

JEU ET EXTENSION
D'ADAM KWAPIŃSKI

RÈGLES DU JEU
NEMESIS
L O C K D O W N

EXTENSION CHYTRIDES



rebel



MATÉRIEL

CARTES



20 cartes Événement de Chytrides



20 cartes Attaque de Chytrides



6 cartes Point faible de Chytrides

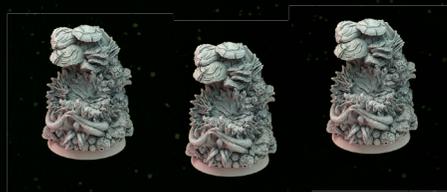


10 cartes Aide de jeu Chytrides

FIGURINES



8 Satyres chytrides



3 Amanites chytrides



1 Reine chytride

INTRODUCTION

Les Chytrides sont un tout nouveau type d'Intrus à affronter dans Nemesis : Lockdown. Ces champignons dégoulinants de slime recouvrent les murs et les salles de la base martienne, étirant leurs vrilles plus loin qu'on ne pourrait l'imaginer.

2 INTRODUCTION

MATÉRIEL

4 RÈGLES DES CHYTRIDES

5 EXPLORATION

SAC INTRUS

PHASE ÉVÉNEMENT

6 TYPES DE CHYTRIDES

8 AUTRES RÈGLES DES CHYTRIDES

CONTAMINATION ET LARVES

RENCONTRES

AFFRONTER LES CHYTRIDES DANS NEMESIS

10 RÈGLES DES SEMEURS DU VIDE

12 RÈGLES DES CARNOMORPHES

14 PERSONNAGES D'AFTERMATH

16 RÉSUMÉ DES RÈGLES

CRÉDITS

AUTEUR : Adam Kwapiński

DÉVELOPPEMENT ET TESTS : Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Krzysztof Belczyk, Łukasz Krawiec, Adrian Krawczyk, Jan Truchanowicz et Konrad Sulżycki

RÈGLES ORIGINALES : Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Piskorski, Konrad Sulżycki et Tomasz Zawadzki

ILLUSTRATIONS : Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Pamela Łuniewska, Dominik Mayer et Maxymilian Shiller

CONCEPTION GRAPHIQUE : Adrian Radziun et Klaudia Wójcik

DTP : Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski et Patrycja Marzec

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

DIRECTION ARTISTIQUE : Marcin Świerkot

REMERCIEMENTS : remerciements spéciaux à Ken Cunningham, 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.

TRADUCTION FRANÇAISE : Jérémie Tordjman (Funforge)

RELECTURE : Gersende Cheylan (Funforge)

JETONS ET PLATEAUX



1 plateau Laboratoire Chytrides recto verso



1 plateau Reine



8 jetons Chytrides Satyre



1 jeton Chytrides vierge

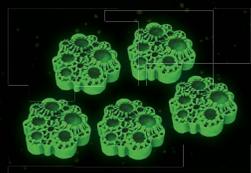


3 jetons Chytrides Amanite

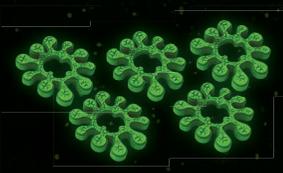


3 jetons Chytrides Reine

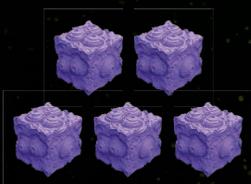
MARQUEURS



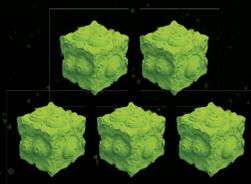
15 marqueurs Spore



8 marqueurs Mycélium



5 Germais violets



5 Germais verts

MATÉRIEL DE COMPATIBILITÉ AVEC LES EXTENSIONS DE NEMESIS



20 cartes Événement de Carnomorphes



20 cartes Événement de Semeurs du Vide



5 cartes Aide de jeu Carnomorphes



5 cartes Aide de jeu Semeurs du vide



10 cartes Action de remplacement (Androïde)



10 cartes Action de remplacement (Chasseur de primes)



4 cartes Objet de quête de remplacement (Aftermath)



2 cartes Objectif de Chasseur de primes



2 cartes Objet de départ de remplacement (Aftermath)



1 carte Objet de quête de Médecin



3 jetons Exploration souterraine «Antre»



1 plateau Laboratoire Carnomorphes/Semeurs du vide



1 jeton Connaissance de Médecin



1 Premier joueur



1 Grande porte



11 Portes



1 Astromobile

Note : ces améliorations cosmétiques peuvent remplacer leurs pions/jetons respectifs du jeu de base.

RÈGLES DES CHYTRIDES

*Sur Terre, un champignon, dont l'âge est estimé à 2500 ans, fait partie des espèces les plus anciennes du monde : une colonie d'*Armillaria Gallica*. Il est si vaste que ses hyphes s'étendent sur plus de 36 hectares dans une forêt du Michigan et sa masse totale avoisine les 400 000 kilogrammes.*

*Pourtant, lorsqu'on imagine la vie extraterrestre, on conjure des images de prédateurs et de formes de vie similaires à la nôtre : des agents indépendants avec des membres, des sens et un libre arbitre. L'espèce que nous nommâmes Chytride remet en question toutes ces présomptions. Née sur une planète lointaine où les prédateurs alpha sont des corps fongueux, cette espèce est plus proche d'*Armillaria* que de l'Homme ; toutefois, elle représente une menace extrême pour l'humanité.*

Au cours de nos rencontres avec l'espèce, ses représentants se sont montrés assez intelligents pour anticiper et contrer nos stratégies. Comme tout bon parasite, ils peuvent croître en s'infiltrant dans nos structures et nos vaisseaux. Une fois qu'un individu croît, il devient presque impossible de l'éradiquer : un minuscule filament de mycélium suffit à relancer l'infection en quelques jours à peine. Pire encore, les nuées de spores meurtrières et les autres corps étrangers émis par l'organisme chytride arrivent facilement à bout de nos équipages les plus expérimentés.

