

NEMESIS

RÈGLES DU JEU

NEMESIS

AFTERMATH

UN JEU

D'ADAM KWAPIŃSKI

UNE EXTENSION DE
PAWEŁ SAMBORSKI



rebel

MATÉRIEL

- 2 MATÉRIEL
- MATÉRIEL DE JEU
- 3 QUEL MODE DE JEU CHOISIR ?
- 3 NOUVEAUX TRAITS ET PERSONNAGES
- 5 AUTRES ÉLÉMENTS
- CARTES ALERTE
- NOUVELLES SALLES
- NOUVEAU PLATEAU : LA NAVETTE
- JETONS EXPLORATION
- 6 MODE ÉPILOGUE
- 7 MODE INVESTIGATION
- 8 UTILISER LE SABLIER



1 plateau Navette



5 plateaux individuels



4 tuiles Salle « 2 »

FIGURINES



5 personnages +1 chienne
(PDG, Androïde, Chasseur de primes, Psy, Prisonnier)



3 tourelles



1 sablier



1 chastronaute

CARTES



6 cartes Objet bleues (fabriquées)



6 cartes Objet de départ



10 cartes Objet de quête



53 cartes Action



13 cartes Mission personnelle



1 carte Offre lucrative



10 cartes Alerte



11 cartes Trait
(5 pour les personnages d'Aftermath,
6 pour Nemesis)



2 cartes Blessure grave "Fondu"



10 cartes Événement Aftermath



5 aides de jeu

MARQUEURS ET JETONS



9 jetons Ciblage
(3 TOUS,
3 INTRUS,
3 INACTIVE)



23 jetons Exploration Aftermath



3 jetons Exploration Tourelle

CRÉDITS

AUTEUR DE NEMESIS : Adam Kwapiński

EXTENSION AFTERMATH : Paweł Samborski

DÉVELOPPEMENT ET TESTS : Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

RÈGLES ORIGINALES : Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

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

CONCEPTION GRAPHIQUE : Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos,

Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODÈLES 3D : Jędrzej Chornicki, Jakub Ziłkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

DIRECTION ARTISTIQUE : Marcin Świerkot

REMERCIEMENTS :

Remerciements spéciaux à Ken Cunningham et Jordan Luminais, ainsi qu'aux backers Kickstarter qui nous ont aidés à faire de ce jeu une réalité. Merci à tous les joueurs qui nous ont rejoints pour les tests sur ArBar et Tabletop Simulator.

TRADUCTION FRANÇAISE : Antoine Prono (Transludis)

NOUVEAUX TRAITS ET PERSONNAGES

QUEL MODE DE JEU CHOISIR ?

Le mode de jeu principal de **Nemesis : Aftermath** est le mode **Épilogue**. Il s'agit d'une partie relativement courte (1h max.) en 5 tours qui se joue **après** une partie classique.

Au moment où commence l'Épilogue, vous ne savez pas exactement combien de temps s'est écoulé depuis les événements survenus sur le Nemesis lors de la partie classique.

Les joueurs incarnent des **personnages** (qui n'étaient pas dans la partie jusque là) qui se rendent sur le Nemesis pour enquêter. Les événements ont laissé des traces sur le vaisseau ; tout ce qui s'est passé lors de votre partie précédente peut avoir des conséquences sur votre partie Épilogue.

Une partie d'Épilogue se joue beaucoup plus vite qu'une partie de *Nemesis*, mais elle est aussi plus difficile et plus dynamique.

Vous ne jouez plus avec des objectifs, mais avec des **missions personnelles**, tout en coopérant pour faire face aux alertes qui peuvent survenir. De plus, si vous vous souciez plus de vos propres intérêts que de ceux des autres, vous pourriez être tenté d'accepter l'**offre lucrative**.

Le **plateau Navette** vient s'ajouter au plateau classique. Il représente un petit vaisseau de 4 salles amarré au Nemesis. L'extension **Aftermath** propose **4 nouvelles salles « 2 »**.

Vous pouvez jouer l'Épilogue avec moins de joueurs que votre partie de *Nemesis*.

TRAITS

Aftermath ajoute une **carte Trait** pour chaque personnage du jeu (de base et de l'extension). Les cartes Trait donnent des avantages et inconvénients spécifiques.

La carte Trait doit être placée face visible à côté de votre plateau individuel et son effet s'applique pendant toute la partie.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Aftermath ajoute 5 nouveaux personnages au jeu.

Lorsque vous choisissez votre personnage, vous pouvez prendre soit le personnage proposé, soit son équivalent d'Aftermath (de même couleur).

Par exemple, le personnage rouge d'Aftermath (le Prisonnier) peut remplacer le Soldat du jeu de base.

Après avoir choisi votre personnage, conservez votre carte Rôle, afin qu'aucun autre joueur ne puisse choisir la même couleur.

