d'un cran (ou retirez-le s'il est en haut). Sur une blessure grave pansée, défaussez la carte Blessure grave.

Plus d'infos sur les cartes Objet — voir Objets et corps p.22.



CARTES POINT FAIBLE

Lors de la mise en place, vous avez placé aléatoirement 3 cartes Point faible face cachée sur les emplacements réservés du plateau Intrus. En cours de jeu, vous pourrez découvrir ces points faibles. Ils représentent les connaissances que vous rassemblez face à la forme de vie hostile qui vous menace.

Chaque carte a été placée sur un emplacement qui correspond à un corps donné : 1) Cadavre de personnage, 2) Œuf d'Intrus et 3) Carcasse d'Intrus.



Pour découvrir une carte Point faible, n'importe quel personnage doit aller au laboratoire pour analyser le corps correspondant.

Plus d'infos sur les corps — voir Objets et corps p.22.

Plus d'infos sur l'analyse au laboratoire — voir Index des salles p.24.

Jetons Corps



Œuf d'Intrus



Carcasse d'Intrus



Cadavre de personnage

Après avoir analysé un corps, révélez la carte Point faible associée sur le plateau Intrus. Tout l'équipage profite de cette avancée.

Les cartes Point faible découvertes modifient les règles de base des Intrus et vous donnent un léger avantage contre eux.

OBJETS ET CORPS

Avoir les bons objets au bon moment fera souvent la différence entre la vie et la mort. Vous pouvez récupérer des objets de différentes façons :

- Vous commencez la partie avec une carte Objet dédiée (une arme).
- Vous disposez aussi de 2 objets de quête. Ces deux cartes sont placées face cachée, à l'horizontale. Une fois que vous avez rempli les conditions d'activation d'une carte, vous pouvez dépenser une action de base pour la retourner et elle devient une carte Objet normale.
- En cours de jeu, vous pouvez trouver des objets dans les salles grâce à la carte Action **Fouille**.

Plus d'infos sur l'action Fouille p.23.

- En cours de jeu, vous pouvez fabriquer des objets à partir d'autres objets. Pour ce faire, utilisez l'action de base **Fabriquer un objet**.

Plus d'infos sur l'action Fabriquer un objet p.23.

- Vous pouvez découvrir des corps lourds en cours de jeu (cadavre de personnage, carcasse d'Intrus et œufs) qui ne sont pas représentés par des cartes, mais par des jetons ou des figurines. Ces corps peuvent être transportés. Ils ne suivent pas de règle en particulier et sont utilisés à des moments précis, quand une carte Action, une action de salle ou un Événement s'y réfèrent (par exemple le **laboratoire**).

Important : certains objets sont à usage unique. Vous devez les défausser après les avoir joués.

Lorsqu'une carte Objet est défaussée après utilisation, défaussez-la face visible. Lorsqu'une carte Objet est défaussée **sans** être utilisée (par exemple lors d'une action de Fouille), remettez-la face cachée sous sa pioche.

EXEMPLE DE CARTE OBJET



1) Icône de composant bleue : cette carte peut être utilisée comme un composant pour fabriquer un objet (cocktail molotov).

2) Icône « hors combat » : cette carte ne peut pas être utilisée en combat (si absence d'icône = pas de restriction).

3) Usage unique : cette carte doit être défaussée après utilisation. Après avoir fait l'action de l'objet, placez la carte dans la défausse appropriée.

4) Coût de l'action : vous devez défausser 1 carte Action en plus de celle-ci pour faire cette action.

5) Effet de l'action : décrit les différents effets de l'action. Les pansements peuvent servir à panser une blessure grave ou à soigner toutes les blessures légères.

6) OU : vous devez choisir entre les deux effets proposés pour cette action.

INVENTAIRE ET MAINS DE PERSONNAGE

Il existe deux types de cartes Objet : les objets lourds (portés à la main) et les objets normaux (gardés dans l'inventaire). Les joueurs peuvent aussi transporter des corps lourds (jetons).

INVENTAIRE

Tous les **objets normaux** peuvent être tenus secrets. Placez-les dans votre **Inventaire** (porte-cartes) pour que les autres joueurs ne voient que leur dos. Ils peuvent donc voir la couleur de vos objets, mais pas leur nature. Toutefois, quand vous utilisez une carte Objet, vous devez la montrer aux autres joueurs.

Vous pouvez mettre autant d'objets que vous voulez dans votre inventaire.



ICÔNE DE MAIN/CORPS ET OBJETS LOURDS

Les **objets lourds** (comme les armes) sont marqués d'une icône de main. Ils ne peuvent pas être tenus secrets et ne vont pas dans l'inventaire.

Lorsque vous ramassez ou que vous recevez un corps ou objet lourd, vous devez le placer sur un emplacement de main libre de votre personnage. Vous ne pouvez donc transporter que deux corps ou objets lourds.

Plus d'infos sur les emplacements de main — voir plateaux individuels.

Si vous avez les deux mains prises et que vous voulez prendre un autre corps ou objet lourd, vous devez **lâcher** l'un des corps ou objets lourds transportés.

Plus d'infos à ce sujet ci-contre.

Lorsque vous trouvez une arme au cours d'une action Fouille, placez immédiatement 1 marqueur Munition dessus. Une arme ne peut jamais excéder sa capacité en munitions.