Les analyses de rencontre indiquent que seuls des combinaisons de protection ultra-imperméables et des lance-flammes industriels permettent de faire pencher la balance en notre faveur. Et, bien que nous puissions être tentés de les vaincre en développant une arme biologique anti-chytride, prudence ! Tenter d'étudier ces choses dans un laboratoire pourrait avoir des conséquences bien plus néfastes qu'un ou deux vaisseaux perdus chaque année...

Lorsque vous jouez avec cette extension, considérez les termes Intrus et Chytride comme étant équivalents.

MISE EN PLACE

Au lieu des cartes Événement, Attaque, Point faible et Aide de jeu fournies dans le jeu de base Nemesis : Lockdown, utilisez les cartes chytrides correspondantes.

- 1] Placez le **plateau** sur la table. Utilisez le côté standard.
- 2] Placez les **tuiles Salle** suivantes sur leurs emplacements désignés du plateau.
 - A) **Chambre d'isolement**
 - 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.
- 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.
- 6] Placez l'**ascenseur**, la **grande porte** et l'**astromobile** sur leur emplacement respectif sur le plateau.
- 7] Mélangez les **jetons Courant** et placez-les au hasard sur leurs emplacements réservés du plateau : 3 emplacements de secteur et 1 sur le jeton 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.
- 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 non utilisé dans la boîte.

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

- **5 jetons Œuf** sur l'emplacement Nid.
- Les **Germoirs** sur leurs emplacements colorés respectifs, chacun montrant seulement une protubérance. En cours de partie, vous les placerez dans des salles, en prenant toujours le Germoir le plus à gauche, sans tenir compte de sa couleur.
- **3 cartes Point faible de Chytride** aléatoires sous les emplacements indiqués. Révélez la carte la plus à gauche, et placez les autres face cachée.

Remettez les cartes Point faible non utilisées dans la boîte.

Placez le **plateau Reine** près du plateau de jeu. Placez les **figurines Satyre** et **Reine** sur leurs emplacements du plateau Reine (la Reine au centre et les Satyres autour).

10] Mettez tous les **jetons Chytrides** dans le sac Intrus. Placez également les **jetons Carcasse d'Intrus** près du plateau. Ils représentent les Chytrides 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**.

Remplacez les paquets **Attaque de Rôdeur Nocturne** et **Événement** par leurs homonymes chytrides. Mélangez ces paquets et placez-les à proximité du plateau.

Mélangez le paquet **Actions d'ordinateur** et placez-le à proximité du plateau. Révélez la première carte 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** (pour : blessures légères, slime, et signal)
 - **marqueurs Spore**
 - **marqueurs Mycélium**
 - **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 de l'équipage ne change pas.

PHASE ÉVÈNEMENT

EXPLORATION

Quand vous explorez une salle inexplorée, lorsque vous retournez le jeton Exploration et la tuile Salle, appliquez les étapes suivantes au lieu des règles habituelles.

- 1) Initialisez le compteur d'objets en suivant les règles habituelles.
- 2) Placez un marqueur Spore dans la salle reliée à la vôtre par un couloir portant le numéro indiqué sur le jeton Exploration. Si le couloir en question est un conduit, n'y placez pas de marqueur Spore.
Si le couloir contient une porte fermée, détruisez la porte et ne placez pas de marqueur Spore.
Si la salle contient déjà un marqueur Spore, remplacez-le par un Gerموir du plateau Laboratoire. Si la salle contient déjà un Gerموir ou un marqueur Mycélium, n'y placez pas de marqueur Spore.
- 3) Résolez l'effet du jeton Exploration. Vous devez faire un jet de bruit comme d'habitude.



NID

Lorsqu'un personnage explore le Nid, placez-y un marqueur Mycélium. Le mycélium sert à marquer les parties de la base irrémédiablement envahies par les chytrides.

ÉTAPE SAC INTRUS



– Remettez ce jeton dans le sac. Chaque personnage qui n'est pas en combat fait un jet de bruit, dans l'ordre.



– Remettez ce jeton dans le sac. Chaque personnage qui n'est pas en combat fait un jet de bruit, dans l'ordre.



– Remettez ce jeton dans le sac. Placez un Gerموir sur chaque salle adjacente à celle de la Reine. Si la Reine n'est pas sur le plateau de jeu, le Gerموir le plus à gauche sur le plateau Laboratoire gagne 1 niveau de croissance.



– Remettez ce jeton et tous les jetons Chytrides dans le sac. S'il y a au moins 1 Satyre abattu, placez l'un des Satyres abattus sur le plateau Reine.

La phase Événement se déroule comme dans le jeu de base. Les étapes 4 à 7 et 10 restent les mêmes. Les étapes 8 et 9 comprennent, quant à elles, quelques différences, expliquées ci-dessous.

ÉTAPE 8 : DÉGÂTS DU FEU

Tous les Chytrides (Gerموirs, Satyres, Amanites et Reine) dans des salles avec un marqueur Feu subissent 1 dégât.

Retirez tout marqueur Spore des salles avec un marqueur Feu.