Les deux personnages rouges (le Prisonnier et le Soldat) ne peuvent pas se retrouver dans la même partie.

Les personnages d'Aftermath sont très différents de ceux du jeu de base. La section ci-contre vous donne un aperçu de ces personnages, et de leurs forces et faiblesses.


PDG (BLEU)



Le Nemesis, tout comme son équipage d'ailleurs, est la propriété exclusive du PDG. Il possède également une bonne partie des affaires terrestres qui sont reliées à ce vaisseau.


Sa présence à bord indique à quel point cette mission est importante. Il est certain qu'il en sait beaucoup plus qu'il ne veut bien l'admettre.

Le PDG est un vieil homme fragile. Sans l'aide de son robot, il ne pourrait pas faire la moindre action. Il commence donc la partie avec 1 blessure grave au torse pour symboliser cette fragilité.

OBJETS

Le PDG est accompagné par son **robot**. Ce robot lui permet d'avoir plus de 10 cartes Action dans sa pioche. Certaines actions sont marquées du symbole  : cela signifie que seul le robot peut les faire, à la place du PDG.

La plupart de ces actions consomment l'**énergie** du robot – utilisez des marqueurs Munition/Dégâts pour la représenter. Lorsque vous jouez une carte  défaussez 1 marqueur. Les cartes marquées du symbole  constituent une exception. Elle ne coûtent pas d'énergie, mais sont à usage unique, et doivent être retirées de la pioche de cartes Action après utilisation.

Si le robot épuise son énergie, alors vous ne pouvez plus jouer de cartes . Ces cartes peuvent encore être défaussées pour payer des actions. Pour recharger le robot, défaussez 1 Charge énergétique et 1 carte Action de votre main (comme pour recharger une arme énergétique).

Les cartes Objet de quête **Codes d'accès** ont le même dos ; les autres joueurs ne sauront donc pas laquelle vous avez activée. Lorsque vous avez activé une de ces deux cartes, placez-la dans votre inventaire et retirez l'autre du jeu.

La carte **Contrôle manuel** vous permet soit de lancer une nacelle à distance (même avec un personnage dedans), soit de casser/réparer un moteur à distance.

La carte **Codes du vaisseau** vous permet soit de remplacer la carte Coordonnées par celle de votre choix (même à distance), soit de choisir une carte dans la pioche Objet de la couleur de votre salle. Dans une salle blanche, vous pouvez choisir une carte de n'importe quelle pioche Objet.

ACTIONS

Protection ne demande aucun coût supplémentaire ; défaussez simplement cette carte pour faire votre action.

Pour jouer **Frappe robotique**, défaussez 1 marqueur Énergie, puis lancez le dé de combat. Si vous touchez l'Intrus, vous pouvez défausser des marqueurs Énergie (avant de vérifier les effets des dégâts) pour infliger des dégâts supplémentaires.

Une dernière chose vous permet de jouer un tour en plus lors de la même manche, après avoir passé. Si vous êtes le dernier joueur à passer, vous ne pouvez pas utiliser cette action.

Démolition coûte 1 marqueur Énergie au robot.

Réparations rapides coûte 1 marqueur Énergie au robot.

Stop ! ne demande aucun coût supplémentaire ; défaussez simplement cette carte pour ignorer toute attaque d'Intrus (attaque-surprise, attaque des Intrus, etc.)

Si un joueur veut jouer Interruption lorsque vous jouez **Autorité**, il doit attendre que vous annonciez la destination de votre cible.

TRAIT

Tant que votre robot dispose de marqueurs Énergie, votre blessure grave au torse est pansée et peut être soignée normalement.

Consulter les **objectifs Corporation** de chacun ne vous servira qu'en mode Investigation ou dans une partie classique de *Nemesis* : il n'y a pas d'objectifs en mode Épilogue.

Mode Investigation – voir page suivante.

ANDROÏDE (VERT)

L'Androïde n'est pas humaine. C'est un être artificiel, bien différent des autres membres d'équipage « organiques ». Elle fait preuve d'une loyauté indéfectible envers son créateur et propriétaire exclusif, une grosse corporation terrestre.

L'Androïde est puissante, mais dispose d'une autonomie limitée. Elle ne peut pas utiliser des objets verts pour panser ou soigner ses blessures. Seule sa carte **Auto-Réparation**, combinée à des objets spécifiques, lui permet de se réparer.

OBJETS

Votre **Bras armé** vous permet d'avoir les deux mains libres au début de la partie.

Si vous n'activez pas la **Cellule énergétique**, vos systèmes s'éteignent au moment où le marqueur Temps atteint la case n°5 de la piste temporelle du Nemesis : vous êtes alors éliminé. Activer la Cellule vous permet de tenir deux manches de plus. Vous devez tout de même entrer en hibernation ou utiliser une nacelle pour compléter votre objectif (*note : cette règle ne s'applique pas en mode Épilogue*).