Parfois, vous pouvez « ajouter » une carte Objet à une autre (Chargeur amélioré ou Autochargeur). Considérez que les deux cartes fusionnent : elles ne comptent que comme une carte.

Important : le ruban adhésif vous permet de combiner 2 objets lourds (qui n'occupent plus qu'une seule main), mais pas 2 corps lourds !

Important : une arme ne peut jamais excéder la capacité de munitions indiquée sur sa carte.

Les **objets lourds** sont tous les objets marqués de l'icône de main.

Les **corps lourds** sont des jetons : **œuf d'Intrus** (que vous trouverez souvent au nid), **cadavre de personnage** (jeton Cadavre d'un de vos camarades ou du corps retrouvé au début de la partie) ou **carcasse d'Intrus** (jeton Carcasse placé sur le plateau quand vous tuez un Intrus, sauf les Larves).



LÂCHER UN CORPS OU UN OBJET —

Vous pouvez gratuitement lâcher un ou des corps/objets à tout moment de votre tour.

Ces éléments peuvent venir de vos mains ou de votre inventaire.

Un **corps** lâché reste dans la salle où vous l'avez lâché.

Un **objet** lâché est perdu. Remettez-le face cachée sous sa pioche.

Il y a de tout dans ce vaisseau. Parfois, il faut juste prendre le temps de Fouiller autour de vous. Un extincteur peut toujours être utile. Un peu de combustible, un briquet, et hop, voici un lance-flammes improvisé.



FOUILLE

En plus des objets reçus au début de la partie (1 arme et 2 objets de quête), il existe 4 couleurs d'objets dans le jeu :

- **Rouge** (militaire) ;
- **Jaune** (technique) ;
- **Vert** (médical) ;
- **Bleu** (fabriqué).

Les objets rouges, jaunes et verts peuvent être trouvés dans les salles en utilisant l'action **Fouille** (piochez 2 objets, conservez-en 1).

Plus d'infos sur l'action Fouille — voir la carte action Fouille.

Lorsque vous faites une action **Fouille** dans une salle, vous ne pouvez piocher que des objets de la couleur de la salle (jaune dans une salle jaune, etc.). Pour connaître la couleur d'une salle, regardez la couleur du fond qui apparaît sous son nom et de son texte de règle.

Lorsque vous faites une action Fouille dans une salle **blanche**, vous pouvez piocher des objets de l'une des 3 pioches Objet, au choix.

À chaque fois que vous faites une action **Fouille** dans une salle, le compteur d'objets de la salle diminue de 1. Lorsqu'il atteint 0, la salle ne peut plus être fouillée.

Il existe des exceptions, comme l'action Récupération de l'Éclaireur.

Plus d'infos sur le compteur d'objets p.14.

EXEMPLE D'ACTION FOUILLE



L'Éclaireur décide de fouiller les cabines. Elle défausse sa carte action Fouille et diminue le compteur d'objets d'un cran.

Il s'agit d'une salle blanche. L'Éclaireur peut donc tirer 2 cartes de n'importe laquelle des pioches Objet. Elle choisit la pioche rouge (objets militaires).

Elle trouve une charge énergétique et une grenade. Elle place la charge dans son inventaire (les autres joueurs ne voient que le dos de la carte) et replace la grenade face cachée sous le paquet d'objets militaires, sans rien dire de son choix au reste du groupe.



FABRIQUER UN OBJET

Les cartes Objets bleues sont les objets fabriqués. Ils ne peuvent pas être trouvés en fouillant les salles, mais peuvent être assemblés à partir d'autres objets grâce à l'action **Fabriquer un objet**.

Vous avez le droit de consulter le paquet d'objets fabriqués à tout moment du jeu. Ces cartes ne sont jamais piochées. En revanche, quand vous fabriquez un objet, cherchez-le dans ce paquet et conservez-le.

Plus d'infos sur l'action Fabriquer un objet — voir Actions de base p.13.

Les cartes **Objet fabriqué** affichent 2 icônes grises représentant les composants requis pour fabriquer l'objet.



Les cartes Objet qui peuvent être utilisées comme composants affichent une **icône bleue**. En défaussant la carte, vous obtenez le composant spécifique qui vous permet de créer l'objet fabriqué voulu.



Pour créer un objet fabriqué, vous devez faire l'action de base **Fabriquer un objet** et défausser 2 cartes marquées des icônes bleues correspondant aux icônes grises de l'objet à fabriquer. Chaque carte défaussée fournit une icône parmi les deux nécessaires.

Vous pouvez fabriquer quatre objets différents :

- + = **ANTIDOTE**
- + = **TASER**
- + = **LANCE-FLAMMES**
- + = **COCKTAIL MOLOTOV**

Vous ne pouvez pas fabriquer un objet si la carte bleue correspondante n'est plus disponible, même si vous disposez des composants nécessaires.

Plus d'infos sur ces objets — voir les cartes correspondantes.

OBJETS DE QUÊTE

Les objets de quête ne sont **pas** disponibles dès le début du jeu. Chacun d'entre eux a une condition spéciale que vous devez remplir pour débloquent l'objet (inscrite du côté horizontal de la carte).



Activer un objet de quête est une **action de base**. Une fois activé, retournez sa carte et considérez-le comme un objet standard (il peut occuper une main, être défaussé, donné, etc.)