ÉTAPE 9 : CARTE ÉVÈNEMENT

Pour résoudre les cartes Événement, suivez les trois étapes suivantes.

A) Déplacement des Intrus et infection

Lorsqu'un Chytride doit passer par un couloir contenant une porte fermée pour se déplacer vers une salle adjacente ou l'infecter avec une spore, il ne se déplace pas. La porte est simplement détruite.



Si la carte Événement contient un symbole Gerموir gris : tous les Gerموirs et les marqueurs Mycélium sur le plateau répandent l'infection par les couloirs appropriés. Placez un marqueur Spore sur chaque salle reliée à une salle contenant du mycélium ou un Gerموir et dont le numéro est indiqué par la carte Événement (excepté celles qui contiennent du mycélium ou un Gerموir).



Si la carte contient un symbole Satyre : tous les Satyres se déplacent dans une salle adjacente en empruntant le couloir indiqué sur la carte Événement.



Si la carte contient un symbole Amanite : avant le déplacement, vérifiez si la salle de destination contient un Gerموir ou un marqueur Mycélium. Si l'un des deux s'y trouve, déplacez l'Amanite. Sinon, placez un marqueur Spore sur la salle. Répétez cette opération pour chaque Amanite en jeu.



Si la carte contient un symbole Reine : avant le déplacement, vérifiez si la salle de destination contient un Gerموir ou un marqueur Mycélium. Si l'un des deux s'y trouve, déplacez la Reine. Sinon, placez un marqueur Spore sur la salle.

Si la carte Événement indique deux couloirs, faites cette opération deux fois, en commençant toujours par le couloir à gauche sur la carte.



B) Croissance des Gerموirs

Si la carte contient un symbole Gerموir coloré : faites croître tous les Gerموirs en jeu de la couleur indiquée. S'il y a deux fois le même symbole Gerموir sur une carte Événement, faites croître les Gerموirs indiqués deux fois.



Pour cette étape, procédez toujours dans l'ordre croissant des numéros de salle.

C) Effet de l'événement

Identique au jeu de base.

TYPES DE CHYTRIDES



SPORE – Le plus petit spécimen chytride. Ces particules en suspension dans l'air permettent à l'infection chytride de se développer rapidement. Elles sont très persistantes, mais vulnérables au feu.

PLACER UN MARQUEUR SPORE

Plusieurs effets de jeu vous font placer des spores sur les salles du plateau. S'il n'y a plus de marqueurs Spore disponibles, vous devez placer un Gerموir à la place.

Si vous devez placer un marqueur spore sur une salle qui en contient déjà un, remplacez-le par un Gerموir du plateau Laboratoire. S'il n'y a plus de Gerموirs disponibles, vous devez placer un marqueur Mycélium à la place.

Si une spore doit être placée sur une salle adjacente en passant par une porte fermée, détruisez la porte à la place et ne placez pas de spore dans la salle.

Ne placez jamais de spore dans une salle contenant un Gerموir ou du mycélium.

RETIRER UN MARQUEUR SPORE

Un marqueur Spore doit immédiatement être retiré de sa salle dans les 3 cas suivants :

- lorsqu'une deuxième spore doit être placée dans la salle : remplacez alors le marqueur existant par un Gerموir du plateau Laboratoire;
- au cours de l'étape Dégâts du feu de la phase Événement, si la salle contient un marqueur Feu;
- lorsqu'un Gerموir ou un marqueur Mycélium est placé dans la salle.



GERMOIR – Ces cubes gélatineux aux excroissances fongiques sont une forme de Chytride avancée. Ils se fixent aux murs des salles, mais peuvent être neutralisés.

Les Gerموirs sont des figurines violettes ou vertes à 6 faces, avec des protubérances indiquant leur niveau de croissance. La face du dessus est la face active : plus elle comporte de protubérances, plus la salle est infestée. Les symboles de couleur correspondants sont visible sur les cartes Événement et les emplacements du plateau Laboratoire.

Les Gerموirs vont croître, le plus souvent par l'effet des cartes Événement. Lorsqu'un Gerموir doit croître alors qu'il est déjà au niveau 3 (3 protubérances sur la face active), remplacez-le par un marqueur Mycélium.

Ne placez jamais de Gerموir dans une salle qui contient déjà du mycélium. Retirez tout Gerموir des salles où vous placez du mycélium.



– Tous les Gerموirs violets sur le plateau de jeu gagnent un niveau de croissance (+1 protubérance)



– Tous les Gerموirs verts sur le plateau de jeu gagnent un niveau de croissance (+1 protubérance)

Ces icônes existent aussi en version doublée. Dans ce cas, tous les Gerموirs en jeu de la couleur indiquée gagnent 2 niveaux de croissance (donc +2 protubérances).

Certains effets font croître les Gerموirs du plateau Laboratoire. Lorsque vous devez placer un de ces Gerموirs sur une salle de la base, il conserve le même niveau de croissance qu'il avait sur le plateau Laboratoire.

PLACER UN GERMOIR

Les Gerموirs sont placés sur les salles du plateau de jeu. Ils n'ont aucune influence directe sur les personnages. Une salle ne peut pas contenir plus d'un Gerموir, quelle que soit sa couleur. Si vous devez y placer un deuxième Gerموir, rien ne se passe. Si vous devez placer un Gerموir alors qu'il n'y en a plus sur le plateau Laboratoire, placez un marqueur Mycélium à la place.

Placer un Gerموir ne compte pas comme une rencontre. Ils ne sont pas considérés comme des figurines d'Intrus.