Le **Module de désactivation** fonctionne pendant la phase d'Attaque des Intrus de la phase Événement.

ACTIONS

Auto-Réparation est le seul moyen de vous soigner. Vous devez défausser les objets appropriés pour soigner vos blessures.

Efficacité vous permet d'utiliser gratuitement l'action de votre salle à condition qu'il n'y ait pas de marqueur Panne dessus.

TRAIT

Les **objectifs Corporation** ne sont utilisés qu'en partie classique ou en mode Investigation. Notez que dans ces modes, le PDG connaîtra systématiquement vos objectifs.

N'hésitez pas à ramasser des objets verts pour les échanger avec vos camarades humains !

Vous pouvez utiliser les **Vêtements** pour vous débarrasser d'un marqueur Slime.

Vos blessures ne peuvent être pansées ou soignées qu'avec la carte **Auto-Réparation** (les objets, actions de salle ou cartes Action du Médecin ne fonctionnent pas).

Lorsque vous piochez une carte Contamination, scannez-la immédiatement.

Si elle est **infectée**, vous subissez 1 blessure légère et retirez cette carte du jeu (comme vous le feriez lors d'une action Repos, avec une carte non infectée).

Si elle n'est **pas infectée**, retirez cette carte du jeu (comme vous le feriez lors d'une action Repos, avec une carte non infectée). Ensuite, repiochez une carte.

«« PERSONNAGES »»

PSY (BLANC)

Même avec les implants inhibiteurs de violence, les longs voyages spatiaux cristallisent les tensions. Ce n'est pas pour rien que le PDG a intégré un psy dans son équipage.

Jouer la Psy est une expérience unique ! Elle doit se reposer sur les autres pour arriver à ses fins, et sait donc comment les manipuler – soit avec ses cartes Action, soit en discutant autour de la table. Elle peut être un allié précieux, comme votre pire ennemie !

OBJETS

- Une fois que vous avez donné le **Drone espion** à un personnage, tous les contrôles qu'il fait (contrôle des coordonnées, ou de l'objectif d'un autre joueur) et toutes les décisions secrètes qu'il prend (comme changer l'état d'un moteur) vous sont dévoilées.

- Le **Lecteur d'émotions** ne fonctionne pas à travers une porte fermée.

ACTIONS

- Vous pouvez jouer **Main secourable** sur vous-même. Piochez 2 cartes et défaussez 1 carte. Les autres personnages piochent 1 carte et défaussent 1 carte.

TRAIT

- Ne restez pas seule, votre survie en dépend ! Essayez de tous les jours vous déplacer avec un autre membre d'équipage.

- Votre Trait **Je vous suis** est résolu comme suit :

- L'autre personnage choisit une destination et paye son action de déplacement.

- Vous utilisez votre Trait **Je vous suis** et défaussez une carte Action de votre main.

- Les deux figurines sont déplacées dans la salle choisie, puis la séquence de l'action de déplacement est résolue (le joueur actif résout un jet de bruit et en subit les effets).

CHASSEUR DE PRIMES (VIOLET)

Le Chasseur de primes n'est là que parce qu'il traque son gibier : le Prisonnier. S'il n'est pas déjà en train de le ramener en prison, c'est qu'il est en passe de lui mettre la main dessus. C'est le Chasseur de primes qui a les clés des menottes du Prisonnier, mais il ne sera pas facile de le persuader de libérer son client... sauf s'il y trouve son intérêt.

Le Chasseur de primes n'a qu'un seul ami, sa chienne Laïka. Elle est bardée d'implants cybernétiques qui améliorent la coopération de l'animal et de son maître.

Au début de la partie, placez la figurine de Laïka sur le plateau individuel du Chasseur de primes.

OBJETS

- Lorsque Laïka a fait une action de Fouille avec **Module de fouille**, remplacez sa figurine sur votre plateau individuel, et récupérez l'objet qu'elle a trouvé dans votre inventaire.

- **Anti-Aggro** vous permet d'infliger 1 dégât à un Intrus de votre salle, si **Laïka** peut se déplacer et choisit de ne pas le faire (via le trait Laïka, avant votre première action du tour, ou la carte **Au pied** !)

ACTIONS

- **Repli stratégique** vous permet de choisir un Intrus de votre salle et de vous déplacer avec lui dans une salle adjacente de votre choix. Les autres Intrus de la salle que vous quittez ne vous attaquent pas.

- La deuxième partie de la carte **Sentinelles** provoque l'élimination de Laïka. Vous ne pourrez plus l'utiliser ensuite. Utilisez cette carte en dernier recours ! Cette carte permet d'ignorer toute attaque d'Intrus (attaque-surprise, attaque des Intrus, etc.).

TRAIT

- Vous pouvez déplacer Laïka de sa salle à une salle adjacente.