ATTAQUER LES JOUEURS

L'expérience tend à prouver qu'au-delà d'une certaine période, les missions spatiales menées dans un espace confiné génèrent des tensions indésirables. Pour empêcher qu'elles ne dégénèrent en règlements de comptes, les corporations spatiales dépensent des sommes astronomiques pour que leurs équipages soient munis d'implants générant un champ psychique empêchant toute violence directe envers les homo sapiens. Les membres d'un équipage ne peuvent donc pas s'entretuer.

Vous ne pouvez pas attaquer directement les autres joueurs, mais ils peuvent souffrir de dégâts collatéraux, délibérés ou non. Par exemple, vous pouvez isoler quelqu'un dans une salle en feu, activer l'autodestruction alors qu'il reste du monde à bord, ou jeter une grenade dans une salle où un camarade est aux prises avec un Intrus...

INDEX DES SALLES

Pour faire une action de salle, vous devez être dans la salle qui correspond à cette action (sauf capacité spéciale clairement indiquée).

Vous ne pouvez pas faire une action de salle en combat.

Vous ne pouvez pas faire une action de salle s'il y a un marqueur Panne dans la salle.

SALLES AVEC UN ORDINATEUR



Certaines salles disposent d'un **ordinateur** (icône Ordinateur). Cette icône n'est utile que pour certaines règles (cartes Action, Objet ou Événement).

S'il y a un marqueur Panne sur une salle, l'ordinateur n'est pas disponible. Faites comme s'il n'y avait pas d'icône Ordinateur.

SALLES DE BASE «1»

Les 11 salles de base sont marquées d'un «1» au dos de leur tuile. Vous jouez forcément avec ces tuiles à chaque partie.



ARMURERIE



RECHARGER VOTRE ARME ÉNERGÉTIQUE

Ajoutez 2 jetons Munition à une de vos armes énergétiques.

Note : cette action ne permet pas de recharger des armes classiques.

Note : une arme ne peut jamais excéder la capacité de munitions indiquée sur sa carte.



BLOC OPÉRATOIRE



MENER UNE PROCÉDURE CHIRURGICALE

Scannez **toutes** vos cartes Contamination (pioche, main et défausse) et retirez toutes les cartes infectées.

Retirez toute Larvè de votre plateau.

Défaussez ensuite votre main, puis mélangez votre défausse avec votre pioche.

Après cette procédure, vous subissez une blessure légère et **passez automatiquement**.

Note : vous passez toujours à la suite d'une procédure chirurgicale et votre main reste vide jusqu'au début de la prochaine manche.

Plus d'infos sur le scan des cartes Contamination p.20.



DÉPÔT



FOUILLER LE DÉPÔT

Piochez 2 cartes du paquet de cartes Objet de la couleur de votre choix (rouge, jaune ou vert). Conservez 1 carte et remettez l'autre sous le paquet.

Les Intrus ont une peur panique des extincteurs. On ne sait pas pourquoi, mais comme on dit, « si c'est stupide, mais que ça marche, ce n'est pas stupide ».



GÉNÉRATRICE



LANCER/ARRÊTER LA SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Placez 1 marqueur standard sur la première case (verte) de la piste d'autodestruction.

Dorénavant, à chaque fois que vous déplacez le marqueur Temps, déplacez également le marqueur de la piste d'autodestruction d'une case.

Si un joueur arrête la séquence d'autodestruction, retirez le marqueur (vous le replacerez sur la case verte si une nouvelle séquence est lancée).

Si le marqueur atteint une case **jaune** de la piste, la séquence ne peut plus être arrêtée et toutes les nacelles de secours sont instantanément déverrouillées (elles pourront être reverrouillées).

Lorsque le marqueur atteint la dernière case de la piste (le crâne), le vaisseau explose.

Note : vous ne pouvez pas lancer la séquence d'autodestruction si l'un des personnages est en hibernation.

Voir aussi Fin du jeu p.11.

Un saut dans l'hyperespace n'arrête pas la séquence d'autodestruction !

Le vaisseau explosera tout de même avec tout ce qu'il y a à son bord.

Voir aussi Phase Événement p.10.

Plus d'infos sur les nacelles p.26.



INFIRMERIE



TRAITER VOS BLESSURES

Pansez toutes vos blessures graves **OU** Soignez une de vos blessures graves pansées **OU** Soignez toutes vos blessures légères.

Plus d'infos sur le traitement des blessures p.21.



LABORATOIRE



ANALYSER 1 CORPS

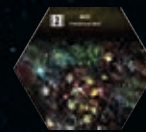
Cette action ne peut être effectuée que si l'un des corps suivants est dans la salle (y compris s'il est porté par un personnage) : cadavre de personnage, carcasse d'Intrus ou œuf.

Découvrez 1 carte Point faible correspondante.

Le corps n'est pas défaussé après l'analyse. Vous pouvez le lâcher gratuitement si vous le souhaitez.

Plus d'infos sur les cartes Point faible p.21.

Plus d'infos sur les corps p.22.



NID



PRENDRE UN ŒUF

Prenez 1 jeton Œuf depuis le plateau des Intrus, puis effectuez un **jet de bruit**.

Les jetons Œuf placés sur le plateau des Intrus représentent les œufs du nid. Lorsque vous prenez (ou détruisez) des œufs du nid, prenez-les depuis le plateau des Intrus.

Notez que prendre un œuf depuis le plateau Intrus coûte 2 actions, alors que le ramasser depuis le plateau coûte 1 action.

