

# NEMESIS

## PHASE ACTION

### 1. PIOCHE DE CARTES ACTION

Tirer des Cartes Action de la Pioche jusqu'à atteindre une main de 5 cartes.

A tout moment, s'il est demandé de tirer une Carte Action et que la pioche est vide, mélanger les cartes de la Défausse pour former une nouvelle pioche puis tirer le nombre de cartes requis.

### 2. JETON PREMIER JOUEUR

Passer le Jeton Premier Joueur à sa gauche.

A chaque fois qu'il est demandé aux joueurs de faire quelque chose dans l'ordre, commencer par le premier joueur et procéder dans le sens horaire.

### 3. TOUR DES JOUEURS

Commencer par le 1<sup>er</sup> Joueur, puis dans le sens horaire : Jouer 2 ACTIONS, 1 ACTION & PASSER ou PASSER :

#### ACTIONS DE BASE + COÛT EN CARTES ACTIONS :

- » **Déplacement Vigilant** : Se déplacer dans une Salle adjacente et placer un dans un Couloir ou Conduit au choix qui y est relié (Hors Combat / 1 Marqueur par couloir)
- » **Déplacement ou Fuite** : Se déplacer dans une Salle adjacente et résoudre un Jet de Bruit (Si Fuite : Résoudre une Attaque d'Intrus avant le Déplacement)
- » **Tir** : Attaquer un Intrus dans la Salle occupée avec une Arme en main (G ou D) et défausser une Munition de l'Arme utilisée
- » **Corps-à-Corps** : Attaquer un Intrus ou un Œuf non transporté dans la Salle occupée
- » **Ramasser un Corps Lourd** : Cadavre, Carcasse ou Œuf d'Intrus
- » **Échanger ou Donner** : Avec un autre Joueur dans la même Salle (Objet ou Corps Lourd / Seul le Joueur Actif paye l'Action)
- » **Fabriquer** : Défausser 2 Cartes Objet permettant de choisir une Carte Objet Fabriqué correspondante...

#### ACTIONS EN MAIN ou ÉQUIPEMENT + COÛT EN CARTES ACTIONS :

- » **Effectuer une Action Spécifique (Défausser face visible) :**
  - Ne défausser que cette Carte et effectuer l'Action décrite
  - Défausser cette Carte pour son Action + 1 autre Carte au choix
  - Défausser cette Carte pour son Action + 2 autres Cartes au choix
- » **Restrictions :** Seulement en Combat / Seulement Hors Combat

#### ACTIONS DE SALLES + COÛT EN CARTES ACTIONS :

- » **Effectuer une Action de Salle :**
  - Défausser 2 Cartes Action au choix > cf. Description de la Salle
- » **Restrictions :** Empêche l'utilisation de cette Salle et du
- » **Fouille :** Toujours possible même si une Salle est en Panne Piocher 2 Cartes Objet et en choisir 1 / Pivoter Salle
- Objet Lourd ne pouvant être tenu qu'en main (Pas dans l'Inventaire)

## MOMENTS SPÉCIAUX À NE PAS OUBLIER !

### 1. PREMIÈRE RENCONTRE

Lorsque la première Figurine d'Intrus arrive sur le Plateau, chaque Joueur choisit définitivement l'une de ses Cartes Objectifs (Retirer l'autre Carte face cachée)

### 2. PREMIER PERSONNAGE TUÉ (Possibilité de jouer les Intrus !)

L'IA du Nemesis lance les Procédures d'Urgence : Toutes les Nacelles sont automatiquement déverrouillées

### 3. OUVERTURE DU COMPARTIMENT D'HIBERNATION

Lorsque la Piste Temporelle atteint une Case Bleue, les Compartiments d'Hibernation redeviennent accessibles (Pas avant)

### 4. POINT DE NON-RETOUR

Lorsque le Marqueur d'Autodestruction du Nemesis atteint une Case Jaune, toutes les Nacelles sont automatiquement déverrouillées et il n'est plus possible d'arrêter la séquence d'Autodestruction !