- Lorsque vous appelez Laïka, placez-la sur votre plateau, où qu'elle se trouve.

- Laïka ignore les effets du marqueur Feu de sa salle, mais cela ne s'applique pas aux personnages qui l'accompagnent. Elle ne subira aucune blessure, mais les autres personnages si.

- Laïka ignore les tourelles.

PRISONNIER (ROUGE)

Le Prisonnier commence la partie entravé. Un des autres joueurs (par défaut, le Chasseur de primes) dispose des clés de ses menottes. Le Prisonnier devra le menacer, monnayer sa liberté, ou faire pression sur les autres joueurs pour qu'il défasse ces clés afin de les récupérer et se libérer.

Le Prisonnier a passé des années dans les bas-fonds de la pègre. Il sait se battre et improviser quand la situation l'exige. C'est le seul personnage assez courageux – ou inconscient – pour affronter un Intrus armé d'un simple tuyau, arraché sur quelque canalisation du Nemesis.

OBJETS

- Votre **Bras bionique** vous permet d'utiliser Repos comme une action de base. Suivez les effets d'une carte Repos normale.

Lorsque vous ignorez une blessure grave grâce à votre Bras bionique, elle n'est pas considérée comme pansée. Notez qu'une fois la carte posée sur une blessure grave, vous pouvez encore l'utiliser pour faire une action Repos.

- Lorsque vous manquez une attaque au corps-à-corps, le Tuyau vous permet de réduire la blessure grave que vous auriez dû subir en blessure légère.

Vous pouvez obtenir un Tuyau depuis n'importe quelle salle. Lorsque le jeu vous demande de défausser le Tuyau, retournez sa carte pour indiquer que vous pouvez en récupérer un autre. Vous ne pouvez pas échanger votre Tuyau : vous êtes le seul inconscient à pouvoir vous en servir.

ACTIONS

- **Hors de question** n'est pas une Interruption. Elle ne peut pas être affectée par une Interruption jouée par un autre personnage.

- Le jet de bruit d'**Irascible** doit être résolu après avoir complètement résolu l'effet de la salle (par ex. après avoir résolu un jet de bruit dans le nid).

- **Opportuniste** fonctionne même si la porte du couloir que vous empruntez est détruite.

- Lorsque vous utilisez **Coup de poing**, lancez d'abord un dé de combat, puis ajoutez 1 dégât à l'Intrus visé avant de vérifier les effets des dégâts.

TRAIT

- Votre Trait vous permet de survivre à une blessure grave supplémentaire, mais attention ! Vous devez toujours appliquer strictement le texte des attaques d'Intrus, lesquelles peuvent vous tuer plus rapidement.



MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES

INVESTIGATION (2H)

Le mode Investigation est une partie classique qui peut remplacer votre partie de Nemesis. La partie dure 15 tours et se joue avec les personnages d'Aftermath. Utilisez la navette d'Aftermath et les objectifs du jeu de base. Les nouveaux personnages, événements et jetons Exploration vous offrent une expérience de jeu différente.

JOUER AVEC NEMESIS + AFTERMATH

Au début d'une partie classique de Nemesis, vous pouvez remplacer n'importe quel personnage de base et son set de cartes Action par son équivalent d'Aftermath (même couleur).

Notez cependant que les personnages d'Aftermath sont plus adaptés à l'extension du même nom qu'au jeu de base.

Les 4 nouvelles salles « 2 », les jetons Exploration Tourelle et les cartes Trait peuvent être ajoutées au jeu de base.

L'Épilogue peut être joué après une partie en mode Investigation (ou après une partie classique jouée avec les personnages d'Aftermath) mais vous ne pouvez pas conserver les mêmes personnages d'une partie sur l'autre.

AUTRES ÉLÉMENTS



CARTES ALERTE

Aftermath comprend un paquet de cartes Alerte. Les alertes sont des mini-quêtes que l'équipage doit résoudre, comme les événements et les objectifs. Si une alerte n'est pas résolue dans le temps imparti, alors la partie se termine par une défaite pour tous les joueurs du plateau. Le temps imparti pour une alerte varie d'un mode de jeu à l'autre (voir plus loin).



Lorsqu'une alerte vous demande de placer un **échantillon** dans une salle, utilisez les jetons Objectif spécial des Histoirs Interdites #1. Les échantillons sont des corps lourds.



- Icône Alerte

NIVEAUX D'ALERTE

Certaines alertes sont divisés en deux niveaux. Vous devez d'abord résoudre le premier niveau avant de vous attaquer au second pour résoudre entièrement l'alerte. Les alertes qui n'ont qu'un niveau sont résolues dès que les conditions sont remplies.

Lorsque vous résolvez le premier niveau d'une alerte, placez un marqueur (par ex. Munition/Dégâts) sur l'icône de niveau de la carte Alerte.

