

RÈGLES DU JEU

NEMESIS

L O C K D O W N

UN JEU
D'ADAM KWAPIŃSKI

rebel



SOMMAIRE

- 2 APERÇU DU JEU
- 3 INTRODUCTION
- 6 MISE EN PLACE : ÉTAPES 1-14, LE PLATEAU
- 8 MISE EN PLACE : ÉTAPES 15-21, L'ÉQUIPAGE
- 9 DÉFAUSSES
 - DESCRIPTION DU PLATEAU
- 10 BUTS DES JOUEURS ET FIN DE LA PARTIE
 - OBJECTIFS
 - MOMENTS SPÉCIAUX DU JEU
- 11 QUITTER LA BASE
 - CONTINGENCES
- 12 FIN DE LA PARTIE
 - CONTRÔLE DE VICTOIRE
- 13 COMMENT JOUER
 - ORDRE DE JEU, PHASE JOUEUR, PHASE ÉVÉNEMENT
- 14 ACTIONS
 - ACTION EN COMBAT ET HORS COMBAT
- 16 DÉPLACEMENT ET JETONS EXPLORATION
 - SALLES ET COULOIRS
 - BASE ET SECTEURS
 - ACTION DE DÉPLACEMENT
- 17 JETONS EXPLORATION
 - JET DE BRUIT
- 18 CONDUITS
 - ESCALIERS DE SECOURS
- 19 MARQUEURS ET JETONS
 - MARQUEURS PANNE, PIONS PORTE
- 20 RENCONTRE ET COMBAT
- 21 FUITE
 - DÉGÂTS ET MORT DES INTRUS
 - RETRAITE DES INTRUS
- 22 ATTAQUE D'INTRUS
 - CARTES CONTAMINATION
- 23 BLESSURES ET MORT DES PERSONNAGES
 - CONNAISSANCE ET POINTS FAIBLES
- 24 COURANT
- 25 OBJETS ET CORPS
 - INVENTAIRE ET MAINS DE PERSONNAGE
- 26 FOUILLE, FABRIQUER, OBJETS DE QUÊTE
- 27 INDEX DES SALLES
 - SALLES AVEC UN ORDINATEUR
 - SALLES DE BASE « I »
- 28 SALLES SUPPLÉMENTAIRES « II »
- 29 SALLES SPÉCIALES
- 30 MODES DE JEU

APERÇU DU JEU

Nemesis : Lockdown est un jeu semi-coopératif où vous et vos camarades cherchez à survivre sur une base martienne infestée d'organismes hostiles.

Pour gagner, vous devez compléter un des deux objectifs reçus en début de partie et patienter jusqu'à l'arrivée des secours. Mais, de nombreux obstacles vous attendent : des nuées de Rôdeurs nocturnes meurtriers, le courant qui s'épuise peu à peu, d'autres joueurs qui ont leurs propres priorités, et parfois, le sort qui vous est tout simplement défavorable.

Une partie de **Nemesis : Lockdown** 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 : Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz et Michał Lach

TESTS : Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Adrian Krawczyk, Krzysztof Belczyk, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki, Wojciech Sujka et Filip Tomaszewski

RÈGLES ORIGINALES : Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, William Dovan et Michał Oracz

ILLUSTRATIONS : Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański et Michał Peitsch

CONCEPTION GRAPHIQUE : Adrian Radziun et Klaudia Wójcik

DTP : Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec et Andrzej Pótoranos

MODÈLES 3D : Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski et Jakub Ziółkowski

DIRECTION ARTISTIQUE : Marcin Świerkot

REMERCIEMENTS :

remerciements spéciaux à Ken Cunningham et Jordan Luminais, ainsi qu'à tous les contributeurs Kickstarter qui nous ont aidé à faire de ce jeu une réalité. Un grand merci à tous ceux qui ont testé le jeu pendant ses longues années de développement et à tous les joueurs qui nous ont rejoints pour les tests à l'aveugle et sur Tabletop Simulator.

RELECTURE : Dan Morley, William Dovan et Katarzyna Kaszorek

TRADUCTION FRANÇAISE : Funforge (Jérémie Tordjman)

RELECTURE FRANÇAISE : Gersende Cheylan et Jérémie Tordjman.

PRÉAMBULE DE L'AUTEUR

Concevoir une suite pour un jeu aussi abouti que *Nemesis* n'a pas été une mince affaire, mais le faire en plein milieu d'une pandémie mondiale a été une toute autre paire de manches. C'est pourquoi je suis très reconnaissant de ne pas avoir été seul dans cette aventure. L'équipe d'Awaken Realms, comme à son habitude, a su relever le défi et, malgré les turbulences qui nous entouraient, ont fait tout leur possible pour que nous puissions créer un jeu qui, nous l'espérons, correspondra à vos attentes.

J'aimerais par-dessus tout remercier Marcin Świerkot. Il a réussi un numéro d'équilibriste sans pareil : en tant qu'éditeur, il m'a laissé décider si, oui ou non, *Nemesis : Lockdown* deviendrait une réalité. D'autre part, en tant qu'ami, il m'a grandement aidé à surmonter mes doutes et mes peurs quant à ce projet, et m'a convaincu de le mener à bien. Pour être franc, je connais peu de gens qui auraient la force d'âme nécessaire pour naviguer ces deux rôles aussi gracieusement que lui.

Enfin, je voudrais remercier tous les joueurs qui ont passé de nombreuses heures à bord du *Nemesis*. Votre enthousiasme, partagé avec nous en ligne, est une véritable source de motivation pour moi en tant que créateur et les morts innombrables de vos personnages me réchauffent le cœur. J'espère que ces deux facteurs seront à nouveau au rendez-vous dans *Nemesis : Lockdown* ; je le souhaite, pour vous et pour moi-même.

Adam Kwapiński

Si vous avez joué au *Nemesis* original, vous pouvez ignorer les sections marquées d'une ligne marron comme celle ci-contre. Elle indique les règles identiques à celles du *Nemesis* d'origine.

Lorsque vous jouez avec les Rôdeurs nocturnes, considérez les termes Intrus et Rôdeur nocturne comme étant équivalents.

Note : le terme Rôdeur, utilisé dans les jeux *Nemesis* précédents pour désigner le deuxième stade d'évolution des Intrus, a ici été remplacé par le terme **Grieffeur**, pour éviter toute confusion.

INTRODUCTION

Cette histoire d'introduction est conçue pour vous familiariser avec la façon dont le jeu se déroule et vous donner un aperçu des règles de Nemesi : Lockdown. Nous espérons qu'elle vous aidera à découvrir les règles, et que vous aurez vos propres histoires à raconter après vos parties!

Elle se réveilla, en recrachant les fluides de sa capsule d'hibernation, alors qu'elle se faisait transporter par trois brancardiers en combinaison de protection. Les déplacements hésitants de ses sauveteurs et la peur dans leur regard, à peine visible derrière leurs visières, confirma ce dont elle se doutait déjà.

Avant de perdre connaissance à nouveau, elle aperçut un autre conteneur à ses côtés. À l'intérieur se trouvait l'une des créatures qui avaient détruit son vaisseau...

Trop épuisée pour émettre le moindre cri, elle perdit connaissance.

Elle reprit ses esprits plus tard. Elle comprit où elle se trouvait, et fut prise d'une terreur insondable : elle était prisonnière dans une cellule sombre du centre de recherche BSL-4, dans les profondeurs martiennes. Elle comprit qu'elle ne rentrerait jamais chez elle. Qu'elle ne ferait jamais le deuil de ses amis, morts sur le vaisseau! Qu'elle n'échapperait jamais à ses cauchemars, remplis de crocs et de visières!

La première semaine, elle avait encore l'espoir qu'il s'agissait d'une procédure de quarantaine réglementaire, qu'elle serait bientôt libérée, et qu'elle reverrait très vite la lumière du jour. Mais peu à peu, la réalité glaçante de sa situation s'infiltra dans son esprit, comme un parasite. Aux yeux du monde extérieur, elle était déjà morte : l'une des six victimes d'un accident industriel fabriqué dont la réalité avait été étouffée par des corporations qui ne la voyaient que comme un sujet d'expérimentation.

Elle était devenue ce corps étranger qu'ils redoutaient. On la traitait comme l'une des créatures qui avaient envahi son vaisseau, avec la même prudence et la même absence de remords. Les expériences et les biopsies étaient douloureuses, mais encore plus insoutenable était la perspective qu'à leurs yeux, elle n'était plus humaine, mais le vecteur d'un dangereux pathogène dépassant leur compréhension.

En peu de temps, elle se mit à fabriquer un surin de fortune : chaque nuit, elle affûtait un barreau contre son lit métallique, en faisant semblant de dormir. Elle commença à mémoriser les bruits de pas à l'extérieur de sa cellule, et tendit l'oreille pour intercepter des bouts de conversation, et établit, peu à peu, une carte mentale du laboratoire.

Plus loin, dans une autre cellule, les créatures faisaient la même chose. Seulement, elles furent plus rapides. Un jour, les sirènes déchirèrent le silence. Puis, ce furent des coups de feu et des hurlements. Et enfin, un message automatique répétitif confirma ce qu'elle redoutait le plus : la base était désormais confinée.

Être une **survivante** était plus facile la deuxième fois. Grâce à son surin, elle démonta le panneau de porte et se glissa hors de sa cellule. Les autres occupants de l'étage étaient tous morts, mais elle n'était pour autant pas seule. Les grattements dans les coins sombres et les terribles sons de mastication n'étaient que trop familiers. Le **courant** de la base faiblissait : quelqu'un, ou quelque chose avait endommagé la génératrice. Avec les gyrophares, les scènes de carnage semblaient comme irréelles.

Elle sourit.

À l'inverse du personnel de la base martienne, elle avait une **connaissance** pratique de ces créatures. Elle se déplaçait silencieusement, prudemment, en s'arrêtant souvent pour vérifier s'il y avait du bruit dans les couloirs et les salles qui l'entouraient. C'était le seul moyen de savoir si une créature guettait son arrivée. Elle avait fait l'amère expérience que lorsqu'on apercevait l'une de ces choses, il était déjà trop tard.

Peu après, elle atteignit une salle avec un **ascenseur**. Il n'était pas alimenté, mais ce n'était pas un problème pour elle qui avait servi huit ans sur un vaisseau d'extraction minière désaffecté. Elle redirigea le circuit de secours vers l'ascenseur et le **secteur** entier derrière elle fut immédiatement plongé **dans le noir** complet. Un cri isolé retentit au loin, mais elle savait qu'il valait mieux continuer son chemin que de s'en soucier.

L'étage supérieur était encore alimenté. Le message automatique avertissait désormais d'une **autodestruction** imminente. À l'angle du **contrôle des transmissions**, elle s'immobilisa soudain : il y avait quelqu'un, recroquevillé derrière le panneau de contrôle, à quelques mètres devant elle. Elle s'avança prudemment en tenant son arme improvisée prête. Pendant sa captivité, elle imaginait les horreurs qu'elle ferait subir à ses ravisseurs. Mais celui-ci n'était qu'un vieil homme tremblant de peur. À en juger par sa salopette, c'était un **concierge**.

Ils décidèrent de faire équipe : la détenue et le balayeur. Elle savait comment survivre et lui savait comment sortir de là. Il lui apprit l'existence du **Système Automatique de Fret**, une station de lancement destinée à envoyer et réceptionner des conteneurs, qu'ils pourraient emprunter pour s'évader de cet enfer. Il lui indiqua le chemin et elle accepta de le suivre.

Les créatures étaient plus nombreuses à cet étage, malgré les lumières allumées qu'elles semblaient honnir. L'homme maladroît qui l'accompagnait compromettait les manœuvres discrètes qu'elle mettait en place. Les monstres semblaient comme attirés par sa présence, comme si son odeur déclenchait leur fureur. Pourtant, elle ne sentait rien qui sorte de l'ordinaire.

Par deux fois, ils durent s'enfuir en courant, poursuivis par un alien qui les avait repérés. Ils furent même contraints de se battre contre l'un d'eux, le concierge mitraillant l'abomination de clous pendant qu'elle lui enfonçait son surin dans le crâne. Elle ne s'arrêta pas pour récupérer sa lame, bien qu'elle lui avait déjà trouvé un nom. Elle avait un nouveau compagnon, désormais. Avoir un allié pour couvrir ses arrières était plus avantageux que d'être seule, même si l'allié en question était plutôt maladroît. Elle commençait presque à l'apprécier. Après tout, ils seraient bientôt des survivants, tous les deux.

La fin du compte à rebours était encore loin lorsqu'ils atteignirent enfin la porte du **module SAF**, une masse d'acier blindé, pourtant profondément marquée par un coup de griffes acérées.

« La porte est à court de jus », lui dit son ami en retirant son doigt de l'interrupteur. « Tu sais comment la réparer ? »

Sans un mot, elle se mit à démonter le panneau. À la vue des diodes vertes sur le circuit électrique, son cœur bondit dans sa poitrine. Elle fit un pas de côté, une seconde trop tard. Quelque chose de lourd lui érafla le crâne, l'envoyant s'écrouler au sol. Son partenaire en profita pour ouvrir la porte avec le bon interrupteur, s'introduire dans le module et le verrouiller de l'intérieur.

« Vraiment désolé », lui cria-t-il de l'autre côté du plexiglas. « Tu vois, je connais le plan de **contingence**. J'ai vu le patron envoyer un code **Gris** au QG. Il y a une brigade d'extermination qui arrive... Elle va raser la base et sauver une seule personne. Quelqu'un qui possède ce qu'elle cherche... »

Il sortit quelque chose de sa salopette. Le regard encore secoué par le coup, elle mit du temps à reconnaître l'objet. C'était un **œuf** de ces sales créatures, encore recouvert de **slime**! C'était donc pour ça que les créatures étaient attirées par lui!