Lorsqu'il n'y a plus d'œufs dans le nid (s'ils ont tous été transportés ailleurs ou détruits), celui-ci est considéré comme détruit : placez un marqueur Dégâts dessus.

S'il y a un marqueur Feu dans une salle qui contient des œufs non transportés, détruisez un de ces œufs pendant l'étape de dégâts de Feu de la phase d'événement.

Voir aussi Phase d'événement p.10.

Note : souvenez-vous qu'un œuf est un corps lourd (voir Objets et corps p.22).

Note : vous ne pouvez pas faire d'action Fouille dans cette salle.



DÉTRUIRE DES ŒUFS

Lorsque votre personnage est dans une salle avec des œufs non transportés par un personnage, vous pouvez tenter de détruire ces œufs.

Résolvez cette action comme une action de **Tir** ou de **Corps-à-corps**.

Tout dégât (de tout type) détruit 1 œuf. En cas d'échec sur une action de **Corps-à-corps**, vous ne subissez pas de blessure et ne devez pas tirer de carte Contamination.

Vous pouvez aussi lancer des grenades dans une salle qui contient des œufs non transportés, comme si un Intrus s'y trouvait. Une **grenade** détruit 2 œufs, et un **cocktail Molotov** détruit 1 œuf.

Chaque fois que vous tentez de détruire un œuf, vous devez faire un **jet de bruit**.

Plus d'infos sur les Jets de bruit p.15.



RELAIS DE TRANSMISSION

2 ENVOYER UN SIGNAL

Placez un marqueur standard sur la case Signal de votre plateau.

Certains objectifs vous demandent d'envoyer un signal. Cette salle n'a pas d'autre utilité.



SECTION D'ÉVACUATION A

2 ESSAYER D'ENTRER DANS UNE NACELLE

Vous ne pouvez faire cette action que si une nacelle de la section A avec au moins 1 case libre est déverrouillée.

Résolvez un **jet de bruit**. Si un Intrus apparaît dans cette salle, votre action est un échec.

Après la résolution du jet de bruit, si aucun Intrus n'a atteint la salle, placez votre personnage sur une case libre d'une des nacelles déverrouillées de la section A (chaque nacelle a 2 cases et peut accueillir jusqu'à 2 personnages).

Voyez la section Nacelles de secours page suivante pour déterminer ce qui arrive une fois que vous êtes entré dans une nacelle.

Vous ne pouvez pas entrer dans une nacelle si un Intrus est présent dans la section d'évacuation correspondante.

Plus d'infos sur les Jets de bruit p.15.



SECTION D'ÉVACUATION B

Voir ci-dessus. S'applique à la section B.



SYSTÈME ANTI-INCENDIE

2 LANCER LA PROCÉDURE ANTI-INCENDIE

Choisissez n'importe quelle salle.

Défaussez un marqueur Feu de cette salle (s'il y en a un).

Tous les Intrus de cette salle s'enfuient (piochez une carte Événement pour chaque Intrus afin de déterminer la direction dans laquelle il s'enfuit).

Astuce : vous pouvez utiliser la procédure anti-incendie pour faire fuir les Intrus, même s'il n'y a pas de marqueur Feu dans la salle.

Plus d'infos sur le déplacement des Intrus — voir Phase Événement p. 10 et p.15.

SALLES SUPPLÉMENTAIRES «2»

Les 9 salles supplémentaires sont marquées d'un «2» au dos de leur tuile. Seules 5 d'entre elles sont en jeu à chaque partie.



CABINES

REPRENDRE SON SOUFFLE

Lorsque vous êtes dans cette salle au début d'une manche et si aucun Intrus ne s'y trouve, piochez une carte Action supplémentaire (jusqu'à 6 au lieu de 5).

L'effet passif de cette salle ne fonctionne pas si elle contient un marqueur Panne.



CANTINE

2 MANGER UN MORCEAU

Soignez 1 blessure légère.

Vous pouvez choisir de scanner toutes les cartes Contamination de votre main pour en retirer toutes les cartes non infectées.

Si au moins une de ces cartes est infectée, placez une figurine de Larve sur votre plateau de personnage (et conservez cette carte Contamination). S'il y avait déjà une Larve sur votre plateau, vous êtes tué. Placez un Rôdeur dans la salle où vous êtes mort.

Plus d'infos sur le scan des cartes Contamination — voir p.20.



CENTRALE DE COMMANDEMENT

2 OUVRIR/FERMER DES PORTES

Vous pouvez choisir n'importe quelle salle et ouvrir/fermer une ou plusieurs portes dans les couloirs qui y sont reliés.

Vous pouvez choisir quelles portes ouvrir et quelles portes fermer. Vous n'avez pas à toutes les actionner.



CONTRÔLE DES NACELLES

2 VERROUILLER/DÉVERROUILLER UNE NACELLE

Retournez un jeton Nacelle sur sa face verrouillé ou déverrouillé.

Plus d'infos sur les sections d'évacuation — voir Index des salles p.24.

Plus d'infos sur les nacelles — voir Index des salles p.26.



CONTRÔLE DES SAS

2 PROVOQUER UNE DÉPRESSURISATION

Choisissez une autre salle jaune. Les couloirs reliés à la salle choisie ne doivent pas contenir de porte détruite.

Fermez automatiquement la porte de chaque couloir relié à cette salle.