ACTION D'ACTIVATION

Certaines alertes vous demandent de faire une action d'**Activation**. Cette nouvelle action de base peut uniquement être faite dans la salle spécifiée par l'alerte. Elle peut être faite même en combat et coûte 1 carte Action.

L'action d'Activation n'a pas d'autre effet que compléter la tâche demandée par la carte Alerte.

NOUVELLES SALLES

Aftermath contient quatre **salles supplémentaires** « 2 ».

Vous pouvez les ajouter à la réserve de salles « 2 » de *Nemesis* si vous le souhaitez.

De plus, l'extension propose également trois nouvelles **cartes Objet fabriqué** accessibles depuis une de ces nouvelles salles : le Pointeur laser, le Drone de combat, et l'Enviro-Combinaison. Ces nouveaux objets peuvent uniquement être fabriqués dans l'atelier (ils ne font pas appel aux mêmes combinaisons d'objets que le jeu de base).

Rappel : vous ne pouvez pas faire une action de salle s'il y a un marqueur **Panne** dans la salle.



ATELIER

1 FABRIQUER UN OBJET SPÉCIAL

Vous pouvez échanger l'un des objets suivants avec l'un des nouveaux objets fabriqués :

- Charge énergétique = Pointeur laser
- Outils = Drone de combat
- Vêtements = Enviro-Combinaison



SALLE SERVEUR

2 UTILISER UN AUTRE ORDINATEUR

Utilisez l'action de toute salle découverte, en état de marche, avec un ordinateur.



SYSTÈME D'ALARME

1 FAIRE DU BRUIT

Choisissez une autre salle sans personnage. Réolvez-y un jet de bruit.

Cela peut déclencher une rencontre, mais pas une attaque-surprise.



CONTRÔLE DES TOURELLES

2 CONTRÔLER LES TOURELLES

Vous pouvez choisir n'importe quelle tourelle du plateau et changer son mode de ciblage. Placez le nouveau mode face cachée au sommet de la pile des jetons Ciblage de la tourelle choisie.

TOURELLES

Lorsqu'un jeton Exploration Tourelle est révélé, placez une tourelle dans sa salle. Il peut y avoir des tourelles en jeu même sans la salle de contrôle des tourelles (et inversement).

Le nid et la salle de slime ne peuvent pas accueillir de tourelle.

Leur mode de départ est déterminé au hasard : mélangez les 3 jetons Ciblage et placez-les en une pile face cachée à côté de la tourelle. Le jeton du sommet de la pile indique le mode de la tourelle : il est révélé dès que quelqu'un entre dans sa salle.

Une tourelle peut être détruite avec une action Démolition.

Lors de l'étape Dégâts du feu, tout Intrus occupant une salle avec une tourelle active la détruit. Dans la mesure où la tourelle tire aussi lors de cette phase (voir ci-dessous), tourelle et Intrus peuvent s'éliminer mutuellement.

Toute tourelle détruite est retirée du plateau.

Même si une règle vous permet d'ignorer l'étape des Dégâts du feu, vous devez résoudre le tir des tourelles.

MODES DE CIBLAGE



INACTIVE : la tourelle est inactive et ne peut être détruite.



TOUS : la tourelle tire sur tout ce qui **entre** dans la pièce lors de cette manche (y compris un Intrus qui y apparaîtrait). Réolvez le tir de la tourelle à l'étape Dégâts du feu.

Un personnage reçoit 1 **blessure légère**, un Intrus 1 **dégât**.



INTRUS : voir Tous, mais uniquement contre les Intrus.

Si vous voulez utiliser les tourelles dans le jeu de base, ajoutez les 3 nouveaux jetons Exploration (Tourelle) à votre réserve de jetons et mettez les figurines de tourelle et leur jeton Ciblage près du plateau.

NOUVEAU PLATEAU – LA NAVETTE

La navette est composée de 4 salles.

La **salle principale** est imprimée sur le plateau.

Pour les trois autres, utilisez trois tuiles Salle « 2 » (au hasard). Les salles de la navette n'ont pas de compteur d'objets. Aucun objet ne peut donc y être trouvé avec une action Fouille.

Il n'y a pas d'action de salle dans la salle principale, mais certaines alertes s'y réfèrent.

La navette propose de nouvelles règles de déplacement :

● Lorsque vous êtes dans la salle principale de la navette, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle salle du *Nemesis* avec un conduit.

● Lorsque vous êtes dans une salle du *Nemesis* avec un conduit, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle salle « 2 » de la navette.

● On considère que le *Nemesis* et la navette ne forment qu'un seul vaisseau pour tout ce qui concerne les actions à distance (qui affectent une autre salle, les moteurs, etc.).

Le plateau Navette dispose de sa propre piste temporelle de 5 cases, pour les parties jouées en *Aftermath*.