En s'éloignant de la porte, elle eut un rictus amer. Elle savait que la corporation utilisait les mêmes codes de contingence pour ses vaisseaux que pour ses instituts... Les codes étaient secrets et rares étaient ceux qui en connaissaient plus d'un ou deux. Toutefois, elle savait une chose : lorsque le QG voulait éliminer tout le monde à l'exception d'un individu de choix, il lançait un **code Violet**. C'était celui qu'avait envoyé le feu capitaine de son vaisseau, avant d'essayer de fuir avec une larve d'alien...

Elle n'avait aucune idée de ce que signifiait un **code Gris**. Il valait mieux qu'elle se prépare au pire. D'abord, elle fut tentée par l'idée de faire demi-tour et de retourner à la **chambre d'isolement**. Ses murs épais et ses portes sécurisées auraient pu être un abri efficace contre les aliens. Mais il y avait une autre possibilité. Elle avait entendu les gardes parler de bâtiments annexes à la base, accessibles seulement grâce à un **astromobile** entreposé au niveau du **sas de sortie**.

Pour l'atteindre plus vite, elle emprunta un **conduit**, en essayant de ne pas réfléchir à ce qu'il se passerait si elle rencontrait une de ces horreurs dans un espace si confiné.

Heureusement, l'**astromobile** était bien là. Elle entreprit de charger toutes les provisions qu'elle pouvait trouver sur son maigre châssis, lorsqu'une série de coups de feu la fit sauter à couvert. Une **sentinelle** essouffée titubait vers elle, tenant entre ses mains un **fusil d'assaut** encore fumant. Elle aperçut au moins deux ou trois silhouettes rapides comme l'éclair qui la poursuivaient. La **sentinelle** réussit à atteindre le véhicule et sauta sur le siège du conducteur, laissant derrière elle une traînée de sang. Pendant un instant, elle fut tentée de quitter la pénombre pour la rejoindre ; mais un seul regard sur les profondes entailles dans son dos et son flanc l'arrêta net. Avec de telles blessures, la sentinelle était **contaminée**, c'était certain. S'approcher était trop risqué.

Les pneus crissèrent et l'astromobile partit en trombe vers le **bunker** qui se profilait au loin, derrière la tempête de sable martienne.

Pour ne rien arranger, plutôt que de repartir, les créatures se mirent à flairer les environs. Elles savaient qu'une proie n'était pas loin. Elle agrippa une grosse clé à molette, refusant de mourir sans se battre.

Non!

Elle chassa cette idée de son esprit. Elle avait déjà survécu une fois et elle savait qu'elle pouvait le refaire. Elle conjura sa carte mentale du secteur supérieur. Avec une combi de protection, un rouleau d'adhésif, et quelques bonbonnes d'oxygène, elle pouvait se fabriquer une **combinaison tout-terrain** qui lui permettrait de quitter cet endroit à pied.

Mais avant qu'elle puisse faire le moindre pas, elle entendit un bruit derrière elle et se retourna aussitôt. Dans un recoin sombre de la salle, une silhouette immense, dont la tête de chauve-souris faisait trois fois la taille de la sienne, tomba doucement du plafond.

Tremblotante, elle comprit que sur le Nemesi, aucune de ces créatures n'avait jamais atteint sa forme ultime... celle qu'elle dévisageait en ce moment même.

Cette chose était-elle aussi rapide qu'elle en avait l'air?

Elle s'apprêtait à le découvrir.

MATÉRIEL



1 plateau recto verso



6 plateaux individuels



1 plateau Laboratoire recto verso



6 bases en plastique colorées



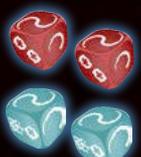
2 index des salles



2 d10 de bruit



1 sac Intrus



4 d6
(2 de combat et 2 d'avantage)



5 porte-cartes (inventaires)



1 tuile Ascenseur



3 tuiles Salle spéciale



10 tuiles Salle « I »



9 tuiles Salle « II »

MARQUEURS ET JETONS



1 jeton Premier joueur



10 marqueurs Panne



18 marqueurs standard



30 marqueurs Munition/Dégâts



30 marqueurs Bruit



12 marqueurs Feu



20 jetons Exploration souterraine



7 jetons Contingence



4 jetons Courant



5 jetons Cadavre de personnage



7 jetons SAF



27 jetons Rôdeur nocturne
(8 Larves, 3 Griffeurs,
12 Adultes, 2 Hybrides,
1 Reine, 1 vierge)



6 jetons Connaissance



1 jeton Temps



8 jetons Carcasse d'Intrus



1 jeton Procédure d'alerte



10 petits compteurs de dégâts
(1 à 8)



1 jeton Dépressurisation



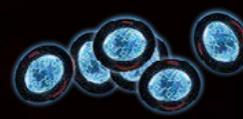
3 grands compteurs de dégâts
(1 à 12)



1 jeton Autodestruction



11 pions Porte



8 jetons Œuf de Rôdeur nocturne



1 jeton Astromobile



1 grande porte

FIGURINES



6 personnages

(Survivante, Hacker, Xénobiologiste, Sentinelle, Concierge, Rat de labo)



6 Larves



3 Griffeurs



8 Adultes



2 Hybrides



1 Reine

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.



25 cartes Blessure grave



20 cartes Attaque de Rôdeur nocturne



22 cartes Événement de Rôdeur nocturne



6 cartes Point faible de Rôdeur nocturne



6 cartes Objet de quête



6 cartes Rôle



6 cartes Action d'ordinateur



5 aides de jeu



5 index des contingences



5 index des Rôdeurs nocturnes



30 cartes Objet rouges (militaires)



30 cartes Objet jaunes (techniques)



30 cartes Objet vertes (médicales)



15 cartes Objet bleues (fabriquées)



4 cartes Objet de départ

MATÉRIEL DES MODES AVANCÉS



10 cartes Objectif Solo/Coop

Ces cartes ne sont pas utilisées dans le jeu de base.



8 cartes Surface martienne

Ces cartes ne sont pas utilisées dans le jeu de base.



1 d12 Surface martienne

Ce dé n'est pas utilisé dans le jeu de base.



10 cartes Action de remplacement (Pilote)



6 cartes Objet de remplacement
(personnages de Nemesis)



20 cartes Événement d'Intrus



10 jetons Exploration de surface

MISE EN PLACE : ÉTAPES 1-14, LE PLATEAU

SYMBOLES INTRUS



LARVE



GRIFFEUR



ADULTE



HYBRIDE



REINE

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] Placez les **tuiles Salle suivantes** sur leurs emplacements désignés du plateau, comme sur l'illustration.

A) **Chambre d'isolement** (avec l'effet de la salle face cachée visible)

B) **Dépôt**

C) **Génératrice de secours**

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

Remettez les tuiles en trop dans la boîte.

Note : il y a plus de tuiles Salle «II» que d'emplacements «II» 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.

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

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

Remettez les jetons Exploration en trop dans la boîte.

Note : dans Nemesis : Lockdown, il y a deux types de jetons Exploration : les jetons Exploration souterraine et les jetons Exploration de surface. Ces derniers ne sont utilisés qu'avec le côté alternatif du plateau.

Plus d'infos sur le plateau alternatif — voir Modes de jeu, p.30.

6] Placez l'**ascenseur**, la **grande porte** et l'**astromobile** sur le plateau, aux emplacements indiqués sur l'illustration.

7] Mélangez les **jetons Courant** et placez-les au hasard sur leurs emplacements réservés du plateau : 3 sur des emplacements de secteur et 1 sur la tuile Ascenseur. Placez les jetons 1 et 2 côté bleu visible et les jetons 3 et 4 côté rouge visible. Un jeton Courant côté bleu visible signifie que le secteur correspondant est alimenté.

Plus d'infos sur le courant p.24.

8] Mélangez les **jetons SAF** sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur les emplacements indiqués de la piste temporelle.

Remettez le jeton en trop dans la boîte.

9] Posez le **plateau Laboratoire** à proximité du plateau de jeu et placez :

● 5 **jetons Œuf** sur l'emplacement Nid ;

● 3 **cartes Point faible de Rôdeur nocturne** prises au hasard. Révélez la carte la plus à gauche, et placez les autres face cachée.

Remettez les cartes Point faible en trop dans la boîte.

NOUVEAUTÉ : à l'inverse de Nemesis, la première carte Point faible est révélée dès le début de la partie. Toutefois, elle ne peut être exploitée d'entrée de jeu que par les survivants du Nemesis.

Plus d'infos sur les Points faibles — voir Connaissance, Points faibles, p.23.

10] Mettez les **jetons Intrus** suivants dans le **sac Intrus** : 1 x vierge, 4 x Larve, 1 x Griffeur, 1 x Reine et 3 x 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 **Événements de Rôdeur nocturne**, 1 paquet **Attaque de Rôdeur nocturne**, 1 paquet **Contamination** et 1 paquet **Blessure grave**.

Mélangez le paquet **Actions d'ordinateur** et placez-le à proximité du plateau. Révélez la première carte Action d'ordinateur et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau. S'il s'agit de la carte «Verrouillage», révélez la carte suivante et remettez «Verrouillage» dans le paquet, puis mélangez-le à nouveau.

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

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

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, et signal)
- **pions Porte**
- **jetons Cadavre de personnage**
- **2 dés de combat**
- **2 dés de bruit**
- **2 dés d'avantage**
- **le jeton Premier joueur**

13] Placez le **jeton Procédure d'alerte**, le **jeton Autodestruction** et le **jeton Dépressurisation** près du plateau. Ils serviront peut-être au cours de la partie.

14] Placez le **jeton Temps**, côté inactif (rouge) visible, sur la case verte (15) de la piste temporelle.

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

NOUVEAUTÉ : dans le jeu Nemesis d'origine, un marqueur standard était utilisé sur la piste temporelle pour marquer l'avancement de la partie. Dans Nemesis : Lockdown, le jeton Temps endosse ce rôle.

DÉFAUSSES

Laissez un espace libre à côté de chacun des paquets suivants pour leur défausse : Objets, Événements, Attaques 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.

MISE EN PLACE : ÉTAPES 15-21, L'ÉQUIPAGE

15] Prenez autant d'**aides de jeu** qu'il y a de joueurs et distribuez-les au hasard. Les cartes Aide de jeu définissent l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir leur personnage (voir étape 19). 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. Chaque joueur reçoit aussi un **index des contingences** et un **index des Rôdeurs nocturnes**.

Les aides de jeu non utilisées restent dans la boîte.

Plus d'infos sur les objectifs p.10.

16] Chaque joueur prend le **porte-cartes (inventaire)** qui correspond au numéro indiqué sur son aide de jeu. 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.

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



icône Nombre de joueurs

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.10.

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

18] Mélangez les **jetons Contingence** et distribuez-en un à chaque joueur. Les joueurs ne doivent pas dévoiler la nature de leur jeton Contingence aux autres joueurs.

À 2 joueurs, distribuez 2 jetons Contingence à chacun.

Prenez 1 jeton Contingence parmi ceux restants et placez-le sur l'emplacement de la contingence active sur le plateau, face cachée. Ce jeton sera la contingence active pendant la partie, et sa nature restera secrète jusqu'à la fin.

Les jetons Contingence restants doivent être placés sur leur emplacement réservé près du Système d'alerte : il s'agit du pool neutre.

Plus d'infos sur les contingences p.11.

19] 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 les cartes restantes dans la boîte. Elles ne serviront pas.

20] Chaque joueur/personnage prend le matériel suivant :

- A) Son **plateau individuel**.
- B) Sa **figurine**, qu'il place dans la salle appropriée. Les survivants du Nemesis démarrent la partie dans la Chambre d'isolement. Les membres du personnel démarrent dans le Dépôt.

La Survivante, le Rat de labo, la Médecin, et tous les personnages du jeu Nemesis et de l'extension Aftermath sont considérés comme des survivants du Nemesis. Tous les autres personnages sont considérés comme étant des membres du personnel.

- C) Son **paquet de cartes Action**, qu'il mélange et place à gauche de son plateau pour former sa pioche, face cachée.
- D) Sa **carte Objet de départ**, qu'il place sur l'emplacement « main gauche » ou « main droite » de son plateau, avec autant de marqueurs Munition que l'objet en indique, si applicable. Certains personnages (Rat de labo et Survivante) démarrent sans objet!

Note : la Xénobiologiste démarre avec l'Exosonde, qu'elle place à proximité de son plateau.

- E) Son **objet 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).
- G) Placez votre **jeton Connaissance** sur le plateau Laboratoire, côté inactif visible (fiole vide). Si votre personnage est un membre du personnel, placez le jeton sur la case 1 de la piste de connaissance. Sinon, placez-le sur la case 3.

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



BUTS DES JOUEURS ET FIN DE LA PARTIE

BUTS DES JOUEURS

Il peut y avoir plusieurs vainqueurs à **Nemesis : Lockdown**, 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] remplir son objectif tel qu'il est indiqué sur la carte Objectif qu'il a conservée.

2] survivre, ce qui laisse trois options : 1) enfermer son personnage dans la chambre d'isolement sans que la base soit détruite par la suite **ou** 2) s'échapper de la base à bord d'une nacelle SAF **ou** 3) se réfugier au bunker.

Plus d'infos sur la Chambre d'isolement — voir Index des salles, p.29.

Plus d'infos sur le Bunker et le Système Automatique de Fret — voir Quitter la base martienne, p.11.

OBJECTIFS

Puisque la plupart des objectifs requièrent une connaissance de base du jeu (actions de salle, règles de destruction de la base, utilisation des nacelles SAF, 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 SAF pour vous enfuir, soit en vous réfugiant au Bunker, soit en vous enfermant dans la Chambre d'isolement (et dans ce cas, la base doit rester intacte).

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 par exemple le piéger dans une salle en feu avec un Intrus, ou peut-être vous faire aider par un autre joueur...

Vous pouvez aussi fuir à bord d'une nacelle SAF ou vous réfugier au Bunker, en abandonnant le reste des personnages dans une base en proie aux flammes, aux pannes, ou avec une séquence d'autodestruction en cours... et espérer que tout le monde meure ou que la base explose avec votre cible à l'intérieur.

Plus d'infos sur la Chambre d'isolement — voir Index des salles, p.29.