RÉPANDRE LES SPORES

Un symbole Gerموir gris sur les cartes Événement signifie que tous les Gerموirs (et le mycélium) sur le plateau de jeu répandent leurs spores via les couloirs appropriés. Placez une spore dans chaque salle reliée à une salle avec un Gerموir par un couloir portant le numéro indiqué sur la carte Événement.

Si une spore doit être placée sur une salle adjacente en passant par une porte fermée, détruisez la porte à la place et ne placez pas de spore dans la salle.

SUPPRIMER UN GERMOIR

Si vous êtes dans une salle avec un Gerموir, vous pouvez tenter de réduire son niveau de croissance en faisant une action de Tir ou de Corps-à-corps. Être dans une salle avec un Gerموir ne compte **PAS** comme un combat et un Gerموir ne compte **PAS** comme un Intrus pour les effets de jeu. Les Gerموirs sont toutefois affectés par le feu pendant l'étape Dégâts du feu de la phase Événement et subissent 1 dégât.

Si vous faites un résultat  ou supérieur, votre attaque touche le Gerموir. Réduisez le niveau de croissance du Gerموir de 1 pour chaque dégât qu'il subit (quelle qu'en soit la source). Lorsque le niveau de croissance du Gerموir atteint 0, renvoyez-le sur l'emplacement vide de sa couleur le plus à droite du plateau Laboratoire, avec une seule protubérance sur sa face active.

Si vous manquez une attaque au Corps-à-corps contre un Gerموir, ne prenez pas de carte Blessure grave (mais vous prenez bien une carte Contamination au début de votre action).

Quand un Gerموir est retiré d'une salle, renvoyez-le sur l'emplacement vide de sa couleur le plus à droite du plateau Laboratoire, au niveau de croissance 1.



MYCÉLIUM – Ce marqueur indique que l'infestation chytride s'est enracinée dans toute la salle et qu'elle ne peut plus être supprimée.

PLACER ET RETIRER DU MYCÉLIUM

Les marqueurs Mycélium sont placés sur les salles du plateau de jeu. Ils n'ont aucune influence directe sur les personnages. Une salle ne peut contenir qu'un seul marqueur Mycélium. Si vous devez placer du mycélium dans une salle qui en contient déjà, il ne se passe rien.

Un marqueur Mycélium est un Gerموir que vous ne pouvez pas endommager.

Il y a 8 marqueurs Mycélium dans le jeu. Si vous devez en placer un 9^e, la base est irrémédiablement infestée par les Chytrides. Tous les personnages qui s'y trouvent (y compris ceux enfermés dans la Chambre d'isolement) meurent et la partie est finie.

RÉPANDRE LES SPORES

Un symbole Gerموir gris sur les cartes Événement signifie que tous les marqueurs Mycélium (et les Gerموois) sur le plateau répandent leurs spores via les couloirs appropriés. Placez une spore dans chaque salle reliée à une salle avec du mycélium par un couloir portant le numéro indiqué sur la carte Événement.

Si une spore doit être placée sur une salle adjacente en passant par une porte fermée, détruisez la porte à la place et ne placez pas de spore dans la salle.



SATYRE – Pseudopodes tentaculaires de la Reine qui arpentent les salles de la base à la recherche de corps indésirables.

Les Satyres se comportent comme des Intrus Adultes de n'importe quelle autre espèce. Ils se déplacent en fonction des icônes des cartes Événement. Les personnages dans une salle avec un Satyre sont considérés comme étant en combat.

TUER UN SATYRE

Lorsque vous blessez un Satyre, piochez 1 carte Attaque d'Intrus et vérifiez les effets des dégâts, comme d'habitude.

Lorsqu'un Satyre est tué, placez-le à côté du plateau de jeu et placez un jeton Carcasse sur la salle où il a été tué. S'il est retiré du plateau pour une autre raison (par exemple, s'il se réfugie dans les conduits), renvoyez-le sur l'emplacement vide du plateau Reine avec le chiffre le plus bas, puis ajoutez un jeton Satyre dans le sac Intrus, si possible.

Si l'on vous demande de placer un Satyre sur une salle, mais qu'il n'en reste plus sur le plateau Reine, les Satyres se retirent. Enlevez toutes les figurines Satyre qui ne sont pas en combat et remettez les jetons de ces Satyres dans le sac (si possible).

Si tous les Satyres sont tués et placés à côté du plateau de jeu, il ne se passe rien.



AMANITE – Excroissance vorace et extrêmement dangereuse de la colonie chytride participant au processus d'infection.

PLACER UNE AMANITE

Les Amanites ne peuvent être placées que dans les salles comportant un Gerموir ou un marqueur Mycélium (mais elles ne sont pas affectées par la destruction d'un Gerموir dans leur salle).

DÉPLACER UNE AMANITE

Lorsqu'une carte Événement vous demande de déplacer une Amanite, vérifiez si la salle de destination contient un Gerموir ou un marqueur Mycélium. Si l'un des deux s'y trouve, vous pouvez déplacer l'Amanite. Sinon, placez simplement une spore dans la salle de destination. Lorsque vous devez déplacer une Amanite ou placer une spore en passant par une porte fermée, détruisez la porte à la place, sans déplacer l'Amanite ni placer la spore.

Les mêmes règles s'appliquent lorsqu'une Amanite prend la fuite.

Si l'Amanite doit se déplacer dans un conduit, il ne se passe rien. Elle reste dans la salle.