JETONS EXPLORATION AFTERMATH

Les jetons Exploration *Aftermath* fonctionnent de la même façon que ceux du jeu de base. La seule différence est qu'ils ne permettent pas de régler le compteur d'objets.

Lorsque vous mettez en place une partie en mode Épilogue ou Investigation, placez 1 jeton Exploration *Aftermath* dans chaque salle du plateau principal (y compris le cockpit, les moteurs, et l'hibernatorium).

Lorsque vous entrez dans une salle qui contient un jeton Exploration *Aftermath*, révélez-le et appliquez les effets suivants.



BOUCLAGE

Fermez toutes les portes des couloirs de cette salle, sauf celle par laquelle vous êtes arrivé.

Si vous êtes arrivé par un conduit, fermez toutes les portes.



DANGER

Même effet que le jeu de base.



ŒUF

Placez un œuf d'Intrus (corps lourd) dans cette salle.



SALLE DE SLIME

Laissez ce jeton en place. Tout personnage qui entre dans cette salle place un marqueur Slime sur son plateau.



LARVE

Placez une Larve dans cette salle. Cela ne déclenche pas de rencontre, et vous ne résolvez pas de jet de bruit.



FEU

Même effet que le jeu de base.



CARCASSE

Placez une carcasse d'Intrus (corps lourd) dans cette salle.



CADAVRE

Placez un cadavre de personnage (corps lourd) dans cette salle.

Tout jeton Exploration *Aftermath* doit être défaussé après sa résolution (à l'exception du jeton Salle de slime).

MODE ÉPILOGUE

MISE EN PLACE

01 Avant de jouer une partie en mode Épilogue, vous devez jouer une partie classique de *Nemesis*. Attention, si vous avez utilisé un ou des personnages d'Aftermath dans cette partie, ils ne pourront pas prendre part à l'Épilogue.

Il va sans dire que si le Nemesis a explosé (pannes, feu ou autodestruction), vous ne pouvez pas jouer l'Épilogue.

11 Retirez tous les Intrus du plateau. Pour chaque Intrus, mettez le jeton équivalent dans le sac Intrus.

Puis, ajoutez :

- **2-3 joueurs** : 1 jeton Larve et 2 jetons Adulte.
- **4 joueurs** : 2 jetons Larve et 4 jetons Adulte.
- **5 joueurs** : 3 jetons Larve et 6 jetons Adulte.

Si vous n'avez pas assez de jetons Intrus, c'est que vous êtes déjà au maximum : n'en ajoutez pas davantage.

21 Retirez :

- tous les marqueurs Feu et Bruit du plateau.
- tous les objets trouvés ou fabriqués par les joueurs (défaussez-les).

31 Laissez en place :

- tous les marqueurs Panne, jetons Porte et nacelles. Ils restent où ils se trouvent.
- les cartes Point faible révélées et non révélées.

Placez un marqueur standard sur les points faibles révélés. Ils restent inactifs jusqu'à ce qu'un personnage les **redécouvre** (les découvre de nouveau, en suivant la règle).

41 Mélangez les paquets suivants, face cachée, et placez-les à proximité du plateau : Attaque d'Intrus, Événement Aftermath, cartes Contamination, cartes Blessure grave. Mélangez les tuiles Moteur et les cartes Coordonnées et placez-les aux emplacements indiqués du plateau.

51 Révélez toutes les salles non explorées avec leur jeton Exploration pour régler leur compteur d'objets. Défaussez les jetons Exploration (ne tenez pas compte de leur effet).

61 Placez un jeton Exploration Aftermath au hasard, face cachée, sur chaque salle, y compris le cockpit, les moteurs et l'hibernatorium.

71 Placez le plateau Navette à côté du plateau principal.

81 Mélangez toutes les tuiles Salle « 2 » restantes, sans les regarder, et placez-en une face visible sur chacun des emplacements de salle marqué « 2 » sur le plateau Navette. (Si vous tombez sur la salle de slime, retirez-la et remplacez-la par une autre).

91 Prenez autant d'aides de jeu qu'il y a de joueurs et distribuez-les au hasard. Ces cartes définissent l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir leur personnage.

101 Chaque joueur prend le porte-cartes (inventaire) qui correspond à son numéro. Remplacez ensuite vos aides de jeu standard par les aides de jeu de l'extension Aftermath.

111 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.

121 Chaque joueur/personnage prend le matériel suivant : son plateau individuel, sa figurine, son paquet de cartes Action, sa ou ses carte(s) Objet de départ, ses deux cartes Objet de quête et sa carte Trait.

131 Chaque joueur place sa figurine dans la salle principale de la navette, dans l'ordre des numéros de joueur.

141 Chaque joueur reçoit une carte **Mission personnelle** au hasard.

151 Mélangez le paquet des cartes Alerte et placez-le près du plateau, face cachée. Révélez la première carte Alerte.

161 Placez la carte **Offre lucrative** face visible près du plateau.

171 Placez le marqueur Temps sur la case verte de la piste temporelle de la navette. La partie se joue en 5 manches.

ALERTES EN MODE ÉPILOGUE

Au cours d'un Épilogue, vous devrez résoudre **2 Alertes**.