Plus d'infos sur les nacelles SAF — voir Quitter la base martienne, p.11.

Plus d'infos sur le feu et les pannes p.19.

Plus d'infos sur l'autodestruction p.10.

VOUS DEVEZ ÊTRE LE SEUL SURVIVANT

Personne d'autre ne doit survivre à la partie.

AUCUN SURVIVANT DU NEMESIS NE DOIT SURVIVRE

Le Rat de labo, la Survivante et tous les personnages de Nemesis et de Nemesis : Aftermath (y compris la Médecin) sont des survivants du Nemesis.

Plus d'infos sur l'utilisation des personnages de Nemesis et Nemesis : Aftermath p.30.

ENVOYER UN SIGNAL

Vous devez trouver le Contrôle des transmissions et faire son action de salle. Il y a toujours un Contrôle des transmissions sur le plateau. Cherchez-le parmi les salles marquées «I».

Plus d'infos sur le Contrôle des transmissions — voir Index des salles, p.28.

DÉCOUVRIR UN POINT FAIBLE

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

Il y a trois types de corps : les œufs d'Intrus, les cadavres de personnages, et les carcasses d'Intrus.

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 «I».

Un cadavre de personnage est la dépouille laissée par un personnage à sa mort, dans la salle où il a été tué.

Une carcasse d'Intrus est la dépouille laissée par un Intrus à sa mort, dans la salle où il a été tué.

Plus d'infos sur les cartes Point faible p.23.

Plus d'infos sur les corps — voir Corps et objets, p.25.

Plus d'infos sur le laboratoire et le nid — voir Index des salles p.27.

DÉTRUIRE LE NID

Le nid est détruit lorsque plus aucun œuf d'Intrus ne s'y trouve. Pour détruire un œuf, infligez-lui au moins 1 dégât et retirez son jeton du plateau.

Il y a toujours un nid sur le plateau. Cherchez-le parmi les salles marquées «I».

Plus d'infos sur le nid — voir Index des salles p.27.

FINIR LA PARTIE AVEC X CONNAISSANCES OU PLUS

À la fin de la partie, votre personnage doit posséder X connaissances ou plus.

Plus d'infos sur la connaissance p.23.

ACTIVER UN JETON CONNAISSANCE

Vous devez trouver les Archives et faire leur action de salle pour activer votre jeton Connaissance.

Les Archives sont toujours sur le plateau. Cherchez-les parmi les salles marquées «I».

Plus d'infos sur le jeton Connaissance — voir Connaissance, Points faibles, p.23.

TOUTES LES SALLES DES SECTEURS X ET Y DOIVENT ÊTRE EXPLORÉES

La base martienne est divisée en 3 secteurs. En partant du haut du plateau, il s'agit des secteurs S-01, S-02 et S-03. Pour compléter cet objectif, toutes les salles des deux secteurs indiqués sur la carte Objectif doivent être explorées à la fin de la partie.

Plus d'infos sur les secteurs — voir Base et secteurs, p.16.

MOMENTS SPÉCIAUX DU JEU

En cours de jeu, il existe quatre 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 ;
- l'ouverture de la Chambre d'isolement ;
- lorsque le jeton Autodestruction est retourné face rouge visible (séquence d'autodestruction irréversible).

PREMIÈRE RENCONTRE

Lorsque la première figurine d'Intrus (de n'importe quel type) arrive sur le plateau, **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.20.

PREMIER PERSONNAGE TUÉ

L'IA de la base lance les procédures d'urgence au moment où le premier personnage est tué.

La grande porte s'ouvre (retirez son jeton du plateau).

Plus d'infos sur la grande porte et le Bunker — voir Quitter la base martienne, p.11.

CHAMBRE D'ISOLEMENT

Lorsque la piste temporelle atteint une case blanche (numéro 8), la chambre d'isolement devient utilisable. Vous ne pouvez pas vous y enfermer avant.

Note : activer la procédure d'alerte permet aux joueurs de s'enfermer avant.

Plus d'infos sur la procédure d'alerte p.11.

SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Pour lancer la séquence d'autodestruction, vous devez faire l'action de salle du Système de refroidissement. Lorsqu'un personnage lance la séquence d'autodestruction, placez le jeton Autodestruction, côté jaune visible, sur la troisième case de la piste temporelle en partant du jeton Temps (il doit y avoir 2 cases vides entre les deux jetons).

Note : tant que le côté jaune du jeton Autodestruction est visible, la séquence d'autodestruction peut être annulée en effectuant l'action de salle de la Génératrice.

Plus d'infos sur le Système de refroidissement et la Génératrice — voir Index des salles, p.27.

Pendant la phase Événement de la manche marquée par le jeton Autodestruction côté jaune visible, déplacez le jeton 3 crans plus loin et retournez-le côté rouge visible.

Lorsque le jeton Temps est sur la même case que le jeton Autodestruction côté jaune visible et doit avancer plus loin, la grande porte s'ouvre automatiquement (**retirez son jeton du plateau**), et les personnages ne peuvent désormais plus annuler la séquence d'autodestruction.

Note : le jeton Autodestruction est déplacé immédiatement après le jeton Temps. Après la résolution de cette étape, il doit donc y avoir 1 case vide entre ces deux jetons.

Note : ouvrez la grande porte lorsque le jeton Autodestruction est retourné du côté rouge.

Au cours de la phase Événement de la manche marquée par le jeton Autodestruction côté rouge visible, la base est détruite. Tous les personnages (et Intrus) encore dans la base sont tués.

Note : si le jeton doit être placé au-delà du dernier cran, placez-le sur le dernier cran. Il sera résolu lors de la fin de partie.

Important : la séquence peut toujours être lancée, même lorsqu'un personnage s'est déjà enfermé dans la Chambre d'isolement !

Plus d'infos sur le lancement de la séquence d'autodestruction — voir Index des salles, p.27.

SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET (SAF)

En cas d'urgence, les personnages peuvent utiliser le Système Automatique de Fret (SAF) pour quitter la base martienne.

EMPRUNTER UNE NACELLE SAF

Pour monter à bord d'une nacelle SAF, vous devez faire l'action de la salle Système automatique de fret correspondante alors que le jeton Temps se trouve sur une case marquée d'un jeton SAF. Une nacelle SAF ne peut accueillir qu'un seul personnage à la fois.

Une fois à bord d'une nacelle SAF, défaussez toutes vos cartes et passez votre tour (résolvez les effets en cours normalement). Puis, placez votre figurine sur l'emplacement de nacelle SAF correspondant. Lors de la phase Événement, votre personnage essaiera de s'échapper à bord de cette nacelle SAF.

Un personnage dans une nacelle SAF n'est affecté par aucun effet, sauf mention contraire.

LANCEMENT D'UNE NACELLE SAF

Les nacelles SAF sont lancées automatiquement pendant la phase Événement des manches marquées par un jeton SAF. Lors de l'étape « Lancement des nacelles SAF », révélez le jeton SAF sous le numéro de la manche en cours et résolvez l'effet correspondant.



● Le personnage dans la nacelle SAF indiquée est évacué de la base. Retirez sa figurine de la partie. Si vous n'avez pas réussi à évacuer la base, renvoyez votre figurine sur la salle SAF correspondante et prenez 1 blessure grave.



● Tous les personnages à bord d'une nacelle SAF sont évacués de la base. Retirez leurs figurines de la partie.



● Aucun personnage n'est évacué. Tout personnage dans une nacelle SAF est renvoyé dans la salle SAF correspondante et subit 1 blessure grave.

Note : une même nacelle SAF peut être lancée plusieurs fois durant la partie.

GRANDE PORTE ET BUNKER



La salle 001 est la sortie sur le plateau standard.

BUNKER ET VOIES DE SORTIE

Les personnages peuvent se réfugier au Bunker, pour finir la partie en sécurité. Pour accéder au Bunker, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

- le personnage doit se trouver sur le sas de sortie ;
- la grande porte doit être ouverte ;
- l'astromobile est au niveau de la base OU le personnage porte une combi tout-terrain ;
- il n'y a aucun Intrus dans la salle avec le personnage.

Si toutes ces conditions sont réunies, le personnage peut faire l'action S'échapper de la base.

2 S'ÉCHAPPER DE LA BASE

1] Si l'astromobile se trouve sur le sas de sortie : déplacez l'astromobile et votre figurine sur le Bunker. Vous avez réussi à vous échapper. L'astromobile ne peut accueillir qu'un seul personnage.

2] Si vous avez une combi tout-terrain : faites un jet de bruit. Si un Intrus apparaît dans la salle, votre action est un échec. Si aucun Intrus n'apparaît, vous pouvez placer votre personnage sur le Bunker. Vous avez réussi à vous échapper.

3] Sinon : vous ne pouvez pas effectuer cette action. Si vous réussissez à vous échapper de la base, vous ne participez plus au jeu. La fin de la partie déterminera si votre personnage survit ou meurt.

LA GRANDE PORTE

Au début de la partie, la grande porte, placée au niveau du Bunker, est fermée. Tant qu'elle est fermée, l'accès au Bunker est impossible.

Pendant la partie, la grande porte s'ouvre dans les deux cas suivants :

- à la première mort d'un personnage ;
- lorsque le jeton Autodestruction est retourné côté rouge visible.

Note : une fois la grande porte ouverte, il n'est pas possible de la refermer.

Les actions qui ouvrent des portes n'affectent jamais la grande porte.

L'ASTROMOBILE

L'astromobile servait de moyen de transport pour le personnel de la base. À présent, il s'agit du moyen idéal pour évacuer le bâtiment en toute sûreté.

Au début de la partie, l'astromobile se situe à côté du sas de sortie. Il peut être utilisé pour faire l'action S'échapper de la base, détaillée plus haut.

Si l'astromobile a déjà été utilisé, il peut être renvoyé à son point de départ grâce à une action d'ordinateur. Il peut également être déplacé de la base au Bunker par le même moyen.

À tous nos directeurs,

À l'issue du dernier incident, où un avis de maintenance pour l'ascenseur a déclenché une purge du laboratoire tout entier, il a été décidé que nous adopterions une liste de Codes de Réponses aux Incidents conforme aux réglementations. Les codes suivants sont classés secrets. Ne les partagez en aucun cas avec votre personnel.

CODE VERT : à n'utiliser que si vous souhaitez sauvegarder TOUT le personnel de votre institut. L'équipe d'intervention aura pour directive de protéger et d'évacuer tout le monde. Vous serez tenu responsable pour toute fuite d'information liée à une utilisation fortuite de ce code.

CODE JAUNE : à utiliser si vous souhaitez limiter la diffusion de détails incriminants. L'équipe d'intervention identifiera et éliminera les membres de votre personnel ayant découvert des informations trop sensibles.

CODE BLEU : sert à ne sauvegarder que les membres du personnel les plus investis dans nos opérations. L'équipe d'intervention éliminera tout le monde, à l'exception de ceux qui auront déposé un formulaire de rapport d'incident en temps et en heure.

CODE GRIS : à utiliser pour empêcher tout risque de contamination de nos établissements annexes. Nos lasers orbitaux détruiront toutes les cargaisons SAF lancées par votre institut et actuellement en route vers leur destination.

CODE ROUGE : à n'utiliser que si votre institut est compromis. Une charge nucléaire effacera votre institut, vaporisant par la même occasion tout échantillon contaminé. Votre sacrifice ne sera pas oublié.

CONTINGENCE

À la fin de la partie, la corporation suit un plan de contingence pour faire face aux événements qui se sont déroulés au sein de la base. Au début du contrôle de victoire, révélez la contingence active et appliquez-la à tous les joueurs (ce qui peut entraîner la mort de certains).

Les joueurs ont tout intérêt à se protéger du plan de contingence pendant la partie, en consultant les contingences des autres joueurs et du pool neutre pour déduire la nature de la contingence active.

Les informations relatives aux contingences peuvent être partagées, monnayées ou falsifiées.

Important : la contingence active reste secrète pour tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie. Son contenu ne peut pas être consulté avant.

JETONS

Vous pouvez consulter votre propre jeton Contingence à tout moment, mais ne montrez JAMAIS son effet aux autres joueurs (comme les Objectifs). Vous pouvez divulguer son contenu à l'oral ou par d'autres moyens ; par exemple, en utilisant votre carte Index des contingences pour révéler votre contingence au(x) joueur(s) de votre choix.

RASSEMBLER DES INFORMATIONS

Plusieurs effets permettent de consulter des jetons Contingence, à l'exception de la contingence active.

Ces effets sont octroyés par certaines actions d'objet, actions d'ordinateur et par l'action de salle des Archives.

Plus d'infos sur les Archives et les actions d'ordinateur — voir Index des salles, p.27. Plus d'infos sur les objets — voir Objets et corps, p.25.

L'une des actions d'ordinateur permet de consulter toutes les contingences d'un autre joueur de votre secteur.

Les actions de salle des Archives et du Système d'alerte permettent de prendre 1 jeton Contingence du pool neutre et de le conserver sur son plateau individuel.

Ainsi, par élimination, les joueurs peuvent tenter de deviner la nature de la contingence active.

Plus d'infos sur les Secteurs — voir Base et secteurs, p.16.

MORT D'UN PERSONNAGE

Lorsqu'un personnage meurt, tous ses jetons Contingence sont renvoyés au pool neutre.

PROCÉDURE D'ALERTE

Divisez le chiffre sur lequel est placé le jeton Temps par 2 (arrondi à l'inférieur). Placez le jeton Procédure d'alerte sur la case de la piste temporelle égale au résultat. La partie s'arrête immédiatement dès que le jeton Temps quitte la case contenant le jeton Procédure d'alerte.

Après avoir activé le Système d'alerte, la Chambre d'isolement s'ouvre immédiatement. Retournez la tuile, de façon à ce que son action de salle soit visible. À partir de maintenant, les personnages peuvent s'y enfermer, même si le jeton Temps ne se trouve pas encore sur une case blanche de la piste temporelle.

Plus d'infos sur la Chambre d'isolement — voir Index des salles, p.27.