TUER UNE AMANITE

Lorsque vous infligez des dégâts à une Amanite, piochez 2 cartes Attaque d'Intrus, puis vérifiez les effets des dégâts en additionnant les deux chiffres en haut à gauche. Si vous tuez une Amanite, placez un jeton Carcasse dans la salle où elle a été tuée.



REINE – Le cœur de la colonie chytride.

PLACER LA REINE

La Reine ne peut être placée que dans une salle comportant un Gerموir ou un marqueur Mycélium (mais elle n'est pas affectée par la destruction d'un Gerموir dans sa salle).

Si vous devez placer la Reine sur une salle alors qu'elle est déjà sur le plateau de jeu, elle se déplace dans la nouvelle salle, sauf si elle est en combat. Dans ce cas, elle ne se déplace pas.

DÉPLACER LA REINE

Lorsqu'une carte Événement vous demande de déplacer la Reine, vérifiez si la salle de destination contient un Gerموir ou un marqueur Mycélium. Si l'un des deux s'y trouve, déplacez-y la Reine. Sinon, placez simplement une spore dans la salle de destination. Lorsque vous devez déplacer la Reine ou placer une spore en passant par une porte fermée, détruisez la porte à la place sans déplacer la Reine ni placer la spore.

Si la Reine doit se déplacer dans un conduit, il ne se passe rien. Elle reste dans la salle.

TUER LA REINE

Lorsque vous infligez des dégâts à la Reine, piochez 1 carte Attaque d'Intrus, puis vérifiez les effets des dégâts en additionnant le chiffre dans la tache de sang et le chiffre non recouvert le plus bas du plateau Reine. Plus il reste de Satyres sur le plateau Reine, plus la Reine est difficile de la tuer.

Si vous tuez la Reine, placez un jeton Carcasse dans la salle où elle a été tuée et un marqueur Munitions/Dégâts sur le plateau Reine (pour rappel).

Désormais, lorsque vous piochez le jeton Reine dans le sac pour une rencontre ou pendant l'étape Sac Intrus de la phase Événement, faites gagner 1 niveau de croissance au Gerموir le plus à gauche du plateau Laboratoire. S'il était déjà au niveau 3, faites croître le Gerموir directement à sa droite, et ainsi de suite si celui-ci est lui aussi au niveau 3.

PLATEAU REINE

Le plateau Reine contient 8 figurines Satyre placées tout autour de la Reine Chytride.

La première fois que vous devez placer un Satyre sur le plateau de jeu (suite à une rencontre), prenez celui indiqué par la flèche sur le plateau Reine. Prenez les Satyres suivants dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier.

Les emplacements du plateau Reine sont numérotés. Quand vous infligez des dégâts à la Reine, piochez une carte Attaque d'Intrus et additionnez le chiffre dans le symbole tache de sang avec le chiffre visible le plus bas du plateau Reine. Si le total est inférieur aux dégâts infligés à la Reine, la Reine est tuée. Dans le cas contraire, elle est toujours vivante.

AUTRES RÈGLES DES CHYTRIDES

CONTRÔLE DE CONTAMINATION ET LARVES

Lorsque vous devez placer une Larve sur votre plateau, placez un marqueur Spore à la place.

Si vous devez placer un marqueur Spore sur votre plateau quand il y en a déjà un, vous êtes tué. Placez un Gerموir et un cadavre de personnage dans votre salle.

S'il ne reste plus de marqueur Spores dans la réserve, retirez-en un de la salle infectée portant le plus petit numéro et placez-y un Gerموir à la place.

RENCONTRES



– Placez un Satyre dans cette salle et vérifiez s'il y a une attaque-surprise. Mettez ce jeton de côté.



– Si votre salle contient du mycélium ou un Gerموir, placez-y une Amanite et vérifiez s'il y a une attaque-surprise. Sinon, placez un Gerموir dans la salle et un marqueur Bruit dans chaque couloir qui y est relié. Mettez ce jeton de côté (qu'une Amanite apparaisse ou non).



– Si votre salle contient du mycélium ou un Gerموir, placez-y la Reine et vérifiez s'il y a une attaque-surprise. Sinon, placez un Gerموir dans la salle et un marqueur Bruit dans chaque couloir relié à cette dernière. Mettez ce jeton de côté (que la Reine apparaisse ou non).



– Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir relié à votre salle. Remettez le jeton vierge dans le sac Intrus.

AFFRONTER LES CHYTRIDES DANS LE JEU NEMESIS D'ORIGINE

Si vous possédez le jeu Nemesis, vous pouvez choisir d'affronter les Chytrides sur le vaisseau éponyme en lieu et place des Intrus. Pour cela, suivez les règles ci-après.

MISE EN PLACE

Utilisez les tuiles Salle, les jetons Exploration, les cartes et les personnages de Nemesis.

Utilisez les paquets de cartes chytrides suivants :

- Événement
- Attaque
- Point faible

- 1] Placez le **plateau** sur la table. Utilisez le côté standard.
- 2] Mélangez toutes les **tuiles Salle «2»** sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur les emplacements de salle marqués «2». Remettez le reste des tuiles dans la boîte.
- 3] Répétez la procédure pour les **tuiles Salle «1»** que vous placez sur les emplacements de salle «1».
- 4] Mélangez les **jetons Exploration** sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur chaque tuile Salle. Remettez le reste des jetons Exploration dans la boîte.
- 5] Prenez les **cartes Coordonnées** et placez-en une au hasard, face cachée, sur l'emplacement désigné près du Cockpit. Remettez le reste des cartes Coordonnées dans la boîte.
- 6] Placez un **marqueur Standard** sur l'emplacement «B» de la piste de Destination : c'est le marqueur de Destination.
- 7] Prenez au hasard autant de **nacelles de secours** qu'indiqué ci-dessous :
 - 1 à 2 joueurs : 2 nacelles ;
 - 3 à 4 joueurs : 3 nacelles ;
 - 5 joueurs : 4 nacelles.