Placez le jeton Dépressurisation dans cette salle pour indiquer que la dépressurisation est active. Si l'une des portes des couloirs reliés à cette salle est ouverte pendant cette phase Joueur, retirez ce jeton.

Si toutes les portes des couloirs reliés à cette salle sont fermées à la fin de la phase Joueur (quand tous les joueurs ont passé), tout ce qui se trouve dans cette salle meurt immédiatement (personnages et Intrus). Ensuite, retirez le jeton. Si la salle contenait un marqueur Feu, retirez-le. En revanche, tout cadavre, carcasse ou corps lourd reste dans la salle.

Par «salle jaune», on entend une salle dont le titre est sur fond jaune.



DOUCHES

2 PRENDRE UNE DOUCHE

Si vous avez un marqueur Slime sur votre plateau de personnage, défaussez-le.

Vous pouvez choisir de scanner toutes les cartes Contamination de votre main pour en retirer toutes les cartes non infectées.

Si au moins une de ces cartes est infectée, placez une figurine de Larve sur votre plateau de personnage (et conservez cette carte Contamination). S'il y avait déjà une Larve sur votre plateau, vous êtes tué. Placez un Rôdeur dans la salle où vous êtes mort.

Plus d'infos sur les marqueurs Slime p.17.

Plus d'infos sur le scan des cartes Contamination p.20.

Note : il est possible de placer un marqueur Feu dans les douches, comme dans les autres salles. Prendre une douche ne permet pas de défausser le marqueur Feu qui se trouve dans la salle.



SALLE DE SLIME

VOUS ÊTES COUVERT DE SLIME!

Lorsque vous entrez dans cette salle, vous recevez automatiquement un marqueur Slime.

Plus d'infos sur les marqueurs Slime p.17.

Note : vous ne pouvez pas faire d'action Fouille dans cette salle.

Note : vous devez placer le marqueur Slime avant de résoudre l'effet du jeton Exploration.



SALLE DES MACHINES

2 VÉRIFIER L'ÉTAT DES MOTEURS

Vous pouvez vérifier l'état des 3 moteurs.

Vous pouvez vérifier l'état d'un moteur, même s'il y a un marqueur Panne sur sa salle.

Vous ne pouvez pas modifier l'état des moteurs dans la salle des machines.

Plus d'infos sur l'état des moteurs — voir Moteurs, Index des salles, p.26.



SALLE VIDÉO

2 CONSULTEZ 1 SALLE ET SON JETON EXPLORATION

Consultez secrètement une tuile Salle non explorée et son jeton Exploration, puis remplacez-les sur le plateau. Vous n'êtes pas obligé de dire la vérité au sujet de ce que vous avez vu.

Plus d'infos sur les jetons Exploration p.14.

SALLES SPÉCIALES

Les 5 salles spéciales sont toujours au même endroit du plateau. Elles sont directement imprimées dessus et ont une forme spécifique. Elles sont toutes considérées comme explorées au début de la partie.

Les salles spéciales sont des salles normales, sauf qu'elles sont considérées comme explorées dès le début de la partie et qu'elles ne peuvent pas être fouillées. Elles peuvent recevoir un marqueur Feu ou Panne comme les autres.



COCKPIT

2 CONTRÔLES DE VOL

Consulter les coordonnées **OU** définir une destination.

CONSULTER LES COORDONNÉES

Regardez secrètement la carte Coordonnées, puis replacez-la sur le plateau. Vous n'êtes pas obligé de dire la vérité au sujet de ce que vous avez vu.

DÉFINIR UNE DESTINATION

Déplacez le marqueur de destination sur la case Destination de votre choix.

Note : vous ne pouvez pas changer la destination lorsque l'un des personnages est déjà en hibernation.

Si vous consultez les coordonnées, vous devez vous en souvenir.

Vous ne pouvez jamais définir la destination s'il y a un Intrus dans le cockpit.

Note : à la fin de la partie, si le vaisseau n'a pas été détruit, la carte Coordonnées est révélée. La position du marqueur de destination indique la destination du vaisseau parmi les quatre disponibles sur la carte.

Voir aussi — Consulter les coordonnées à la fin de la partie, p.11.

Note : vous ne pouvez pas faire d'action Fouille dans cette salle.



HIBERNATORIUM

2 ENTRER EN HIBERNATION

Vous pouvez faire cette action uniquement si le marqueur Temps est sur une case **bleue** (les compartiments sont ouverts).

Faites un **jet de bruit**. Si un Intrus apparaît dans cette salle, votre action est un échec.

Si aucun Intrus n'apparaît, vous avez réussi à hiberner. Retirez la figurine de votre personnage du jeu. Dorénavant, vous ne participez plus au jeu. La fin de la partie déterminera si votre personnage survit ou meurt avec le vaisseau.

Vous ne pouvez pas changer la destination du vaisseau ou amorcer son autodestruction si un personnage est déjà en hibernation.

Vous ne pouvez jamais entrer dans un compartiment d'hibernation si un Intrus se trouve dans l'hibernatorium.

Voir aussi — Fin du jeu, p.11.

Plus d'infos sur le jet de bruit p.15.

Note : vous ne pouvez pas effectuer d'action Fouille dans cette salle.

Note : l'IA du vaisseau est programmée pour protéger l'équipage en hibernation et empêcher toute manœuvre qui le mettrait en danger.