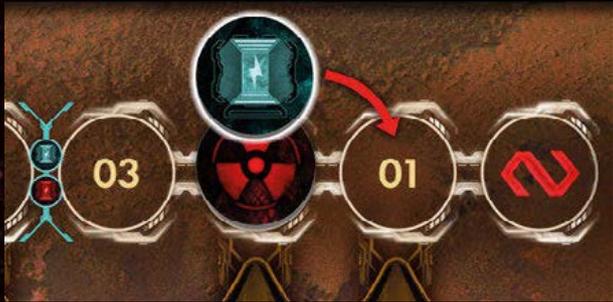
FIN DE LA PARTIE

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



- Le marqueur Temps atteint la dernière case de la piste temporelle. La corporation intervient et lance une purge de la base, quelle que soit la contingence active. Tous les personnages encore dans la base et qui ne sont pas enfermés dans la Chambre d'isolement sont tués.

Important : la purge ne tue pas les Intrus. Si votre objectif était de tuer la Reine ou de détruire le nid, votre mission est un échec.



- Le jeton Temps se trouve sur la même case que le jeton Autodestruction côté rouge visible et doit avancer plus loin OU vous devez placer un 13^e marqueur Feu ou un 11^e marqueur Panne. La base explose et tout ce qui est encore à l'intérieur est tué, y compris les personnages enfermés dans la Chambre d'isolement. Les Intrus et leur Reine meurent dans l'explosion (cela peut être important pour certains objectifs).

Plus d'infos sur l'autodestruction p.10.

- Le dernier joueur en vie dans la base : meurt (les personnages enfermés dans la Chambre d'isolement ne comptent pas), s'enferme dans la Chambre d'isolement, fuit jusqu'au Bunker ou emprunte une nacelle SAF. Plus personne ne peut faire quoi que ce soit sur le plateau.

Si la séquence d'autodestruction est active, déplacez le jeton Temps sur la case marquée du jeton Autodestruction. Sinon, déplacez le jeton Temps sur la dernière case de la piste temporelle. Dans les deux cas, résolvez la situation comme indiqué ci-dessus.

Si la procédure d'alerte était active, déplacez le jeton Temps sur la case marquée du jeton Procédure d'alerte. Sinon, déplacez le jeton Temps sur la dernière case de la piste temporelle. Dans les deux cas, résolvez la situation comme indiqué ci-dessus.

Dans le cas rare où la procédure d'alerte et la séquence d'autodestruction sont actives à la fin de la partie, elles comptent toutes les deux comme le dénouement de la partie.

Si l'une des conditions ci-dessus est remplie et qu'un personnage ou plus a survécu (enfermé dans la Chambre d'isolement, réfugié dans le Bunker, ou évacué à bord d'une nacelle SAF), passez au contrôle de victoire.

CONTRÔLE DE VICTOIRE



1) CONTRÔLE DE CONTINGENCE

Révélez la contingence active et appliquez son effet à tous les personnages encore vivants.

La corporation suit un plan de contingence pour faire face aux événements qui se sont produits au sein de la base, ce qui peut entraîner la mort de certains d'entre eux.

Au cours de la partie, l'objectif des joueurs est de rassembler les informations nécessaires pour se protéger du plan de contingence.

Plus d'infos sur les contingences — voir Quitter la base martienne, p.11.



2) CONTRÔLE DE CONTAMINATION

Chaque personnage en vie (enfermé dans la Chambre d'isolement, réfugié dans le Bunker ou évacué à bord d'une nacelle SAF) vérifie ses cartes Contamination.

- Chaque personnage scanne les cartes Contamination de sa pioche de cartes Action, de sa défausse et de sa main.
- 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.22.



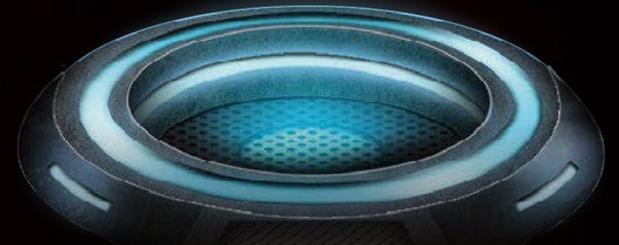
3) CONTRÔLE D'OBJECTIF

Chaque personnage encore en vie révèle la carte Objectif qu'il avait conservée et vérifie s'il remplit les conditions de l'objectif.

Si vous êtes encore vivant après les contrôles de contingence et de contamination et que votre objectif est rempli, vous avez gagné ! Il peut y avoir plusieurs gagnants dans une partie de Nemesis : Lockdown.

TERMINER LA PARTIE AVANT LES AUTRES JOUEURS

Lorsqu'un personnage utilise une nacelle SAF, s'enferme ou meurt, il ne peut plus prendre part au jeu. Il devient spectateur. À la fin de la partie, les personnages encore en vie vérifient s'ils ont rempli leur objectif et s'ils ont gagné.



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 DU JEU

Chaque manche se divise en deux phases consécutives :

I. Phase Joueur

II. Phase Événement

I : PHASE JOUEUR

Résolvez les étapes suivantes.

1 : PIOCHE DES CARTES ACTIONS

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, passez le jeton Premier joueur au joueur à gauche du premier.

Note : ignorez cette étape lors de la première manche.

Dès 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 effectue 2 actions à son tour de jeu. Lorsque tous les joueurs ont fait leurs 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. Si un joueur ne peut effectuer qu'une action, sa seconde action est de passer. Passer compte comme une action.

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, puis il retourne son aide de jeu du côté « Passé ».

Note : lorsqu'un personnage termine son tour dans une salle avec un marqueur Feu, il subit une blessure légère, toutefois, il ne subit pas d'autres blessures dues au feu pendant les tours des personnages suivants.

Plus d'infos sur le feu p.19.

Plus d'infos sur les actions disponibles — voir Actions, p.12.

II : PHASE ÉVÉNEMENT

4 : LANCEMENT SAF

S'il y a un jeton SAF sous le jeton Temps, révéléz-le et vérifiez quelles nacelles SAF sont lancées durant cette manche.

Plus d'infos sur le Système Automatique de Fret p.11.

5 : PISTE TEMPORELLE

Déplacez le jeton Temps sur la piste temporelle, d'un cran vers la droite. Puis, procédez aux vérifications suivantes :

- Si le jeton Temps dépasse un jeton Autodestruction ou Procédure d'alerte, résolvez l'effet correspondant.
- Si le jeton Temps passe par un seuil d'alimentation, vérifiez si le courant chute.

Plus d'infos sur l'autodestruction — voir Index des salles, p.27.

Plus d'infos sur les Contingences p.11.

Plus d'infos sur le courant p.24.

6 : SUPPRESSION DU BRUIT

Dans les secteurs alimentés : retirez tous les marqueurs Bruit des couloirs, sauf pour les couloirs reliés à des salles contenant des personnages. Ne retirez pas le marqueur Bruit de l'icône conduits.

7 : ATTAQUE DES INTRUS

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

Plus d'infos sur les attaques des Intrus p.22.

8 : 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 Rencontre et combat, p.21.

Plus d'infos sur le feu p.19.

9 : CARTE ÉVÉNEMENT

Piochez et résolvez 1 carte Événement.

A) déplacement des intrus : les symboles d'Intrus affichés sur la carte Événement indiquent les Intrus qui se déplacent dans une salle adjacente (sauf s'ils sont en combat) en empruntant le couloir correspondant au numéro indiqué. Si plusieurs couloirs sont indiqués, déplacez les Intrus vers le couloir correspondant au premier numéro, puis vers le couloir correspondant au second numéro.

Si un Intrus se retrouve dans la salle d'un personnage après son premier déplacement, il n'effectue pas de second déplacement.

Plus d'infos sur les salles et couloirs p.16.

Si le numéro indiqué pointe vers un conduit, retirez les figurines d'Intrus du plateau et placez les jetons correspondants dans le sac Intrus. Si le numéro indiqué pointe vers un couloir avec une porte fermée, les Intrus ne bougent pas, mais la porte est détruite.

Plus d'infos sur les conduits p.18.

B) effet de l'événement : après l'étape de déplacement des Intrus, résolvez l'effet de la carte Événement.

EXEMPLE DE CARTE ÉVÉNEMENT



1 & 2) Symboles d'Intrus et numéro de couloir : les Intrus Adultes, les Hybrides et la Reine (hors combat) prennent le couloir n° 1.

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

S'il y a un marqueur Panne sur le système de Refroidissement, appliquez l'effet. Ensuite, retirez l'événement du jeu (mettez-le dans la boîte), puis mélangez la défausse et la pioche des événements.

Certaines cartes Événement comportent un effet supplémentaire qui ne s'applique que si vous êtes dans le noir (dans un secteur non alimenté). La plupart du temps, ces effets sont indiqués dans le cadre ci-dessus. Cet effet vient s'ajouter à l'effet normal de l'événement pour les personnages dans le noir.

Plus d'infos sur l'obscurité : voir Courant, p.24.

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

10 : 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.

Placez le jeton retiré à proximité du plateau.



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



ADULTE : remettez ce jeton dans le sac. 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.

Plus d'infos sur les jets de bruit p.17.



HYBRIDE : remettez ce jeton dans le sac. 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.



REINE : s'il y a au moins un personnage dans le nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre avec elle. Gardez ce jeton de côté.

Plus d'infos sur les rencontres p.20.



Si le nid n'a pas encore été découvert ou si personne ne s'y trouve, ajoutez un jeton Œuf supplémentaire sur le plateau Laboratoire et remettez le jeton Reine dans le sac.



VIERGE : remettez le jeton vierge dans le sac. Ajoutez un jeton Adulte dans le sac.

S'il n'y a pas de jeton Adulte disponible, rien ne se passe.

11 : FIN DE LA MANCHE

Commencez une nouvelle manche.

La manche se termine après la résolution de l'étape 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.

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.13.



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.22.

Note : un joueur doit payer le coût de son action même si son action est interrompue par un autre joueur. Si une action d'objet à usage unique est annulée par une interruption, l'objet est défaussé.

Plus d'infos sur l'interruption — voir cartes Action.

Plus d'infos sur les objets à usage unique — voir Objets et corps, p.25.

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 considérés comme des Intrus que lorsque vous essayez de les détruire.



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.

Plus d'infos sur le Combat p.20.

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.



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.16.

Plus d'infos sur la fuite p.21.



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 p.16, 17 et 19.



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

Vous pouvez aussi tirer sur un œuf non transporté en dehors d'un combat — voir Détruire des œufs, p.26.

Plus d'infos sur le tir — voir Rencontre et Combat, p.20.

Plus d'infos sur les objets tenus en main — voir Objets, p.25.



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

Vous pouvez attaquer des œufs non transportés au corps-à-corps, en dehors d'un combat — voir Détruire des œufs, p.26.

Plus d'infos sur le corps-à-corps — voir Rencontre et Combat, p.21.



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.25.



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 (même pour échanger avec d'autres que le joueur actif), 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.



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

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 la carte Action nettoyage du Concierge.

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

2) Coût de l'action : indique le nombre de cartes de votre main que vous devez défausser pour faire cette action. Ici, le coût de l'action est 0. Vous n'avez pas à défausser d'autres cartes.

3) Effet de l'action.

4) Indique deux possibilités d'action :
– défausser le marqueur Panne de la salle ;
– OU défausser le marqueur Feu 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.25.

ACTIONS DE SALLE



La plupart des salles permettent de faire une action spécifique.

Voyez l'index des salles p.27-29 pour une description détaillée de chaque salle.

ACTIONS D'ORDINATEUR

Lorsque la partie commence, l'une des cartes Action d'ordinateur est révélée. Pour faire une action d'ordinateur, vous devez être dans une salle comportant un ordinateur dans un secteur alimenté. Choisissez alors l'un des 3 effets listés sur la carte Action d'ordinateur révélée. Résolez-le, puis placez la carte au-dessous du paquet et piochez-en une nouvelle pour remplacer la précédente.

Si vous révéléz la carte «Verrouillage», résolez son effet immédiatement.

Note : s'il y a un marqueur Panne sur une salle comportant un ordinateur, l'ordinateur est indisponible. La salle compte comme une salle sans icône d'ordinateur.

Plus d'infos sur les ordinateurs — voir Index des salles, p.27.

Plus d'infos sur les secteurs — voir Base et secteurs, p.16.

Plus d'infos sur le courant p.24.

DÉPLACEMENT ET JETONS EXPLORATION

Vous allez beaucoup vous déplacer dans l'enceinte de la base pendant la partie. Vous devrez découvrir de nouvelles salles, trouver des objets pour assurer votre survie, compléter vos objectifs, réparer du matériel défectueux, éteindre des feux... le but du jeu étant de vous sortir de cet enfer.

SALLES ET COULOIRS



Les **salles** sont reliées entre elles par des **couloirs**, que les personnages comme les Intrus peuvent emprunter pour se déplacer d'une salle à l'autre. Ni les Intrus ni les personnages ne peuvent s'arrêter dans un couloir (aucune figurine ne peut y être placée). Les effets d'un déplacement dans un couloir sont résolus **après** être entré dans une salle.

Les personnages peuvent faire des actions uniquement dans les **salles**.

Les **salles spéciales** (comme le Système d'alerte, les Sas d'ascenseur et les Escaliers de secours) sont imprimées sur le plateau et considérées comme des salles normales, dénuées de compteur d'objet (vous ne pouvez pas y faire d'action fouille).

Exceptions : les nacelles SAF et le Bunker — voir Quitter la base martienne, p.11.

BASE ET SECTEURS

SECTEURS

La base martienne est divisée en trois secteurs. Chaque secteur est équipé d'une source de courant qui lui est propre. Chaque secteur possède une couleur spécifique, qui encadre ses salles et ses couloirs : bleu pour le secteur S-01, jaune pour le secteur S-02, et rouge pour le secteur S-03. Sur le côté standard du plateau, les secteurs sont séparés par des escaliers de secours.

Lorsqu'un effet de jeu modifie l'alimentation d'un secteur, traitez le jeton Courant sur l'ascenseur comme un 4^e secteur.

Plus d'infos sur le courant p.24.