### 5. MAX 3 BLESSURES GRAVES : +1 Blessure = >

Panser 1 Blessure Grave ne la soigne pas : Blessure Face Cachée

## EXPLORATION D'UNE NOUVELLE SALLE

Lorsqu'un Joueur se Déplace vers une Salle Inconnue :

- » Révéler le Jeton Exploration puis la Salle en l'orientant selon le Nombre d'Objets qu'elle contient
- » Résoudre et défausser le Jeton Exploration :
  - SILENCE !** Rien de se passe (pas de Jet de Bruit) SAUF si le Joueur possède un Marqueur Slime (dans ce cas résoudre )
  - DANGER !** Pas de Jet de Bruit + Effet identique à
  - SLIME !** Placer un Marqueur Transparent sur sa Case Slime
  - FEU !** Placer un Marqueur dans cette Salle
  - PANNE !** Placer un Marqueur dans cette Salle
  - PORTE !** Placer une Porte Fermée dans le Couloir emprunté pour atteindre cette Salle

## JET DE BRUIT

Lors d'un Déplacement / Fuite dans une Salle inoccupée :

- » / / / : Placer un sur le Couloir correspondant ou sur la Case Conduit
- » : **DANGER !** Tout Intrus dans une Salle adjacente qui n'est pas en Combat se déplace dans cette Salle. Si des Intrus sont bloqués par une Porte fermée, ils ne se déplacent pas mais détruisent la Porte. S'il n'y a aucun Intrus dans les Salles adjacentes ou qu'ils sont en Combat, placer un sur chaque Couloir / Conduit s'ils n'en comportent pas déjà un
- » : **SILENCE !** Rien ne se passe, ne placer aucun Marqueur SAUF si le Joueur possède un Marqueur Slime (dans ce cas résoudre )

## MARQUEURS

- Quand il faut placer un deuxième dans un Couloir/Conduit déjà pourvu, effectuer immédiatement une **RENCONTRE** à la place !
- 1 Blessure Légère si on termine un Tour dans une Salle en feu.
- Salle en Panne. Marqueur Standard pour usages multiples... S'il faut placer ou : Destruction du Nemesis si réserve épuisée !

## PHASE ÉVÉNEMENT

### 1. PISTE TEMPORELLE

Avancer le Marqueur Temps sur la Piste Temporelle.

Si la Séquence d'Autodestruction est lancée, déplacer également le Marqueur correspondant.

### 2. ATTAQUE DES INTRUS











Tout Intrus engagé avec un Joueur effectue 1 Attaque d'Intrus

### 3. DÉGÂTS DU FEU

Tout Intrus occupant une Salle en  subit 1 Dégât 

### 4. CARTE ÉVÉNEMENT












Piocher et Résoudre 1 Carte Événement :

» **Déplacement des Intrus** : les Symboles      en haut de 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. Si le Numéro pointe vers un Conduit , retirer la/les Figurine(s) d'Intrus du Plateau et placer le(s) Jeton(s) correspondants dans le Sac Intrus. Si le Numéro pointe vers une Porte Fermée, ces Intrus ne bougent pas mais la Porte est détruite.

» Résoudre l'Effet de l'Événement énoncé au bas de la Carte.

### 5. SAC INTRUS

Piocher 1 Jeton Intrus dans le Sac :

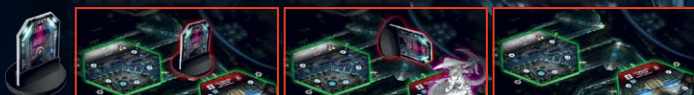
- »  **Larve** : Retirer ce  du Sac et le remplacer par 
- »  **Rôdeur** : Retirer ce  du Sac et le remplacer par 
- »  **Adulte** ou  **Hybride** : Remettre ce Jeton dans le Sac. Tous les Joueurs résolvent un Jet de Bruit dans l'ordre. Si un Joueur est en Combat avec un Intrus, il ne fait pas de Jet de Bruit.
- »  **Reine** : Remettre ce Jeton dans le Sac. Si un Joueur est dans le Nid, la Reine arrive (Rencontre), sinon ajouter un Œuf sur le Plateau Intrus.
- »  **Vierge** : Remettre ce Jeton dans le Sac et ajouter 1 

## PORTES (Empêchent la propagation du )

Porte Fermée :



Porte Détruite :

Porte Ouverte :








Une Porte Fermée empêche le Déplacement des Intrus mais sera détruite

## RENCONTRE

» Défausser tous les  des Couloirs reliés à la Salle (Y compris celui du  si la Salle comporte un Conduit)

» Piocher un Jeton Intrus du Sac et placer la Figurine correspondante dans la Salle :

 **Fausse Alerte** : Placer un  dans chaque Couloir/Conduit relié à la Salle et remettre le Jeton dans le Sac.

 Larve /  Rôdeur /  Adulte /  Hybride /  Reine  
Placer la figurine correspondante :



» Comparer le Chiffre au dos du Jeton Intrus avec le Nombre de Cartes Actions et Contamination dans la Main du Joueur attaqué : Si le Joueur a moins de Cartes que le Nombre indiqué il subit une Attaque Surprise (sinon il ne se passe rien) !
