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

Les nacelles doivent être placées avec le côté «verrouillé» visible. Les nacelles non utilisées restent dans la boîte.

- 8] Prenez les deux tuiles Moteur marquées «1» (1 endommagée et 1 opérationnelle), mélangez-les face cachée et placez-les sur l'emplacement de moteur «1» du plateau, l'une sur l'autre, toujours face cachée. La tuile du haut indique l'état du moteur. Faites de même pour les tuiles Moteur 2 et 3.
- 9] Posez le **plateau Chytrides** à proximité du plateau de jeu et placez :
 - 5 **jetons Œuf** sur l'emplacement Œufs du Nid ;
 - Les **Gerموirs** sur leurs emplacements colorés respectifs, chacun montrant seulement une protubérance. En cours de partie, vous les placerez dans des salles, en prenant toujours le Gerموir le plus à gauche, sans tenir compte de sa couleur.
 - 3 **cartes Point faible de Chytride** aléatoires sous les emplacements indiqués, face cachée.

« AUTRES RÈGLES DES CHYTRIDES »»

Les cartes Point faible restent secrètes jusqu'à ce que le point faible soit découvert. Remettez le reste des cartes Point faible dans la boîte, sans les regarder.

Placez le **plateau Reine** près du plateau de jeu. Placez les figurines Satyre et Reine sur leurs emplacements respectifs du plateau Reine (la Reine au centre et les Satyres autour d'elle).

10] Mettez tous les **jetons Chytrides** dans le sac Intrus. Placez également les **jetons Carcasse d'Intrus** près du plateau. Ils représentent les Chytrides que vous allez tuer.

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

Retirez la carte Événement **Sur tension** du jeu. Mélangez ces paquets et placez-les à proximité du plateau.

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

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

Remettez toutes les cartes Action joueur Intrus et Objectif Solo/Coop dans la boîte : ces deux paquets ne sont utilisés que pour les modes avancés.

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

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

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

NOUVELLES RÈGLES

EFFETS DE CARTE

Les Chytrides ont été conçus pour Nemesis : Lockdown, certains effets de leurs cartes font donc référence à des éléments de Lockdown. Pour adapter certaines cartes chytrides au jeu Némésis d'origine, résolvez les effets ci-dessous comme suit :

Pour la carte Événement **Fuite du réfrigérant** : traitez la Salle de refroidissement comme équivalant à la Génératrice.

Pour la carte Événement **Ça va péter** : traitez les salles Système Automatique de Frêt comme équivalant aux Sections d'évacuation A et B.

Pour tous les effets faisant référence aux «secteurs» alimentés ou non : appliquez l'effet pour le vaisseau entier.

Pour la carte Point faible **vulnérable au feu** : traitez la charge de thermite comme équivalant au cocktail molotov.

COURANT ET OBSCURITÉ

Pour adapter les Chytrides au jeu Némésis d'origine, considérez le vaisseau entier comme étant plongé dans le noir et non alimenté (les ordinateurs fonctionnent toujours, sauf si leur salle est en panne).

RÈGLES DES SEMEURS DU VIDE

UTILISER LES SEMEURS DU VIDE DANS NEMESIS : LOCKDOWN

Vous pouvez ajouter les Semeurs du Vide (un ennemi conçu pour le premier jeu Nemesis) à votre partie de Nemesis : Lockdown. Ils suivent globalement les règles de base fournies avec leur extension, à quelques nouveautés près, listées ci-après.

Même s'il s'agit d'une extension prévue pour le jeu Nemesis d'origine, utilisez le matériel de Nemesis : Lockdown quand vous jouez avec les Semeurs du vide.

MISE EN PLACE

- 1] Placez le **plateau** sur la table. Utilisez le côté standard.

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.

- A) **Chambre d'isolement**
- B) **Dépôt**
- C) **Génératrice de secours**

- 3] Remettez la tuile **Salle contaminée** dans la boîte.

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 non utilisées dans la boîte.

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

- 5] Remettez 2 jetons Exploration souterraine « Slime » ainsi que 2 jetons Exploration « Silence » dans la boîte, et remplacez-les par 3 jetons Exploration « Antre ». Puis, mélangez les **jetons Exploration souterraine** sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur chaque tuile Salle et chaque Sas d'ascenseur (toutefois, un Sas d'ascenseur ne peut pas contenir d'objets).

Remettez les jetons Exploration non utilisés dans la boîte.

- 6] Placez l'**ascenseur, la grande porte et l'astromobile** sur leurs emplacements du plateau.

- 7] Mélangez les **jetons Courant** et placez-les au hasard sur leurs emplacements réservés du plateau : 3 emplacements de secteur et 1 sur le jeton 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.

- 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 non utilisé dans la boîte.

- 9] Posez le plateau Laboratoire Semeurs du vide à proximité du plateau de jeu. Remettez les cartes Point faible **Sérénité** et **Portes renforcées** dans la boîte. Puis, placez :

- 5 **jetons Œuf** sur l'emplacement Nid ;
- 3 cartes **Point faible de Semeur** aléatoires sous les emplacements indiqués. Révélez la carte la plus à gauche, et placez les autres face cachée.

Remettez les cartes Point faible non utilisées dans la boîte.