ACTION DE DÉPLACEMENT

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

Plus d'infos sur l'action de déplacement — voir Actions p.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 — voir Marqueurs et jetons, p.19.

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 p.17.

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.17.

Si'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, Visite guidée ou Conduits.

Important : faire une action de déplacement pour quitter une salle où se trouve un Intrus est une action de Fuite — voir Rencontre et combat, p.21.

Plus d'infos sur le déplacement vigilant — voir Actions de base, p.14.

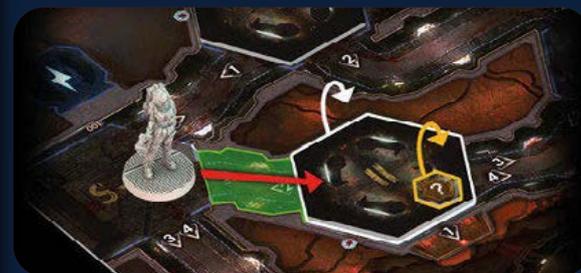
Plus d'infos sur l'action Visite guidée — voir cartes Action (Sentinelle).

Plus d'infos sur l'action Conduits — voir cartes Action (Survivante).

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT VERS UNE SALLE INEXPLORÉE

Ici, la Survivante se déplace du Sas d'ascenseur à une salle inexplorée. Elle a déjà défaussé une carte pour payer cette action de déplacement.

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



La Survivante a découvert les Archives. Le jeton Exploration lui indique que la salle contient 3 objets et que la salle est en panne.

Elle fait donc pivoter la tuile Salle pour mettre la flèche rouge en face du 3, puis place un marqueur Panne sur la salle.

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



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT VERS UNE SALLE VIDE



Ici en revanche, la Survivante se déplace vers les Archives, qui sont vides. Elle défausse une carte Action, avance, et résout un jet de bruit sur lequel elle obtient 2 (halo rouge).

Elle place alors un marqueur Bruit (avec le halo vert) dans le couloir relié aux Archives qui porte le n° 2.

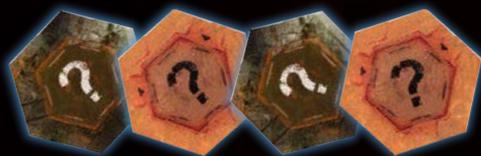
Si'il y avait déjà un marqueur Bruit, il faudrait alors résoudre une rencontre. Heureusement, pour le moment, tout va bien...

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT VERS UNE SALLE OCCUPÉE



Ici, la Survivante se déplace vers une salle occupée par le Concierge. 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 Concierge.

JETONS EXPLORATION



Dans Nemesis : Lockdown, il y a deux types de jetons Exploration : Exploration souterraine et Exploration de surface. Les jetons Exploration de surface ne sont utilisés qu'avec le côté alternatif du plateau.

Plus d'infos sur le plateau alternatif — voir Modes de jeu, p.30.

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 dans cette salle.

N'effectuez pas cette manœuvre pour le nid.

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.19).

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.18.

Plus d'infos sur les marqueurs Bruit p.19.

Plus d'infos sur le combat p.20.



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.19.



FEU

Placez un marqueur Feu dans cette salle.

Plus d'infos sur le feu p.19.



PANNE

Placez un marqueur Panne dans cette salle.

Plus d'infos sur les pannes p.19.



PORTES

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

Plus d'infos sur les pions Porte p.19.

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 de la base. Est-ce l'équipement 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.18.

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 rencontres p.20.

Plus d'infos sur les conduits p.18.

Plus d'infos sur les marqueurs Bruit p.19.



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.19).

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.18.

Plus d'infos sur les marqueurs Bruit p.19.

Plus d'infos sur le combat p.20.



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 (cercle 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 salle de garde : un dans le couloir (halo bleu) et un dans le conduit (cercle vert). Ce dernier n'est pas posé sur le conduit lui-même, mais sur l'icône générique prévue à cet effet.

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.

CONDUITS

Dans les tréfonds de la base martienne, les nombreux conduits de ventilation passent sous la terre par un réseau de cavernes et de tunnels pour relier et alimenter les souterrains. Cette idée ingénieuse, qui permet de diviser par deux le coût de construction, se solde aujourd'hui par une faille insoupçonnée : les cavernes souterraines étant reliées à presque toutes les salles, elles permettent aux horreurs innommables qui y sont tapies d'apparaître n'importe où, n'importe quand.



- 1) Icône générique des conduits
- 2) Exemple de conduit

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 de la Survivante, l'action de salle de l'Entrée des cavernes et la carte Objet plans des cavernes 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.20.

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.

ESCALIERS DE SECOURS



Les secteurs sont reliés entre eux par des escaliers de secours. Ceux-ci sont toujours considérés comme étant dans le noir. Ils n'ont pas d'action de salle.

Il est très dangereux de les emprunter pour se déplacer d'un secteur à l'autre sans source de lumière (un bâton lumineux ou une lampe torche, par exemple).

Plus d'infos sur l'obscurité — voir Courant, p.24.

Plus d'infos sur le bâton lumineux et la lampe torche — voir cartes Objet.

Un marqueur Panne peut être placé sur un escalier de secours. Cela n'a aucun effet et ne sert qu'à réduire la quantité de marqueurs Panne disponibles.

Note : si vous devez placer un marqueur Panne alors qu'il n'en reste plus, la base est détruite.

Plus d'infos sur la Panne p.19.

Les escaliers de secours ne font partie d'aucun secteur (et sont donc dans un secteur différent de ceux cités par des effets de jeu).



MARQUEURS ET JETONS



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.17.



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.17.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur Slime à la fois. Si vous devez en recevoir un second, 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 de la Salle de décontamination (voir Index des salles).



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 la base.

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.13.

Plus d'infos sur les blessures légères p.23.

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 12 marqueurs Feu dans le jeu. Si vous devez placer un marqueur Feu et qu'il n'y en a plus, la base 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 de la base — voir Fin de la partie, p.12.

Une salle ne peut pas accueillir plus d'un marqueur Feu.

Si vous devez en placer un second, rien ne se passe.

Un marqueur Feu peut être placé dans une salle inexplorée (par l'effet d'une carte Événement, par exemple).

Tout marqueur Feu défaussé retourne à la réserve.

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



MARQUEUR PANNE

Les marqueurs Panne ont deux fonctions : 1) ils vous empêchent d'utiliser l'action de salle 2) ils peuvent mener à l'explosion de la base, ce qui entraîne la mort de tout ce qui se trouve dedans.

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 contaminée ne peuvent pas accueillir de marqueur Panne.

Note : une salle (même une salle spéciale comme le dépôt, la chambre d'isolement, le système d'alerte ou les sas d'ascenseurs) peut recevoir un marqueur Panne de plusieurs façons : jeton Exploration, événements, actions, etc.

Note : un marqueur Panne placé sur la chambre d'isolement n'a aucun effet sur les personnages qui s'y sont déjà enfermés.

2) Il y a 10 marqueurs Panne dans le jeu. Si vous devez placer un marqueur Panne et qu'il n'y en a plus, la base explose et la partie est terminée.

Plus d'infos sur l'explosion de la base — voir Fin de la partie, p.12.

Une salle donnée ne peut pas accueillir plus d'un marqueur Panne. Si vous devez en placer un second, rien ne se passe. Un marqueur Panne ne peut pas être placé sur une salle inexplorée (par l'effet d'une carte Événement, par exemple).

Tout marqueur Panne défaussé retourne à la réserve.



S'il y a un marqueur Panne dans une salle avec un ordinateur, l'ordinateur est hors service. 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.27.



PIONS PORTE

Les pions Porte ne peuvent être placés que dans les couloirs. Un 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. 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.

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

Plus d'infos sur le déplacement des Intrus — voir Phase Événement, p.18 et Retraite des Intrus, p.21.



• 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.



• 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).

La première rencontre avec un Intrus est un moment crucial du jeu, où les joueurs doivent choisir l'un de leurs deux objectifs à conserver et défausser l'autre.

Plus d'infos — voir jet de bruit, p.17

Une rencontre peut aussi être déclenchée par les effets d'une carte Événement 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 ou deux chiffres au verso. Dans ce dernier cas, utilisez le chiffre le plus élevé pour résoudre la rencontre si vous vous trouvez dans le noir.

Plus d'infos sur les jetons Rôdeurs nocturnes — voir ci-dessous.

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

4) **Comparez le chiffre approprié 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).

JETONS RÔDEUR NOCTURNE

Dans Nemesis : Lockdown, les jetons Intrus ont désormais 2 chiffres inscrits à leur verso : ce sont les jetons Rôdeur nocturne. Les Rôdeurs nocturnes sont bien plus à l'aise dans l'obscurité, ce qui rendra leurs attaques-surprises dans le noir bien plus difficiles à éviter. Hormis cette différence, ces jetons sont traités comme des jetons Intrus.



Lorsque vous comparez le nombre de cartes Action (et Contamination) de votre main au chiffre du jeton, référez-vous :

- au premier chiffre (le plus bas) si vous **n'êtes pas** dans le noir ;
- au second chiffre (le plus élevé) si vous **êtes** dans le noir.

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 p.22.

Plus d'infos sur les jetons Rôdeur nocturne — voir paragraphe précédent.



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 (ni de jet de bruit). Votre personnage et l'Intrus sont considérés comme immédiatement en combat.

EXEMPLE DE RENCONTRE



La Survivante quitte le sas d'ascenseur 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 dans le couloir 2, cela provoque une rencontre. La Survivante retire tous les marqueurs Bruit des couloirs reliés à la salle et pioche un jeton Rôdeur nocturne dans le sac. C'est un jeton Rôdeur Adulte marqué des chiffres 2 et 4. Le secteur de la Survivante étant alimenté, elle compare le chiffre le plus bas aux cartes Action et Contamination qu'elle a en main. Il ne lui reste plus qu'une seule carte.

La Survivante subit donc une attaque-surprise : elle doit piocher et résoudre une carte Attaque de Rôdeur nocturne.

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 les actions de base, sauf : Déplacement (Fuite), Tir et Corps-à-corps — voir icône « Hors combat » p.14

Plus d'infos sur les tours d'actions — voir phase Joueur, p.13.

Plus d'infos sur les attaques d'Intrus p.22.



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'actions p.13, et sur les actions p.14.

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 et effectuez l'action correspondante.



Vous manquez la cible.



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



Si votre cible est une Larve, un Griffeur 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 modifiant l'action de Tir.

Plus d'infos sur les dégâts et la mort des Intrus p.21.

Plus d'infos sur les armes — voir Objets et corps, p.25.

DÉ D'AVANTAGE

Le dé d'avantage est un dé de combat spécial. Tout effet qui évoque un dé de combat s'applique également au dé d'avantage. Lorsque vous faites une action de Tir dans un secteur alimenté, vous devez utiliser le dé d'avantage au lieu du dé de combat. Ce dé comporte deux nouveaux résultats.



Défaussez une carte Action pour infliger 1 dégât à votre cible.



Infligez 1 dégât à votre cible OU défaussez une carte Action pour infliger 2 dégâts à votre cible.

Le résultat  ne compte pas comme étant  ou , que vous défaussiez une carte ou non.

Important : vous ne pouvez pas utiliser le dé d'avantage pour une action de Corps-à-corps.

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 **Griffeur**, infligez-lui 1 dégât. Sinon, vous manquez la cible et subissez 1 blessure grave.

 Si votre cible est une **Larve**, un **Griffeur** 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.21.

Plus d'infos sur les blessures graves p.23.

EXEMPLE DE COMBAT



La Survivante essaie de tirer sur un Intrus avec son Fusil d'assaut. Elle dépense 1 carte Action, puis dépense 1 munition de l'arme et lance le dé de combat. Elle obtient deux touches. L'effet du fusil d'assaut inflige un dégât supplémentaire lorsqu'il inflige au moins un dégât. Donc, 3 marqueurs Dégâts sont placés 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 p.22.

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

Note : certaines actions autres que l'action Déplacement de base vous permettent de fuir, mais modifient aussi la règle, par exemple Distraction (voir cartes Action).

EXEMPLE DE FUITE



Après avoir infligé 1 dégât à l'Intrus, la Survivante décide de fuir. Elle dépense 1 carte Action (coût du déplacement) pour se déplacer vers le sas d'ascenseur.

Comme les Intrus attaquent tout personnage qui cherche à s'enfuir, elle pioche une carte Attaque d'Intrus. C'est une carte Poursuite sanglante avec un symbole d'Intrus Griffeur : l'attaque touche la Survivante et elle subit une blessure grave. Malgré tout, elle s'enfuit vers le sas d'ascenseur.

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 jeton ou figurine du jeu.
- **Griffeur 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 Griffeur 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 la 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.



Icône de retraite

RETRAITE DES INTRUS

Les Intrus semblent sauvages, mais ils ne sont pas inconscients. Ils s'enfuiront s'ils subissent 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 les dégâts disparaissent.

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.

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

Plus d'infos sur les conduits p.18.

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.20.

● Attaque pendant la phase Événement

Plus d'infos — voir Phase Événement : attaque d'Intrus, p.13.

● Fuite d'un personnage

Plus d'infos sur la fuite p.21.

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.

Certaines cartes Attaque d'Intrus comportent un effet supplémentaire qui n'est résolu que dans les secteurs non alimentés. L'effet est alors encadré dans la moitié inférieure de la carte. Toutefois, il ne s'active que si le type d'Intrus correspond.

● Sinon, l'attaque échoue.

Voir le plateau Laboratoire 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.

Plus d'infos sur l'obscurité — voir Courant, p.24.

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, le personnage ciblé subit 1 blessure légère et prend 1 carte Contamination. S'il se trouvait dans le noir, il subirait 1 blessure légère supplémentaire.

Plus d'infos sur l'obscurité — voir Courant, p.24.

ATTAQUE DE LARVE

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

- retirez 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.

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

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

Plus d'infos sur le contrôle de victoire — voir Buts des joueurs et Fin de la partie, p.10 et 12.