MOTEUR N° 1

2 VÉRIFIER LE MOTEUR

Vérifiez l'état du moteur de cette salle : regardez secrètement le jeton Moteur du dessus.

Vous n'êtes pas obligé de dire la vérité au sujet de ce que vous avez vu. Le jeton indique l'état actuel du moteur.

RÉPARER (OU CASSER) LE MOTEUR

Votre personnage peut faire une action Réparer/Casser le moteur dans cette salle (avec une action **Réparations** ou une carte Objet **Outils**) : prenez les deux tuiles Moteur, consultez-les et replacez-les dans l'ordre de votre choix.

Si vous avez modifié l'ordre des tuiles, vous devez le dire aux autres, mais vous n'avez pas à dire si vous avez réparé ou cassé le moteur.

Vous pouvez Réparer/Casser le moteur même s'il y a un marqueur Panne dans la salle et même si vous n'avez pas vérifié l'état des moteurs.

Note : le vaisseau dispose de 3 moteurs, dont 2 doivent fonctionner pour effectuer le voyage retour vers la Terre. Au début de la partie, les joueurs ne connaissent pas l'état de chaque moteur. Les joueurs peuvent vérifier l'état d'un moteur en cours de jeu (par exemple en allant dans la salle de ce moteur). À la fin de la partie, si le vaisseau n'a pas été détruit, les tuiles Moteur du dessus sont révélées pour savoir si le vaisseau explose ou non en essayant de faire son saut dans l'hyperespace.

Voir aussi — Vérifier l'état des moteurs à la fin de la partie, p.11.

Note : vous ne pouvez pas faire d'action Fouille dans cette salle.



MOTEUR N° 2

Appliquez les règles données pour le moteur n° 1.



MOTEUR N° 3

Appliquez les règles données pour le moteur n° 1.

NACELLES DE SECOURS

Au début de la partie, toutes les nacelles sont verrouillées. Vous pouvez les déverrouiller manuellement grâce à des cartes Objet ou des actions de salle. La première fois qu'un personnage meurt, ou dès que le marqueur d'autodestruction indique une case jaune de sa piste, elles se déverrouillent automatiquement.

Plus d'infos sur le déverrouillage auto — voir Moments spéciaux du jeu p.12.

Plus d'infos sur l'autodestruction — voir Index des salles, Génératrice, p.24.

Plus d'infos sur le déverrouillage manuel — voir Index des salles, Contrôle des nacelles, p.25.

Si une nacelle donnée est déverrouillée, vous pouvez y entrer via la section d'évacuation correspondante (en faisant d'abord un **jet de bruit**), et à condition qu'il n'y ait ni Intrus ni marqueur Panne dans la salle.

Plus d'infos sur les sections d'évacuation — voir Index des salles p.24.

APRÈS ÊTRE ENTRÉ DANS UNE NACELLE, placez la figurine de votre personnage sur l'une des deux cases de la nacelle.

Vous pouvez partir immédiatement ou attendre qu'un autre passager vous rejoigne et occupe la deuxième case disponible.

SI VOUS LANCEZ LA NACELLE (immédiatement ou plus tard), retirez votre figurine de personnage ainsi que la nacelle du jeu. Vous ne participez plus à la partie. Pour savoir si vous avez gagné, attendez l'étape du **contrôle d'objectifs** de la fin du jeu.

Tout personnage à bord d'une nacelle est considéré comme étant arrivé sur Terre.

Voir aussi — Fin du jeu, p.11.

SI VOUS ATTENDEZ, vous pouvez décider de lancer la nacelle au début de votre **premier** tour de la phase Joueur. Si vous ne le faites pas, vous devez soit **passer**, soit sortir de la nacelle, ce qui ne coûte aucune action. Dans ce cas, remettez simplement votre figurine sur la section d'où vous aviez embarqué et jouez votre tour normalement.

Si un Intrus apparaît dans la section d'évacuation d'où vous avez embarqué pendant que vous attendez dans une nacelle, vous devez remettre votre figurine dans la section d'évacuation concernée.

Dès qu'un autre personnage entre dans la même nacelle que vous, il peut décider de la lancer immédiatement.

Note : les corps lourds ne prennent pas de place dans la nacelle.



Emplacements de nacelle vides



Nacelles verrouillées



Nacelles déverrouillées

MODES DE JEU

SOLO ET COOPÉRATIF



MODE SOLO

Nemesis est plutôt conçu pour le jeu semi-coopératif, mais vous pouvez jouer seul.

Ce mode a son propre paquet de cartes Objectif (Objectifs Solo/Coop). Au début de la partie, piochez 2 cartes de ce paquet au lieu de les prendre dans le paquet Objectif normal.

Note : vous devez choisir quel objectif garder lors de la première rencontre avec un Intrus.

Important : en solo, il y a moitié moins d'objets dans les salles (arrondi au supérieur). Pour un jeton Exploration marqué 1-2, mettez le compteur d'objets sur 1 et pour un jeton marqué 3-4, mettez le compteur sur 2.

Pour gagner, vous devez remplir votre objectif et survivre.

MODE COOPÉRATIF

Ce mode supplémentaire est conçu pour les joueurs qui veulent une coopération complète, sans possibilité de trahison.

Ce mode dispose de son propre paquet de cartes Objectif (Objectifs Solo/Coop). Au début de la partie, chaque joueur pioche 1 carte de ce paquet au lieu d'en prendre 2 dans le paquet Objectif normal.