Vous avez **2 manches** pour résoudre chacune de ces alertes.

Lorsque le marqueur Temps atteint une **case jaune** sur la **piste temporelle** de la navette, vérifiez si vous avez rempli les conditions de résolution de l'alerte.

Si oui – retirez la carte Alerte.

Si non – la partie se termine immédiatement sur une défaite. La situation sur le Nemesis est devenue trop instable pour que votre équipage puisse la gérer.

Lorsque le marqueur Temps atteint la case **n°3**, piochez la seconde carte Alerte.

Il n'y a **pas** de nouvelle alerte lorsque le marqueur Temps atteint la case **n°1**, mais il est temps pour vous de vous échapper !

SAC INTRUS

Ne jouez pas cette étape en mode Épilogue.

ÉVÉNEMENTS DE L'ÉPILOGUE

Utilisez les cartes Événement d'Aftermath de la même façon que dans le jeu de base, avec une règle supplémentaire : s'il y a une icône Alerte (▲) sur une carte Événement, tous les joueurs qui ne sont pas en combat résolvent un jet de bruit.

PHASE ÉVÉNEMENT

4 : PISTE TEMPORELLE

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

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

4B : CONTRÔLE D'ALERTE

Si le marqueur Temps est sur une case jaune (n°3 ou n°1), vérifiez que vous avez résolu l'alerte, puis révélez la suivante, le cas échéant.

5 : ATTAQUE DES INTRUS

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

6 : DÉGÂTS DU FEU

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

7 : CARTE ÉVÉNEMENT

Piochez et résolvez 1 carte Événement.

- 1) Déplacement des Intrus
- 2) Effet de l'événement
- 3) Jet de bruit (si icône alerte)

8 : FIN DU TOUR

CONTRÔLE DE VICTOIRE

À l'issue de la 5e manche, la navette quitte le Nemesis et regagne son vaisseau-mère, qu'il y ait des personnages à bord ou non.

Pour remporter la partie dans ce mode, vous devez remplir les conditions suivantes :

SOIT

1) Tous les jetons Exploration du Nemesis doivent avoir été révélés.

● À 2 joueurs, vous pouvez laisser jusqu'à 3 jetons non révélés.

Si cette condition n'est pas remplie, la partie est perdue pour tous les joueurs.

2) Vous devez avoir rempli votre mission personnelle.

3) Vous devez soit être présent dans la navette lorsqu'elle retourne au vaisseau-mère, soit avoir quitté le Nemesis à bord d'une nacelle.

4) Vous devez survivre au contrôle de Contamination, comme dans une partie classique.

SOIT

À tout moment, vous pouvez accepter l'**offre lucrative** si vous ne souhaitez plus aider vos camarades. Si vous le faites, vous devez prendre la carte Offre lucrative et défausser votre mission personnelle. Si vous remplissez les conditions de l'offre lucrative, vous remportez automatiquement la victoire si vous survivez au contrôle de Contamination.

MODE INVESTIGATION

Ce mode de jeu est conçu pour les joueurs qui veulent jouer une partie classique de **Nemesis** avec les éléments de l'extension **Aftermath**.

Ce mode de jeu est donc indépendant qui fait appel aux éléments d'Aftermath. Il ne doit pas être joué à la suite d'une partie classique.

MISE EN PLACE : ÉTAPES 1-15, LE PLATEAU

1] Placez le **plateau** sur la table, côté standard. Placez le **plateau Navette** à côté.

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

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

4] Révélez les tuiles Salle de la navette. Si vous révélez la **salle de slime**, remplacez-la par une autre tuile Salle « 2 ».

5] Prenez tous les **jetons Exploration** de Nemesis, retirez les jetons **Porte** et **Danger**, ajoutez les jetons Tourelle et mélangez l'ensemble (sans regarder). Placez un jeton face cachée au hasard sur chaque tuile Salle **inexplorée**.

6] Prenez maintenant les **jetons Exploration Aftermath**, mélangez-les (sans regarder) et placez un jeton face cachée au hasard dans **chaque** salle du Nemesis (y compris le cockpit, l'hibernarium et les moteurs). Les tuiles Salle auront donc deux jetons Exploration : l'un du jeu de base, l'autre de l'extension.

7] Prenez les **cartes Coordonnées** et placez-en une au hasard, face cachée, sur l'emplacement réservé dans le cockpit. Placez le **marqueur de Destination** sur B.

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

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

9] Prenez les deux **tuiles Moteur** marquées « 1 » (1 endommagée et 1 opérationnelle), mélangez-les face cachée et placez-les sur l'emplacement de moteur « 1 » du plateau, l'une sur l'autre, toujours face cachée. La tuile du haut indique l'état du moteur. Faites de même pour les tuiles Moteur 2 et 3.