SCANNER ET RETIRER DES CARTES CONTAMINATION



Plusieurs méthodes existent pour vous débarrasser de vos cartes Contamination (carte Action Repos, action du bloc opératoire et de la salle de décontamination, action d'objet Alcool).

Chaque carte/salle concernée détaille la procédure à suivre. Lorsque vous devez scanner des cartes Contamination, procédez comme suit.

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.27–29.

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 Griffeur surgit de votre cadavre. Placez sa figurine dans votre salle.

Si une règle vous demande de **retirer** une carte Contamination, placez la carte au-dessous de la pioche Contamination.

EXEMPLE DE SCAN D'UNE CARTE CONTAMINATION



Le Concierge 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, tout ce qui saigne peut mourir. Mais, est-ce que ces bestioles saignent vraiment? Quoi qu'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... Même les survivants du Nemesis ne savent toujours pas combien de dégâts suffisent 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 Dégâts sur la case du haut de la piste de blessures de votre plateau.

Si un marqueur Dégâts 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.25.



PANSER ET SOIGNER DES BLESSURES

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

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.25.

CONNAISSANCE ET POINTS FAIBLES

CONNAISSANCE

Votre niveau de connaissance augmente au fur et à mesure des découvertes que vous faites sur les Intrus, et vous aide à mieux les combattre. Certains niveaux de connaissance confèrent même de nouveaux effets à des cartes Objet et Action (comme la carte Action Phéromones ou l'objet Combustible).

Il existe plusieurs moyens de gagner des connaissances :

- gagnez **3 connaissances** lorsque vous analysez une faiblesse dans le Laboratoire ou utilisez le matériel d'analyse (défaussez le corps utilisé quelle que soit l'action) ;
- l'une des actions d'ordinateur vous permet de gagner **1 connaissance** ;
- gagnez **1 connaissance** en découvrant le nid ;
- utilisez l'action de salle des Archives pour gagner **2 connaissances** et activer votre jeton Connaissance ;
- utilisez certains autres Objets et Actions dont les effets vous confèrent le nombre de connaissances précisé.

Plus d'infos sur les cartes Action — voir Actions, p.14.

Plus d'infos sur les objets — voir Objets et corps, p.25.

ACTIVER UN JETON CONNAISSANCE

Vous pouvez utiliser l'action de salle des Archives pour activer votre jeton Connaissance et gagner 2 connaissances. Retournez votre jeton Connaissance côté fiole remplie pour indiquer son activation.

Un jeton Connaissance activé est requis pour accomplir certains objectifs. Une fois le jeton activé, il ne peut plus être retourné côté inactif, et vous ne pouvez plus utiliser l'action de salle des Archives.

Plus d'infos sur les Archives — voir Index des salles, p.27.



Jeton
Connaissance inactif



Jeton
Connaissance activé

CARTES POINT FAIBLE

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

Au début du jeu, la première carte Point faible est déjà révélée.

Pour découvrir une carte Point faible, n'importe quel personnage doit aller au laboratoire pour analyser l'un des trois corps existants (cadavre de personnage, carcasse ou œuf).

Plus d'infos sur le laboratoire — voir Index des salles, p.27.

Plus d'infos sur les corps — voir Objets et corps, p.25.

Après avoir analysé un corps, placez le corps analysé sur le premier emplacement « corps analysé » vide et révélé la carte Point faible associée.

Les cartes Point faible révélées modifient les règles relatives aux Intrus et vous donnent un léger avantage contre eux, mais seulement si vous possédez le niveau de connaissance requis pour chaque carte (3, 5 et 8 connaissances respectivement, de gauche à droite). Si vous ne possédez pas un nombre de connaissances égal ou supérieur au niveau requis, vous ne pouvez pas exploiter l'effet de la carte connaissance associée.

Note : les survivants du Nemesis (le Rat de labo, la Survivante et les personnages de Nemesis et Nemesis : Aftermath) démarrent la partie avec 3 connaissances. Ils peuvent donc d'emblée exploiter l'effet de la carte Point faible révélée.

Vous ne pouvez pas découvrir un nouveau Point faible en analysant un corps déjà analysé précédemment. Par contre, vous pouvez analyser le même type de corps plusieurs fois pour gagner des connaissances.

Important : dans Nemesis : Lockdown, les corps sont retirés du plateau immédiatement après avoir été analysés. Si vous ne pouvez pas les placer sur un emplacement libre du plateau Laboratoire, défaussez-les, quelle que soit l'origine de l'effet.

EXEMPLE DE DÉCOUVERTE DE POINT FAIBLE



La Survivante utilise l'action de salle du laboratoire pour découvrir un point faible, grâce à un œuf d'intrus. Cela signifie qu'il faudra utiliser une carcasse d'intrus ou un cadavre de personnage pour découvrir le dernier point faible.

COURANT



Jeton
Temps inactif

Jeton
Temps activé

Au début de la partie, la base est en grande partie alimentée. Mais les réserves d'électricité diminuent rapidement car la Génératrice de secours est inactive (ce qui est représenté par le jeton Temps côté inactif).



Secteur non
alimenté

Secteur
alimenté

Un secteur est **alimenté** dès lors que son jeton Courant est du côté bleu. Les règles suivantes s'appliquent dans les secteurs alimentés.

- 1) Les personnages qui font une action de Tir doivent utiliser le dé d'avantage à la place du dé de combat habituel.
- 2) Les personnages peuvent utiliser les actions d'ordinateur dans les salles du secteur comportant une icône d'ordinateur.
- 3) Les personnages dans un secteur alimenté ne sont pas concernés par les effets « dans le noir ».
- 4) Lors de la phase Événement, les marqueurs Bruit des secteurs alimentés sont retirés du plateau.

Plus d'infos sur le dé d'avantage p.20.

Plus d'infos sur les actions d'ordinateur p.15.

Plus d'infos sur l'obscurité — voir ci-dessous.

OBSCURITÉ

Un personnage est dans le noir tant qu'il est dans un secteur non alimenté. Il sera donc affecté par tous les effets de jeu qui se résolvent dans le noir.

Plusieurs cartes comportent des effets « dans le noir » : des Événements (comme Dissimulés), des cartes Attaques d'Intrus (comme Taillade), des jetons Intrus, etc.

Note : certains effets (comme celui de la lampe torche) vous permettent d'ignorer l'effet « dans le noir » d'une carte. Dans ce cas, vous pouvez ignorer n'importe quel effet listé dans cette section.



JETONS RÔDEUR NOCTURNE

Pendant une rencontre, les personnages dans le noir doivent toujours résoudre la valeur la plus élevée au verso du jeton Rôdeur nocturne pioché.

Plus d'infos sur les jetons Rôdeur nocturne p.24.

RÉTABLIR LE COURANT

La génératrice de secours (une salle spéciale du secteur S-03) permet de rétablir le courant dans la base. L'effet est éphémère, mais il sera peut-être suffisant pour vous permettre d'accomplir votre objectif et de vous échapper !

La génératrice de secours a trois fonctions.

- 1) Elle rétablit le courant dans certains secteurs de la base.
- 2) Elle permet de réarranger les jetons Courant de la base.
- 3) Elle retarde la panne complète de la base. L'action de salle de la génératrice permet, elle aussi, de rétablir le courant d'un secteur.

Plus d'infos sur les génératrices — voir Index des salles, p.27 et 29.

SEUILS D'ALIMENTATION

Les seuils d'alimentation sont imprimés sur la piste temporelle. Ils indiquent les moments où la base va subir une perte de courant.

Il y a deux types de seuils d'alimentation :

- les seuils **rouges** : ils font chuter le courant seulement si la génératrice de secours est inactive (le jeton Temps est du côté rouge) ;
- les seuils **bleus** : ils font toujours chuter le courant.

Note : l'effet des seuils bleus s'applique même si la génératrice de secours est activée. Voyez le bon côté des choses : quand le jeton Temps est activé, le courant diminue bien plus lentement que s'il ne l'était pas !



Chaque fois que le jeton Temps passe un seuil d'alimentation, vérifiez si le seuil fait chuter le courant. Si le jeton Temps est du côté rouge, le courant chute, quelle que soit la nature du seuil dépassé. S'il est du côté bleu, le courant ne chute qu'aux seuils comportant deux fois le symbole du jeton Temps.

Lorsque le courant chute, retournez le jeton Courant actif (bleu) avec le chiffre le plus élevé côté inactif (rouge).

Note : certains effets de cartes Action (comme Contournement) ou de cartes Événement (comme Surtension) peuvent alimenter ou couper le courant d'un secteur, voire même retourner le jeton Temps !

EXEMPLE D'EFFET « DANS LE NOIR »



La Survivante résout une rencontre et pioche un jeton Intrus dans un secteur non alimenté. Elle peut utiliser son objet Lampe torche pour résoudre le chiffre le plus bas au verso du jeton.

Plus d'infos sur les jetons Rôdeur nocturne p.24.



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.

- Certains personnages commencent la partie avec un objet de départ.
- Vous disposez aussi d'un objet de quête. Cette carte est placée face cachée, à l'horizontale. Une fois que vous avez rempli ses conditions d'activation, vous pouvez défausser une carte Action 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.26.

- 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.26.

- Vous pouvez découvrir des corps lourds en cours de jeu (cadavre de personnage, carcasse 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 D'UNE CARTE OBJET



- 1) Icône de composant bleu :** la carte peut être utilisée comme un composant pour fabriquer un objet (Antidote).
- 2) Icône « hors combat » :** la carte ne peut pas être utilisée en combat (s'il n'y a pas d'icône, il n'y a pas de restriction).
- 3) Usage unique :** la carte doit être défaussée après utilisation. Après avoir résolu son effet, placez-la dans la défausse appropriée.
- 4) Coût de l'action :** pour faire cette action, vous devez défausser 1 carte Action, en plus de la carte Objet.
- 5) Effet de l'action :** décrit les différents effets de l'action. S'il y a plusieurs effets séparés par un « OU », choisissez entre les effets proposés. Le Medikit peut servir à panser une blessure grave OU à soigner une blessure grave pansée.

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 un 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 autant de marqueurs Munition dessus qu'indiqué sur la carte après « munitions ». Le premier chiffre désigne les munitions contenues dans l'arme lors de son obtention ; le second chiffre indique la capacité maximale en munitions de l'arme.

Important : une arme ne peut jamais excéder sa capacité maximale de munitions. Parfois, vous pouvez « ajouter » une carte Objet à une autre. Considérez que les deux cartes fusionnent : elles ne comptent que comme une seule 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 !

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 carcasse (jeton Carcasse d'Intrus 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 sa carte face cachée sous sa pioche.

Il y a de tout dans ce bâtiment. Parfois, il faut juste prendre le temps de fouiller autour de vous. Un bâton lumineux 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, 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 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.

Plus d'infos sur le compteur d'objets p.17.

EXEMPLE D'ACTION FOUILLE



La Survivante décide de fouiller les Archives. Elle défausse sa carte action Fouille et diminue le compteur d'objets d'un cran. Comme il s'agit d'une salle blanche, elle peut tirer 2 cartes de n'importe laquelle des pioches Objet. Elle choisit la pioche rouge (objets militaires).

Elle trouve une charge énergétique et un bâton lumineux. Elle place la charge dans son inventaire (les autres joueurs ne voient que le dos de la carte) et replace le bâton lumineux face cachée sous la pioche rouge, 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. Ils peuvent uniquement 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 de 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.14.

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 cinq objets différents :



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 débloquer 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.).



ATAQUER 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 dégèrent en règlements de comptes, les corporations spatiales dépensent des sommes astronomiques pour que leurs employés soient munis d'implants générant un champ psychique empêchant toute violence directe envers les homo sapiens. C'est pourquoi ni l'équipage des vaisseaux ni le personnel de nos instituts ne peuvent 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 dans la base, jeter une charge de thermite 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**. Une icône d'ordinateur signifie que vous pouvez effectuer une Action d'ordinateur dans cette salle, à condition que la salle soit dans un secteur alimenté.

S'il y a un marqueur Panne sur une salle, l'ordinateur n'est pas disponible. La salle est considérée comme ne comportant pas d'icône d'ordinateur.

Plus d'infos sur les Actions d'ordinateur p.15.

SALLES DE BASE « I »

Les 10 salles de base sont marquées d'un « I » au dos de leur tuile. Vous jouez forcément avec ces tuiles à chaque partie.



ARCHIVES

CONSULTER LES ARCHIVES

Vous ne pouvez faire cette action que si votre jeton Connaissance est du côté inactif.

Gagnez 2 connaissances et retournez votre jeton Connaissance côté activé.

Puis, consultez n'importe quel jeton Contingence (même en dehors de votre secteur).

Important : vous ne pouvez jamais consulter la contingence active!

Plus d'infos sur les jetons Connaissance p.23

Plus d'infos sur la consultation des jetons Contingence — voir Rassembler des informations, p.11.



CONTRÔLE DES TRANSMISSIONS

ENVOYER UN SIGNAL

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

Certains objectifs vous demandent d'envoyer un signal. C'est aussi le cas pour l'une des contingences.

OU

CONSULTER UN OBJECTIF

Choisissez un personnage qui possède un marqueur standard sur la case Signal de son plateau. Consultez son objectif, sans le révéler à quiconque d'autre.

Note : si le personnage choisi possède plus d'un objectif, il doit tous vous les révéler.



ENTRÉE DES CAVERNES

EMPRUNTER UN CONDUIT

Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle salle comportant un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque d'Intrus (traitez-la comme une attaque d'Intrus Adulte dans le noir).



GÉNÉRATRICE

ARRÊTER LA SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

S'il y a un jeton Autodestruction côté jaune visible sur la piste temporelle, défaussez-le.

Plus d'infos sur l'autodestruction p.10.

OU

ALIMENTER UN SECTEUR

Retournez le jeton Courant de votre secteur.

Vous pouvez faire cette action même quand le Courant n'est pas rétabli (quand le jeton Temps est du côté rouge).

Plus d'infos sur le courant p.24.



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.23.



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 votre personnage) : cadavre de personnage, carcasse ou œuf.