- 10] Mettez les **jetons Intrus** suivants dans le sac Intrus : 1 vierge et 2 jetons Semeur du Vide au hasard.

Puis, ajoutez 1 jeton **Semeur du Vide** supplémentaire (au hasard) par joueur.

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

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

Remplacez les paquets **Attaque de Rôdeur Nocturne** et **Événement** par leurs homonymes Semeurs du vide. Mélangez ces paquets et placez-les à proximité du plateau.

Utilisez les paquets fournis dans cette extension Chytride à la place des paquets de l'extension Semeurs du Vide.

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** (pour : blessures légères 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.

- 15] Prenez autant d'**aides de jeu** et d'**index des contingences** qu'il y a de joueurs et distribuez-en une de chaque 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.

Les aides de jeu et index non utilisés restent dans la boîte.

- 16] Chaque joueur prend le **porte-cartes (inventaire)** qui correspond au numéro indiqué sur son aide de jeu. Ensuite, chaque joueur remplace sa carte Aide de jeu de base par son équivalente fournie dans cette extension Chytrides (n'utilisez aucune carte Aide de jeu fournie avec l'extension Semeurs du Vide).

- 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.

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 utilisées dans la boîte.

« RÈGLES DES SEMEURS DU VIDE »

- 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.

- 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 non utilisées 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, et les membres du personnel dans le Dépôt.

La Survivante, le Rat de labo, tous les personnages du jeu Nemesis (y compris le Médecin) 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 le moindre 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. Les objets de quête 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 (fiolle 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**.

SYSTÈME DE FOLIE

Toutes les règles concernant la Folie sont les mêmes que dans l'extension Semeurs du Vide.

RÈGLES DES SEMEURS DU VIDE

Les Semeurs du Vide ne meurent pas et ne laissent pas de jeton Carcasse derrière eux. L'exosonde de la Xénobiologiste n'a donc aucun effet sur eux, mais peut être utilisée pour obtenir une Carcasse dans un antre.

NOUVELLES RÈGLES

SLIME

Il n'y a pas de slime dans l'extension Semeurs du Vide ; ignorez donc toutes les règles relatives aux marqueurs Slime.

REPOS

Lorsque vous utilisez les cartes Action repos ou analyse express, ou bien l'action de salle de la Salle de décontamination, vous pouvez réduire votre niveau de Folie de 1 et/ou scanner les cartes Contamination de votre main. Toutes les autres règles relatives à l'action Repos sont les mêmes que dans les règles de base de l'extension Semeurs du Vide.

ANTIDOTE

Lorsque vous utilisez l'objet fabriqué antidote, vous pouvez réduire votre niveau de folie à 3 au lieu de retirer une Larve de votre plateau.

Toutes les autres règles relatives à l'antidote sont les mêmes que dans Nemesis : Lockdown.

PLATEAU ALTERNATIF

Vous pouvez aussi jouer en utilisant l'autre côté du plateau. Dans ce cas, suivez la mise en place décrite en page précédente et ajoutez-y la mise en place additionnelle du plateau alternatif, décrite dans Nemesis : Lockdown.

INTERSECTIONS ET CHEMINS

Les chemins sont traités comme des couloirs pour tout effet lié au déplacement. Si un effet de jeu concerne des personnages sur une intersection (comme la carte Panique témérité ou la carte Événement murmures), ignorez les règles relatives aux couloirs.

RÈGLES DES CARNOMORPHES

UTILISER LES CARNOMORPHES DANS NEMESIS : LOCKDOWN

Vous pouvez ajouter les Carnomorphes (un ennemi conçu pour le premier jeu Nemesis) à votre partie de Nemesis : Lockdown. Ils suivent globalement les règles de base fournies avec leur extension, à quelques nouveautés près, listées ci-après.

Même s'il s'agit d'une extension prévue pour le jeu Nemesis d'origine, utilisez le matériel de Nemesis : Lockdown quand vous jouez avec les Carnomorphes.

MISE EN PLACE

1] Placez le plateau sur la table. Utilisez le côté standard.

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 :

- A) Chambre d'isolement
- 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 non utilisées dans la boîte.

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 face cachée.

Remettez les jetons Exploration non utilisés dans la boîte.

6] Placez l'ascenseur, la grande porte et l'astromobile sur leurs emplacements du plateau.

7] Mélangez les jetons Courant et placez-les au hasard sur leurs emplacements réservés du plateau : 3 emplacements de secteur et 1 sur le jeton 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.

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 non utilisé dans la boîte.

9] Posez le plateau Laboratoire Carnomorphes à proximité du plateau de jeu (à la place du plateau Laboratoire des Rôdeurs nocturnes). Puis, placez :

- 8 jetons Cœuf sur l'emplacement Nid ;
- 3 cartes Adaptation de Carnomorphe aléatoires sous les emplacements indiqués, face cachée.

Prenez une figurine Écorcheur, une figurine Abomination et la figurine du Boucher, et placez-en une sur chaque carte Adaptation.

Note : à l'inverse des règles de base de Nemesis : Lockdown, toutes les cartes Adaptation de Carnomorphe sont face cachée au début de la partie.

10] Mettez les jetons Intrus suivants dans le sac Intrus : 1 x vierge, 2 x Faucheur bleu, et 2 x Faucheur rouge.

Puis, ajoutez 1 jeton Faucheur rouge par joueur.

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

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

Remplacez les paquets Attaque de Rôdeur Nocturne et Événement par leurs homonymes Carnomorphes. Mélangez ces paquets et placez-les à proximité du plateau.