Pour remporter la partie, **tous** les objectifs doivent être remplis, et au moins 1 joueur doit survivre.

Note : si une seule carte vous demande d'envoyer un signal, il suffit qu'un seul joueur le fasse. En revanche, si plusieurs cartes exigent cette condition, le groupe doit envoyer autant de signaux que de cartes concernées.

RÉANIMATION : dans ce mode de jeu, l'infirmier est équipée d'un AutoDoc, un appareil spécial capable de réanimer un personnage à l'article de la mort.

Lorsqu'un personnage est tué, un autre personnage peut transporter son cadavre (jeton Cadavre de personnage) jusqu'à l'infirmier pour le ranimer.

Au début de la manche suivante, remplacez le jeton par la figurine du personnage ranimé. Le personnage ranimé perd toutes ses blessures légères, et ses blessures graves sont pansées.

Important : l'infirmier ne peut pas être utilisée s'il y a un Intrus ou un marqueur Panne dessus.

JOUER EN TANT QU'INTRUS



Ce mode de jeu permet au premier joueur éliminé d'incarner les Intrus pour le restant de la partie. Il augmente légèrement la difficulté pour les joueurs restants. Notez qu'il s'agit d'un mode de jeu optionnel.

Le premier joueur à mourir contrôle les Intrus qui infestent le vaisseau et peut se mettre à traquer les autres joueurs.

Important : seul le premier joueur à mourir incarne les Intrus. Si deux joueurs sont tués en même temps, le joueur avec le numéro le plus bas a la priorité.

MISE EN PLACE : le joueur qui contrôle les Intrus retire de la partie tous les éléments de son personnage. Il mélange le paquet de cartes Action d'Intrus et le place devant lui.

Terminez la manche en cours en suivant les règles normales. Les changements de règles ne s'appliqueront qu'au début de la prochaine phase Joueur.

SÉQUENCE DE LA MANCHE

Phase Joueur

1. Pioche de cartes Action : le joueur Intrus pioche 3 cartes. Sa limite de cartes en main est de 4 cartes.

2. Jeton Premier joueur : le joueur Intrus ne participe pas à cette phase et ne reçoit jamais le jeton Premier joueur.

3. Tour des joueurs : le joueur Intrus s'intègre normalement aux tours, mais il ne fait qu'une Action pendant son tour (jouer une carte), ou il passe.

Lorsqu'il passe, le joueur Intrus peut conserver une carte de sa main et défausser le reste.

Lorsqu'il joue son tour, le joueur Intrus peut jouer une carte Action d'Intrus de l'une des trois façons suivantes :

1) Déplacement : déplacez un Intrus à travers un couloir correspondant au numéro indiqué sur la carte Action d'Intrus jouée.

Note : si l'Intrus se déplace dans un conduit, suivez les règles standard.

2) Attaque : choisissez un Intrus qui se trouve dans une salle avec au moins un personnage. L'Intrus attaque un personnage en suivant les règles standard, avec une exception : le joueur Intrus tire autant de cartes Attaque d'Intrus que le nombre indiqué sur la carte Action d'Intrus jouée à ce tour. Il choisit la carte à résoudre (et la cible, s'il y a plusieurs personnages) et remet les autres au bas de la pioche de cartes Attaque d'Intrus.

3) Effet : résolvez l'effet de la carte Action d'Intrus.

PHASE ÉVÉNEMENT

Presque toute la phase Événement est ignorée, sauf les étapes Piste temporelle et Dégâts du feu (qui fonctionnent comme d'habitude).

PISTE TEMPORELLE : déplacez le marqueur temporel et le marqueur d'autodestruction (s'il est actif) d'un cran vers la droite.

DÉGÂTS DU FEU : tout Intrus occupant une salle avec un marqueur Feu subit 1 dégât.

Note : les autres étapes de cette phase ne s'appliquent pas ! Donc :

- les Intrus n'attaquent pas à la fin de la manche. Par contre, les règles d'attaque-surprise ou d'attaque en cas de fuite s'appliquent normalement ;
- n'utilisez pas les cartes Événement, sauf si une carte Action d'Intrus le demande ;
- il n'y a pas d'étape Sac d'intrus.

CONDITIONS DE VICTOIRE : le joueur qui contrôle les Intrus ne peut pas gagner la partie. Il doit juste s'assurer que personne ne gagne. Après tout, si vous n'en sortez pas vivant, il n'y a aucune raison que les autres triomphent sans vous.

PLATEAU ALTERNATIF



C'est en fait le verso du plateau standard. Bien qu'il puisse servir de plateau de base, il a plutôt été conçu pour le jeu en campagne. Si vous vous en servez, notez qu'il est plus difficile d'y survivre.

Une de ses particularités est le double réseau de conduits. Utilisez les règles classiques, mais notez que les deux réseaux de conduits ne sont pas connectés (gérez séparément l'icône rouge et l'icône bleue).

Certaines salles sont reliées à d'autres par un double couloir. Ils doivent également être gérés séparément. Ainsi, la porte d'un couloir ne bloque pas le couloir qui lui est parallèle.

Les sections d'évacuation A et B doivent être placées comme indiqué ci-dessus (en blanc). Placez un jeton Exploration face cachée sur chacune d'entre elles. Lorsque vous y entrez pour la première fois, suivez les règles d'exploration standard.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

SÉQUENCE D'UNE MANCHE

I. PHASE JOUEUR

1) Piochez de manière à avoir 5 cartes Action.