Gagnez 3 connaissances.

Placez le corps analysé sur le premier emplacement « CORPS ANALYSÉ » vide du plateau Laboratoire (en partant de la gauche). Puis découvrez la carte Point faible associée à l'emplacement.

Si le type de corps analysé a déjà été utilisé pour découvrir un point faible, défaussez-le au lieu de le placer sur le plateau.

Plus d'infos sur les cartes Point faible et les corps p.23.



NID

Le premier personnage qui explore cette salle gagne 1 connaissance. Cet effet est à usage unique.

PRENDRE UN ŒUF

Prenez 1 jeton Œuf depuis le plateau Laboratoire, puis effectuez un jet de bruit.

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



SALLE DE DÉCONTAMINATION

LANCER UNE PROCÉDURE DE DÉCONTAMINATION

Scannez toutes les cartes Contamination de votre main et retirez toutes les cartes infectées. S'il y a une Larve sur votre plateau, retirez-la.

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

Plus d'infos sur le scan de cartes Contamination p.22.

Plus d'infos sur le slime p.19.



SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET A

ENTRER DANS UNE NACELLE

Vous ne pouvez faire cette action que si le jeton Temps se trouve au niveau d'un jeton SAF et que la nacelle SAF « A » est vide.

Placez votre personnage sur l'emplacement Nacelle SAF correspondant, au coin du plateau. Défaussez toutes vos cartes, et passez automatiquement. Pendant la phase Événement, votre personnage aura une chance de s'enfuir si cette nacelle est lancée.

Les personnages sur les emplacements Nacelle SAF ne sont pas affectés par des effets de jeu, sauf mention contraire clairement indiquée.

Si votre personnage n'arrive pas à s'enfuir lors de la phase Événement, il subit 1 blessure grave et retourne dans cette salle.

Plus d'infos sur le Système automatique de fret et les Nacelles SAF — voir Quitter la base martienne, p.11.



SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT

2 LANCER UNE SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Placez le jeton Autodestruction, côté jaune visible, sur la troisième case de la piste temporelle en partant du jeton Temps (il doit y avoir 2 cases vides entre les deux jetons).

Note : tant que le côté jaune du jeton Autodestruction est visible, les joueurs peuvent arrêter la séquence à la génératrice.

Plus d'infos sur l'autodestruction p.10.



CONTRÔLE DES SAS

2 PROVOQUER UNE DÉPRESSURISATION

Choisissez une salle comportant un conduit.

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, et retirez son marqueur Feu si elle en contient un.

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 dedans meurt (personnages et Intrus). Ensuite, retirez le jeton.



LABORATOIRE DE TESTS

2 CONNAISSANCE 4 : PRENDRE UN ANTIDOTE

Si vous possédez au moins 4 connaissances, prenez l'objet fabriqué Antidote.



SALLE CONTAMINÉE

ATTENTION AU SLIME!

Lorsque vous faites une action de Fouille dans cette salle, prenez un marqueur Slime.

La salle contaminée ne peut pas contenir de marqueur Panne.

Plus d'infos sur le slime p.19.



SALLE DE GARDE

2 S'ÉQUIPER

Réduisez de 1 cran le compteur d'objets de cette salle, puis prenez un Taser ou une Combi tout-terrain dans la pioche des objets fabriqués.



SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET B

Voir Système Automatique de Fret A (page précédente). S'applique au système B.



SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET C

Voir Système Automatique de Fret A. (page précédente). S'applique au système C.



SYSTÈMES DE DÉFENSE

2 EXTERMINER UNE MENACE

Placez un marqueur Panne sur cette salle ou réduisez de 1 cran son compteur d'objets. Choisissez une salle sans marqueur Panne et contenant un Intrus. Placez un marqueur Panne dans la salle choisie, puis tous les Intrus dans la salle subissent 1 dégât. Chaque personnage dans la salle choisie subit 1 blessure grave.

SALLES SUPPLÉMENTAIRES « II »

Les 9 salles supplémentaires sont marquées d'un « II » au dos de leur tuile. Seules 6 d'entre elles sont en jeu à chaque partie.



BLOC OPÉRATEUR

2 MENER UNE PROCÉDURE CHIRURGICALE

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

Retirez toute Larve 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.22.



CONTRÔLE DES NACELLES

2 SAF PLANIFIER UN LANCEMENT

Choisissez et consultez un jeton SAF, puis remettez-le à sa place. Vous pouvez ensuite déplacer le jeton sous la case suivante ou précédente de la piste temporelle (même s'il n'y a pas d'emplacement pour jeton SAF sous la case).

Si le jeton consulté était sous le jeton Temps, **vous ne pouvez pas le déplacer.**

Vous ne pouvez pas déplacer le jeton SAF si la case de destination en comporte déjà un.



SALLES SPÉCIALES

Les salles spéciales sont toujours au même endroit du plateau. Elles sont imprimées dessus et vous n'y placez pas de tuiles Salle lors de la mise en place (sauf le Dépôt, la Génératrice de secours et la Chambre d'isolement).

Elles sont directement imprimées dessus et certaines ont une forme spécifique.

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.



CHAMBRE D'ISOLEMENT

Si votre personnage est dans cette salle au début de la manche, piochez 1 carte Action supplémentaire (vous aurez 6 cartes en main au lieu de 5). Attention, cet effet ne s'applique pas si la salle est en panne!

Note : activez cet effet dès le premier tour de la partie pour les personnages qui démarrent dans cette salle.

2 S'ENFERMER

Vous ne pouvez faire cette action que si la chambre d'isolement est activée (si le jeton Temps est sur une case blanche OU que le jeton Procédure d'alerte se trouve sur la piste temporelle).

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 vous enfermer. 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 dans l'enceinte de la base.

Après qu'un personnage s'est enfermé dans la chambre d'isolement, celle-ci est toujours praticable par d'autres personnages. Son effet peut être réutilisé.

NOUVEAUTÉ : les autres personnages peuvent lancer une séquence d'autodestruction même si un personnage s'est enfermé dans la chambre d'isolement au préalable.



DÉPÔT

2 FABRIQUER UN OBJET

Tous les personnages de cette salle peuvent faire l'action de base Fabriquer un objet immédiatement, sans payer le coût de l'action. Dans ce cas, tout personnage qui fabrique un objet peut défausser une carte de moins que nécessaire pour fabriquer l'objet.

Un seul des deux objets est requis, mais le symbole doit correspondre à l'un des symboles gris sur la carte Objet fabriqué.



ESCALIERS DE SECOURS

Ces salles ne font partie d'aucun secteur. Les escaliers de secours sont toujours plongés dans le noir et doivent être traités comme des salles vierges et sans action de salle.



GÉNÉRATRICE DE SECOURS

2 RÉTABLIR LE COURANT

Lorsqu'un personnage rétablit le courant, suivez les instructions suivantes, dans l'ordre.

- 1) Réinitialisez le Courant – N'effectuez pas cette étape si 3 jetons Courant ou plus sont du côté actif (bleu). Retournez les 2 jetons Courant avec les chiffres les plus bas côté actif (bleu) visible. Tous les autres jetons Courant sont retournés côté rouge visible.
- 2) Réarrangez les jetons Courant : prenez tous les jetons Courant et placez-les sur les emplacements de votre choix, sans les retourner.
- 3) Si le jeton Temps est du côté inactif : retournez-le côté actif. Le courant a été rétabli.

Plus d'infos sur le jeton Temps et les seuils d'alimentation — voir phase Événement, p.13, et Courant, p.24.



SAS D'ASCENSEUR S-01

1 APPELER L'ASCENSEUR

Si l'ascenseur est alimenté et que vous n'êtes pas en combat, vous pouvez appeler l'ascenseur.

Prenez la tuile Ascenseur et placez-la à côté du Sas d'ascenseur de votre secteur.

OU

1 EMPRUNTER L'ASCENSEUR

Si l'ascenseur est alimenté, que la tuile Ascenseur est à côté de ce Sas d'ascenseur et que vous n'êtes pas en combat, vous pouvez emprunter l'ascenseur.

Prenez votre personnage et la tuile Ascenseur, et placez-les au niveau du Sas d'ascenseur d'un autre secteur (la tuile Ascenseur à côté du sas d'ascenseur et votre personnage dans le nouveau sas). Vous pouvez également emmener d'autres personnages avec vous, s'ils sont d'accord. N'effectuez pas de jet de bruit après ce déplacement.



SAS D'ASCENSEUR S-02

Voir ci-dessus. S'applique au Sas d'ascenseur S-02.



SAS D'ASCENSEUR S-03

Voir ci-dessus. S'applique au Sas d'ascenseur S-03.



SYSTÈME D'ALERTE

2 LANCER UNE PROCÉDURE D'ALERTE

Divisez par 2 le numéro sur lequel se trouve le jeton Temps (arrondi à l'inférieur). Placez le jeton Procédure d'alerte sur l'emplacement de la piste temporelle correspondant au résultat. La partie se termine immédiatement dès que le jeton Temps quitte l'emplacement contenant le jeton Procédure d'alerte.

Après avoir activé le Système d'alerte, la Chambre d'isolement s'ouvre immédiatement. Désormais, les personnages peuvent s'y enfermer, même si le jeton Temps n'est pas encore sur une case blanche de la piste temporelle.

Plus d'infos sur la Chambre d'isolement — voir ci-dessous.

OU

2 CONSULTER UNE CONTINGENCE

Consultez 1 jeton Contingence du pool neutre, puis obtenez ce jeton.

Plus d'infos sur la consultation des contingences — voir Rassembler des informations, p.11.

MODES DE JEU

SOLO & 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. Après avoir placé la contingence active sur le plateau, piochez deux jetons du pool neutre au lieu d'un seul.

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'infirmerie 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'infirmerie pour le réanimer.

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

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

JOUER DES PERSONNAGES DU JEU NEMESIS

Si vous possédez le jeu Nemesis d'origine, vous pouvez utiliser les personnages qu'il contient dans Nemesis : Lockdown, et mettre ces personnages que vous connaissez déjà face à une nouvelle menace dans cette base martienne hostile. Attention cependant, jouer ces personnages rendra peut-être l'expérience encore plus difficile, et une équipe composée exclusivement de survivants du Nemesis aura beaucoup de mal à faire face aux épreuves de la base martienne.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Lors de la sélection de personnage, vous pouvez choisir l'un des personnages alternatifs de même couleur proposés par la carte Rôle, à la place du personnage de Nemesis : Lockdown illustré. Ces personnages sont issus du jeu Nemesis d'origine et de Nemesis : Aftermath.

Par exemple, le personnage de Nemesis rouge (Soldat) peut remplacer le personnage de Lockdown rouge (Survivante).

Après avoir choisi son personnage, chaque joueur conserve sa carte Rôle. Deux joueurs ne peuvent donc pas incarner des personnages de la même couleur.

Par exemple, les deux personnages rouges (Survivante et Soldat) ne peuvent jamais être dans la même partie.

Les personnages de Nemesis comptent comme des survivants du Nemesis. Ils commencent donc la partie dans la Chambre d'isolement avec 3 connaissances. Pour en savoir plus sur leurs différences, lisez les règles ci-dessous.

PILOTE

Quand vous jouez la Pilote, utilisez le paquet de cartes Action de remplacement contenu dans Nemesis : Lockdown.

N'utilisez pas sa carte Objet de départ.

Utilisez sa carte Objet de quête contenue dans Nemesis : Lockdown à la place de ses Objets de quête d'origine.

AUTRES PERSONNAGES

Les autres personnages de Nemesis (Capitaine, Scientifique, Éclaireur, Soldat et Mécano) font usage de leurs paquets de cartes Action habituels, contenus dans la boîte Nemesis d'origine.

N'utilisez pas leurs cartes Objet de départ.

Utilisez leur carte Objet de quête respective contenue dans Nemesis : Lockdown à la place de leurs Objets de quête d'origine.

Les règles et cartes permettant de jouer les personnages de Nemesis : Aftermath sont contenus dans l'extension Chytrides de Nemesis : Lockdown.

Note : ignorez l'effet « Réparez/Cassez le moteur de votre salle » des cartes Réparations (Scientifique) et Menues réparations (Mécano).

PLATEAU ALTERNATIF

Imprimé au verso du plateau standard, ce côté du plateau peut être utilisé quel que soit le mode de jeu choisi. Il propose une version du jeu où il est plus difficile de survivre et de compléter certains objectifs.

APERÇU

Cette version de la base présente un changement majeur : la base est composée d'une partie souterraine, bâtie dans une paroi de falaise et de quelques bâtiments annexes sur la surface martienne.

La base souterraine suit les mêmes règles de base que l'autre côté du plateau concernant les déplacements, le bruit, etc. La surface martienne et tous les bâtiments de surface qui s'y trouvent sont, quant à eux, régis par de nouvelles règles.

MISE EN PLACE

Avant de mélanger les tuiles Salle «1», trouvez et placez le Système Automatique de Fret A face visible sur l'emplacement correspondant du plateau (voir p.31). Dans ce mode de jeu, cette salle est explorée au début de la partie.

Suivez ensuite la même mise en place que pour le plateau standard, en plaçant cette fois des jetons Exploration de surface à chaque intersection (en extérieur) et sur chaque salle des bâtiments de surface (sauf le Système Automatique de Fret A).

Placez le paquet de cartes Surface martienne à côté du plateau. Il n'est utilisé que dans ce mode de jeu.

JETONS EXPLORATION DE SURFACE

Ces jetons peuvent comporter de nouveaux effets :



- Piochez 1 carte Objet rouge (militaire)



- Piochez 1 carte Objet jaune (technique)



- Piochez 1 carte Objet vert (médicale)



- Piochez et résolvez 1 carte Surface martienne. Après la résolution de son effet, faites un jet de bruit comme d'habitude (ou placez un marqueur Bruit si votre déplacement était vigilant).

Lorsque vous devez résoudre un jeton Exploration «Panne» à une intersection, il ne se passe rien.

SURFACE MARTIENNE



La partie supérieure du plateau représente un nouveau type d'environnement : la surface de la planète Mars. Celle-ci comporte plusieurs particularités par rapport au reste de la base.