» Mettre le Jeton Intrus de côté (ne pas le remettre dans le sac)

**Si un Joueur entre dans une salle occupée par un Intrus, ne pas résoudre de Rencontre : ils sont considérés comme immédiatement en Combat !**

## COMBAT

Quand un Joueur et un Intrus se trouvent dans une même Salle, les deux sont considérés comme étant en Combat :

» **Attaquer un Intrus** : Pendant un Tour Action, un Joueur peut attaquer 1 Intrus dans sa Salle avec une Action Tir ou Corps-à-Corps :

 <b>Action de Tir (si Munitions) :</b> Choisir 1 Arme et 1 Cible, défausser 1 Munition et lancer 1 Dé de Combat	 <b>Action de Corps-à-Corps :</b> Piocher 1 Carte Contamination et l'ajouter dans la Défausse de Cartes Action, choisir 1 Cible et lancer 1 Dé de Combat
 Cible manquée	Cible manquée Subir 1 Blessure Grave
  : Infliger 1 Dégât	  : Infliger 1 Dégât Sinon subir 1 Blessure Grave
   : Infliger 1 Dégât	   : Infliger 1 Dégât Sinon subir 1 Blessure Grave
 Infliger 1 Dégât à tout Type d'Intrus visé	Infliger 1 Dégât à tout Type d'Intrus visé
 Infliger 2 Dégât à tout Type d'Intrus visé	Infliger 1 Dégât à tout Type d'Intrus visé





» **Fuir** : Résoudre une Attaque par Intrus présent avant le Déplacement

## ATTAQUE D'INTRUS

**Attaque-Surprise / Pendant une Phase Événement / Fuite**












» **Si plusieurs Joueurs dans la même Salle** : Cibler le Joueur avec le moins de Cartes Actions en Main (si égalité Premier Joueur / sinon dans l'ordre de Manche) / **Si Fuite** : Cibler le Joueur en Fuite.

» **Si Larve**  : placer  sur Plateau Joueur (max 1) + 1 Contamination.

» **Piocher 1 Carte Attaque d'Intrus et comparer** : si     correspond à l'Intrus qui attaque, résoudre l'Effet de la Carte. Si aucun symbole ne correspond : échec de l'attaque. Défausser la Carte.



## DÉGÂTS & MORT D'INTRUS

Placer les Dégâts reçus (Attaque/Feu) sur la Figurine d'Intrus :

Retirer Figurine si   1 Dégât / Remplacer Figurine par  si   (Piocher 1 Carte Attaque d'Intrus)  < Dégâts /   (Piocher 2 Cartes Attaque d'Intrus)   < Dégâts / Si  Piocher 1 Carte Événement et Retraite par     ou Retirer si .

## FIN DE LA PARTIE & CONTRÔLE DE VICTOIRE


» Le Marqueur Temps atteint la dernière case de la Piste Temporelle : Le Nemesis fait son saut dans l'Hyperespace. Tous les Joueurs qui ne sont pas en Hibernation sont tués par l'accélération !

» Le Marqueur d'Autodestruction atteint la dernière case de la Piste d'Autodestruction OU il faudrait placer un 9e Marqueur  ou  : Le Nemesis explose et TOUT ce qui est à son bord est tué !

» Le dernier Joueur en vie meurt, hiberne ou utilise une Nacelle...

### 1. CONTRÔLE DES MOTEURS

**Si le Nemesis n'a pas explosé, vérifier l'état des moteurs.**

S'il y a 2 ou 3 moteurs endommagés, le Nemesis explose et TOUT ce qui est à son bord est tué ! (Ignorer les Marqueurs )

### 2. CONTRÔLE DES COORDONNÉES

**Si le Nemesis n'a pas explosé, vérifier la carte Coordonnées :**

Si le Nemesis ne se dirige pas vers la Terre, tous les Joueurs en Hibernation meurent ! (Sauf si un Joueur devait se rendre sur Mars et que l'Objectif du Nemesis est Mars / Les Intrus ne sont pas affectés)

### 3. CONTRÔLE DE CONTAMINATION

**A) Chaque Joueur en vie scanne TOUTES ses Cartes Contamination.**

**B) S'il y a au moins 1 Carte Infectée, mélanger TOUTES les Cartes (Action et Contamination) pour former une nouvelle Pioche.**

Piocher les 4 premières Cartes : s'il y a au moins 1 Carte Contaminée (Infectée ou non), il est tué ! Sinon il en réchappe :

### 4. CONTRÔLE D'OBJECTIFS

**S'il l'Objectif est rempli, le Joueur a gagné !**