2) Le jeton Premier joueur est passé au joueur de gauche.

3) Tour d'actions. Dans le sens horaire, chaque joueur peut :

- faire 2 actions ;
- OU faire 1 action et passer ;
- OU passer.

Répétez jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Après avoir passé, un joueur ne participe plus aux tours suivants de cette manche.

II. PHASE ÉVÉNEMENT

4) Déplacez le marqueur de la piste temporelle d'un cran.

Déplacez le marqueur de la piste d'autodestruction si elle est active.

5) Attaque des Intrus.

6) Dégâts du feu.

7) Résolvez 1 carte Événement :

- Déplacement des Intrus.
- Effet de l'événement.

8) Sac Intrus : piochez 1 jeton et résolvez ses effets.

DÉROULEMENT ET MOMENTS SPÉCIAUX

PREMIÈRE RENCONTRE

Lorsque le premier Intrus (quel que soit son type) apparaît sur le plateau, tous les joueurs doivent choisir 1 Objectif et défausser l'autre face cachée.

PREMIER PERSONNAGE TUÉ

La première fois qu'un personnage est tué, toutes les nacelles sont automatiquement déverrouillées.

Le premier personnage tué peut jouer en tant qu'Intrus (facultatif).

PISTE TEMPORELLE

Lorsque le marqueur de la piste temporelle atteint une case bleue, les compartiments d'hibernation s'ouvrent.

PISTE D'AUTODESTRUCTION

Lorsque le marqueur de la piste d'autodestruction atteint une case jaune, toutes les nacelles sont automatiquement déverrouillées.

EXPLORATION

Lorsque vous entrez dans une salle inexplorée (face cachée).

1) Révélez la tuile Salle.

2) Révélez son jeton Exploration et résolvez ses effets. Certains effets peuvent annuler l'étape 3.

3) Résolvez un jet de bruit s'il n'y a personne dans la salle.



ACTIONS

Vous ne pouvez pas défausser des cartes Contamination pour payer le coût d'une action.

ACTIONS DE BASE

Défaussez 1 carte Action de votre main pour faire une action de base.

Défaussez 2 cartes si vous faites un Déplacement vigilant.

CARTES ACTION

Défaussez la carte de l'action que vous voulez faire et payez son coût en défaussant le nombre de cartes supplémentaires indiqué.

ACTIONS DE SALLE

Défaussez 2 cartes Action de votre main pour faire une action de salle.

Il n'est pas possible de faire l'action de la salle s'il y a un marqueur Panne dessus.

ACTIONS D'OBJET

Défaussez de votre main le nombre de cartes Action indiqué pour faire une action d'objet.

Certains objets (usage unique) doivent être défaussés après utilisation.

OBJETS ET CORPS

OBJETS

Les objets normaux sont rangés dans votre inventaire. Vous êtes le seul à savoir ce que vous possédez.

OBJETS DE QUÊTE

Au début de la partie, ces cartes sont des quêtes (lecture côté horizontal) et non des objets.

Vous pouvez les activer en accomplissant la quête demandée.

OBJETS LOURDS

Vous pouvez porter au maximum 2 objets lourds, un dans chaque main.

Vous pouvez gratuitement lâcher un objet lourd pour en ramasser un autre à la place.

CORPS

Ouf d'Intrus, carcasse d'Intrus, cadavre de personnage.

Requis pour découvrir les points faibles des Intrus.

Peuvent être transportés, mais nécessitent une main libre (comme un objet lourd).

Lorsque vous lâchez un corps, placez son jeton dans votre salle.

COMBAT

Vous êtes en combat à chaque fois que vous êtes dans une salle avec un Intrus.

TIR (COÛT = 1)

1) Choisissez votre arme et votre cible.

2) Défaussez 1 munition de votre arme.

3) Lancez un dé de combat.

• Si vous touchez, placez un marqueur Dégâts sur l'Intrus. Tirez une carte Attaque d'Intrus pour vérifier les dégâts.

CORPS-À-CORPS (COÛT = 1)

1) Piochez 1 carte Contamination.

2) Choisissez votre cible.

3) Lancez un dé de combat (un résultat double compte comme simple).

• Si vous touchez, placez un marqueur Dégâts sur l'Intrus. Tirez une carte Attaque d'Intrus pour vérifier les dégâts.

• Si vous manquez l'attaque, subissez 1 blessure grave.

FUITE (COÛT = 1)

1) Choisissez une salle adjacente.

2) Piochez une carte Attaque d'Intrus et résolvez-la :

• Si vous êtes tué, placez 1 jeton Cadavre de personnage dans votre salle.

• Si vous survivez, résolvez un déplacement comme d'habitude (exploration, jet de bruit, etc.)

ATTAQUE D'INTRUS

1) Choisissez le personnage ciblé (celui qui a le moins de cartes en main).

2) Piochez une carte Attaque d'Intrus et résolvez-la :

• Si un des symboles d'Intrus correspond au type de l'attaquant, l'attaque est portée. Résolvez l'effet de la carte.

• Si aucun symbole ne correspond, l'attaque est manquée.

SYMBOLES D'INTRUS

 LARVE

 RÔDEUR

 ADULTE

 HYBRIDE

 REINE