Lorsque vous faites un jet de bruit pendant que vous êtes en surface, utilisez le d12 Surface Martienne.

INTERSECTIONS ET ZONES

Les **intersections** sont des salles spéciales qui ne peuvent contenir ni marqueur Feu ni marqueur Panne. Elles sont reliées par **des chemins** : des couloirs spéciaux qui ne comportent pas de numéro.

Les Intrus peuvent emprunter un chemin pour se déplacer d'une intersection à l'autre, par exemple grâce à un effet «Danger». Les personnages peuvent emprunter les chemins pour se déplacer vers un sas de sortie ou une intersection adjacents. Ne placez jamais de marqueur Bruit sur les chemins.

Deux intersections (ou une intersection et un sas de sortie) sont adjacentes dès lors qu'elles sont reliées par un chemin.

Toutes les intersections sont considérées comme étant connectées à toutes les zones. Ainsi, lorsque vous devez faire un jet de bruit à une intersection, vous devez placer le marqueur bruit sur la zone correspondant au résultat, comme s'il s'agissait d'un conduit numéroté.

Les zones sont les espaces qui entourent les bâtiments de la surface martienne. Ces zones sont traitées comme des conduits spéciaux qui ne sont reliés qu'à leur bâtiment spécifique. Chaque zone de la surface martienne est reliée à un bâtiment, excepté la zone 3 qui regroupe toutes les intersections. Tout effet qui fait mention des conduits (par exemple, l'action Conduits de ventilation ou l'action de salle de l'Entrée des cavernes) ne s'applique pas aux zones.

DÉPLACEMENT SUR LA SURFACE MARTIENNE

Il y a deux méthodes de déplacement en surface : en Astromobile ou à pied, en utilisant une action de déplacement. Vous n'avez pas besoin d'équipement supplémentaire pour vous déplacer à pied sur la surface martienne : on part du principe que les personnages disposent déjà d'une protection rudimentaire contre son atmosphère. Toutefois, une combi tout-terrain sera certainement d'une grande utilité pour vous protéger efficacement en cas de problème.

SE DÉPLACER EN ASTROMOBILE SUR LA SURFACE MARTIENNE

Si l'astromobile est sur votre sas de sortie, vous pouvez l'utiliser (sauf si vous êtes en combat) pour vous déplacer vers n'importe quel autre sas de sortie OU pour vous échapper de la base (si la grande porte est ouverte).

2 Déplacez votre personnage et l'astromobile vers n'importe quel autre sas de sortie. N'effectuez pas de jet de bruit.

S'ÉCHAPPER DE LA BASE EN ASTROMOBILE

2 Si l'astromobile se trouve sur le même sas de sortie que votre personnage, vous pouvez déplacer l'astromobile et votre personnage sur le Bunker. Vous avez réussi à vous échapper de la base.

UTILISER UNE ACTION DE DÉPLACEMENT SUR LA SURFACE MARTIENNE

Vous pouvez utiliser une action de déplacement pour déplacer votre personnage d'un sas de sortie à une intersection adjacente ou entre deux intersections adjacentes.

Deux intersections (ou une intersection et un sas de sortie) sont adjacentes si un chemin les relie.

Après avoir déplacé votre personnage sur une intersection, appliquez les règles habituelles : révéléz le jeton Exploration de surface si l'intersection en comporte un et résolvez son effet. Ensuite, faites un jet de bruit. S'il y a un Intrus ou un autre personnage sur l'intersection, ne faites pas de jet de bruit.

Rappel : utilisez le d12 Surface Martienne pour vos jets de bruit sur la surface martienne.

EXEMPLE DE JET DE BRUIT DANS UN BÂTIMENT DE SURFACE



La Survivante s'est déplacée sur le Bloc opératoire. Le bloc opératoire se trouve dans un bâtiment de surface. Elle effectue son jet de bruit en utilisant le d12 Surface Martienne et obtient 1. Elle place un marqueur Bruit (halo vert) sur la zone 1.

S'il y avait déjà eu un marqueur Bruit sur la zone 1, la Survivante aurait dû résoudre une rencontre.

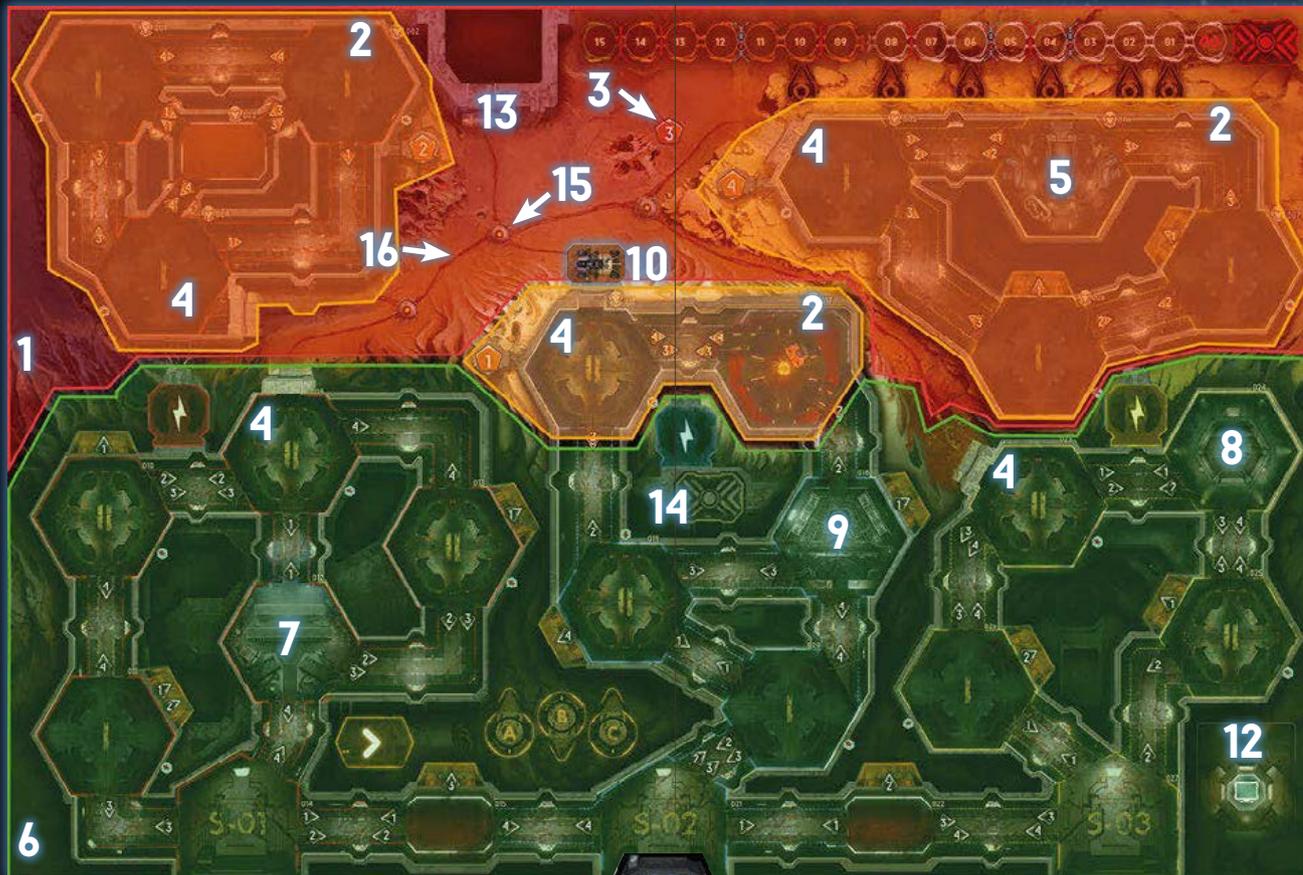
EXEMPLE DE JET DE BRUIT SUR UNE INTERSECTION



Cette fois, la Survivante se déplace sur une intersection. Elle fait un jet de bruit avec le d12 Surface martienne et obtient 3. Elle place donc un Marqueur bruit (halo vert) sur la zone 3.

DESCRIPTION DU PLATEAU ALTERNATIF

- 1) Surface martienne (partie orange du plateau)
- 2) Bâtiments de surface
- 3) Exemple d'icône de zone
- 4) Sas de sortie
- 5) Système Automatique de Fret A
- 6) Base souterraine (partie verte du plateau)
- 7) Dépôt
- 8) Chambre d'isolement
- 9) Génératrice de secours
- 10) Astromobile
- 11) Ascenseur
- 12) Action d'ordinateur
- 13) Grande porte et Bunker
- 14) Pool neutre
- 15) Exemple d'intersection
- 16) Exemple de chemin



BÂTIMENTS



Les bâtiments sont des regroupements de salles. Celles-ci suivent les mêmes règles que les salles de la base, à quelques exceptions près :

- elles protègent les personnages qui les occupent contre les effets des cartes Surface martienne, comme indiqué par le symbole Combi tout-terrain ;
- chaque bâtiment n'est accessible que par une salle reliée à une intersection par un chemin. Cette salle est le sas de sortie du bâtiment ;
- vous pouvez vous déplacer d'un bâtiment à l'autre, soit à pied, soit en astromobile.

Lorsque vous devez faire un jet de bruit dans un bâtiment de surface, si le résultat correspond à la zone du bâtiment, placez le marqueur Bruit sur l'icône de la zone comme s'il s'agissait de l'icône des conduits.

2 S'ÉCHAPPER DE LA BASE

Pour s'échapper de la base et atteindre le Bunker, un personnage doit se trouver sur une intersection reliée au Bunker par un chemin, être équipé d'une combi tout-terrain, et faire un jet de bruit. Si un Intrus apparaît, votre action est un échec. Si aucun Intrus n'apparaît, vous pouvez déplacer votre personnage sur le Bunker. Vous avez réussi à fuir la base.

D12 ET PAQUET SURFACE MARTIENNE



Le dé Surface martienne est un dé de bruit spécial à 12 faces, qui n'est utilisé qu'avec le plateau alternatif. Tous les lieux qui font usage de ce dé (intersections et couloirs dans les bâtiments de surface) sont indiqués sur le plateau (en orange).

Les résultats 1, 2, 3, 4 et Silence sont résolus comme d'habitude.

Les résultats « Danger » obtenus dans un bâtiment de surface sont résolus comme d'habitude. La zone d'un bâtiment de surface est traitée comme un conduit relié à toutes les salles du bâtiment.

Si vous obtenez un « Danger » à une intersection, déplacez tous les Intrus présents sur la surface martienne (qui ne sont ni en combat ni dans un bâtiment) sur votre intersection. Si aucun Intrus n'est disponible, placez un marqueur Bruit sur chaque zone qui n'en contient pas déjà un.



Le dé Surface martienne comporte un nouveau résultat. Lorsque vous obtenez cette icône suite à votre jet de bruit, piochez une carte Surface martienne et résolvez son effet.

Le **paquet Surface martienne** est un nouveau paquet de cartes qui sert à représenter l'environnement hostile que les joueurs affrontent lorsqu'ils arpentent la surface martienne.

Chaque carte Surface martienne comporte deux effets. Lorsque la carte est piochée, appliquez l'effet au bas de la carte pour tous les personnages dans un bâtiment de surface ou équipés d'une combi tout-terrain. Pour tous les personnages à découvert sur la surface martienne, résolvez l'effet supérieur de la carte à la place.

EXEMPLE DE CARTE SURFACE MARTIENNE



- 1 → **POUSSIÈRE RADIOACTIVE**
Prenez 1 carte Contamination et 1 marqueur Slime.
- 2 → [Effet de remplacement]
- 3 → Prenez 1 carte Contamination.

- 1) Titre
- 2) Effet de la carte Surface martienne
- 3) Effet de remplacement (combi tout-terrain)

AFFRONTER LES INTRUS DE NEMESIS DANS NEMESIS : LOCKDOWN

Dans la section suivante, exceptionnellement, les termes « Intrus » et « Rôdeurs nocturnes » ne sont pas interchangeables. Toute mention des « Intrus » dans ce paragraphe fait référence aux ennemis du jeu Nemesis d'origine.

JOUER CONTRE LES INTRUS

Dans Nemesis : Lockdown, vous pouvez utiliser les Intrus du jeu Nemesis d'origine. Les Intrus suivent les mêmes règles que les Rôdeurs nocturnes dans Nemesis : Lockdown, à quelques modifications près.

Pour jouer les Intrus du jeu d'origine, vous devez posséder les éléments relatifs aux Intrus du jeu Nemesis ainsi que les cartes et les jetons contenus dans Nemesis : Lockdown. Retirez de la partie les cartes Point faible Vulnérable au feu et Craint les phosphates.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

9] Retournez le plateau Laboratoire pour révéler le **plateau Laboratoire Intrus**. Posez-le à proximité du plateau de jeu et placez les éléments suivants aux emplacements indiqués :

- 5 **jetons Œuf** sur l'emplacement Nid ;
- 3 **cartes Point faible (d'Intrus)** prises au hasard, face cachée.

10] Remplacez les **jetons Rôdeur nocturne** par les **jetons Intrus**.

11] Placez le **paquet Événements d'Intrus de Nemesis : Lockdown** (et non pas le paquet Événement de Nemesis) ainsi que les **cartes Attaques d'Intrus** de Nemesis à proximité du plateau. Résolvez le reste de cette étape comme indiqué dans la mise en place normale.

DÉCOUVRIR UN POINT FAIBLE D'INTRUS

La découverte de point faible suit les règles de Nemesis : Lockdown habituelles, sauf qu'une carte Point faible révélée est utilisable par tous les joueurs, sans qu'ils aient besoin du niveau de connaissance requis.

Note : contrairement aux points faibles de Rôdeurs nocturnes, le premier point faible des Intrus n'est pas révélé au début de la partie. Les personnages devront le découvrir en analysant un corps lourd. Cela signifie que dans ce mode de jeu, il vous faudra utiliser 3 corps lourds différents pour découvrir tous les points faibles des Intrus !