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

- **5 jetons Œuf**
- **3 cartes Point faible** prises au hasard.

11] Mettez les **jetons Intrus** suivants dans le **sac Intrus** : 1x vierge, 4x Larve, 2x Rôdeur, 3x Adulte, 1x Hybride, 1x Reine. 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.

12] Prenez les cartes suivantes dans le **paquet Événement** de Nemesis : *Dissimulés, Court-circuit, En chasse (Couloir n°3), Odeur de la proie, Sabotage, Panne des systèmes auxiliaires, Écllosion, Appareils en flammes* et mélangez-les avec le **paquet Événement Aftermath** pour créer le **paquet Événement Investigation**.

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

Placez le **paquet Objets Fabriqués** (comprenant les nouvelles cartes) à côté des paquets **Objet**.

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

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

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

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

La mise en place du plateau est terminée ! Passez à l'étape de mise en place de l'équipage détaillée ci-dessous.

MISE EN PLACE : ÉTAPES 16-22, L'ÉQUIPAGE

16] Prenez autant d'**aides de jeu** qu'il y a de joueurs et distribuez-les au hasard. Ces cartes définissent l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir leur personnage (voir étape 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.

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

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

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

<<< MODE INVESTIGATION >>>

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.

L'Androïde doit défausser son objectif Personnel (face cachée) et piocher un second objectif Corporation.

20] Chaque joueur/personnage prend le matériel suivant :

A) Son **plateau individuel**.

B) Sa **figurine**, qu'il place dans la salle principale de la navette.

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

D) Ses **deux cartes 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.

E) Sa carte **Trait**, qu'il place à l'horizontale à proximité de son plateau.


F) 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'arme en indique (*le Bras armé de l'Androïde et le Robot du PDG sont placés à côté des objets de quête.*)

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


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

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

ÉVÉNEMENTS EN MODE INVESTIGATION

Les événements fonctionnent comme en mode Épilogue, sauf que l'icône **Alerte** () fait piocher des cartes Alerte au lieu de provoquer un jet de bruit.

ALERTES EN MODE INVESTIGATION

Lors d'une partie en mode Investigation, certains événements peuvent déclencher des alertes. À chaque fois que vous piochez une carte Événement avec une icône **Alerte** (), au lieu de résoudre un jet de bruit comme en mode Épilogue, piochez une carte Alerte et placez un marqueur sur la case n°5 de la **piste temporelle de la navette** (si une alerte est déjà en cours de résolution, ignorez simplement l'icône).

Vous avez 5 manches pour résoudre l'alerte.

Lorsque le marqueur de la **piste temporelle de la navette** atteint la case rouge finale, vérifiez que vous avez résolu l'alerte. Si ce n'est pas le cas, la partie s'achève et tous les personnages à bord meurent. **Toute alerte non résolue à la fin de la partie provoque également la mort de tous les personnages à bord !**

SAC INTRUS

Cette étape est résolue comme dans le jeu de base.

PHASE ÉVÉNEMENT

4 : PISTE TEMPORELLE

Déplacez le **marqueur Temps** sur la piste temporelle et le marqueur de la **piste de la navette** (le cas échéant) d'un cran vers la droite.

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

4B : CONTRÔLE D'ALERTE

Vérifiez que vous avez résolu l'alerte.

5 : ATTAQUE DES INTRUS

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

6 : DÉGÂTS DU FEU

7 : CARTE ÉVÉNEMENT

Piochez et résolvez 1 carte Événement.

- Déplacement des Intrus
- Effet de l'événement

8 : SAC INTRUS

9 : FIN DU TOUR

BUTS DES JOUEURS ET FIN DE LA PARTIE

Les buts des joueurs et la fin de la partie sont les mêmes que dans une partie classique (voir p.11 du livret de règles de base).

JOUER AVEC UN SABLIER

Si vous aimez jouer sous pression, vous pouvez ajouter le sablier fourni à vos parties de Nemesis.

Tournez le sablier au début de chaque manche.

Lorsqu'il s'est écoulé, tout joueur peut s'en emparer (ou dire « sablier ! » s'il est trop loin) et choisir une salle pour y résoudre un jet de bruit.

Si une rencontre se produit, l'attaque-surprise visera le joueur qui a le moins de cartes dans cette salle. S'il n'y a aucun personnage dans la salle, il n'y a pas d'attaque-surprise.

Après avoir résolu ce jet de bruit, laissez le sablier de côté ; vous le tournerez au début de la prochaine manche.

Prendre le sablier n'est jamais une obligation.

Si en cours de jeu, un joueur ne souhaite plus utiliser le sablier, vous pouvez le retirer après avoir résolu le jet de bruit.