Utilisez les paquets fournis dans cette extension Chytride à la place des paquets de l'extension Carnomorphes.

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 (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.

15] Prenez autant d'aides de jeu et d'index des contingences qu'il y a de joueurs et distribuez-en un de chaque 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.

Les aides de jeu et index non utilisés restent dans la boîte.

16] Chaque joueur prend le porte-cartes (inventaire) qui correspond au numéro indiqué sur son aide de jeu. Ensuite, chaque joueur remplace sa carte Aide de jeu de base par son équivalente fournie dans cette extension Chytrides (n'utilisez aucune carte Aide de jeu de l'extension Carnomorphes).

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.

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.

« RÈGLES DES CARNOMORPHES »

- 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.

- 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 non utilisées 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, et les membres du personnel dans le Dépôt.

La Survivante, le Rat de labo, tous les personnages du jeu Nemesis (y compris le Médecin) 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 le moindre 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. Les objets de quête ne sont pas actifs au début de la partie, mais les joueurs pourront accomplir des mini-quistes 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 (fiolle 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**.

- 22] Placez un **jeton Cadavre de personnage** sur le Système d'alerte.

MUTATIONS

Toutes les règles relatives aux mutations restent les mêmes que dans l'extension Carnomorphes.

ADAPTATIONS DE CARNOMORPHE

Dans ce mode de jeu, les cartes Adaptation de Carnomorphe remplacent les cartes Point faible. Contrairement à ces dernières, elles n'ont aucun lien avec le niveau de connaissance des joueurs ; elles servent à renforcer les Carnomorphes. Les personnages peuvent toujours utiliser l'action de salle du Laboratoire pour analyser des corps, afin de défausser la carte Adaptation correspondante et de gagner 3 connaissances.

PLATEAU ALTERNATIF

Vous pouvez aussi jouer en utilisant l'autre côté du plateau. Pour ce faire, suivez la mise en place décrite en page précédente et ajoutez-y la mise en place additionnelle du plateau alternatif, décrite dans Nemesis : Lockdown.

ZONES

Aucun effet qui mentionne les conduits ne peut s'appliquer aux zones ; ainsi, la règle qui empêche le Boucher d'emprunter les conduits ne s'applique pas ici. Si le Boucher doit se déplacer vers une zone, retirez-le du plateau et mettez son jeton correspondant dans le sac Intrus.

RÈGLES D'AFTERMATH

PERSONNAGES D'AFTERMATH

JOUER AVEC LES PERSONNAGES DE NEMESIS : AFTERMATH

Si vous possédez l'extension Aftermath, vous pouvez utiliser les personnages qu'elle contient dans Nemesis : Lockdown. Vous pourrez ainsi 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 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 le personnage d'Aftermath de même couleur proposé sur la carte, à la place du personnage de Nemesis : Lockdown illustré. Par exemple, le personnage d'Aftermath rouge (Prisonnier) 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 Prisonnier) ne peuvent jamais être dans la même partie.

Les personnages de Nemesis : Aftermath 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-après.

ANDROÏDE

Utilisez la pioche de cartes Action Androïde de remplacement fournie dans l'extension Chytrides.

L'Androïde démarre avec sa carte Objet de départ fournie dans cette extension à la place de celle fournie dans Nemesis : Aftermath.

L'Androïde utilise toujours sa carte Trait de Nemesis : Aftermath.

CHASSEUR DE PRIMES

Utilisez la pioche de cartes Action Chasseur de primes de remplacement fournie dans l'extension Chytrides.

Le Chasseur de primes démarre sans carte Objet de départ.

Utilisez les cartes Objet de quête Chasseur de primes de remplacement fournies dans cette extension Chytrides. Au cours de l'étape 20.E de la mise en place, piochez-en une sans la regarder et conservez-la face cachée. Cette carte sera votre Objet de quête pour la partie.

Remettez l'autre carte Objet de quête dans la boîte, sans la regarder.

Utilisez les deux objectifs personnels fournis dans cette extension Chytride. Après l'étape 20.E de la mise en place, placez-les près de votre plateau de personnage pour plus tard.

Le Chasseur de primes n'utilise PLUS sa carte Trait de Nemesis : Aftermath.

PDG

Utilisez la pioche de cartes Action PDG fournie dans l'extension Aftermath.

Le PDG démarre avec sa carte Objet de départ fournie dans l'extension Chytrides à la place de celle fournie dans Nemesis : Aftermath.

Le PDG n'utilise PLUS sa carte Trait de Nemesis : Aftermath.

PRISONNIER ET PSY

Utilisez les pioches Action du Prisonnier et de la Psy fournies dans l'extension Aftermath.

Ces personnages démarrent sans carte Objet de départ, et utilisent leurs cartes Objet de quête fournies dans l'extension Chytride à la place de celles de Nemesis : Aftermath.

N'utilisez PLUS les cartes Trait de Nemesis : Aftermath pour ces personnages.

L'utilisation des personnages du jeu Nemesis d'origine est détaillée dans le livret de règles de Nemesis : Lockdown.

JOUER LA MÉDECIN

Utilisez la pioche de cartes Action Médecin fournie avec ce personnage.

Ce personnage démarre sans carte Objet de départ.

Ce personnage utilise sa carte Objet de quête fournie dans l'extension Chytrides.



« RÈGLES D'AFTERMATH »



RÉSUMÉ DES RÈGLES

EXPLORATION

- A) Initialisez le compteur d'objets comme d'habitude.
- B) Placez un marqueur Spore dans la salle reliée à la vôtre par le couloir correspondant au chiffre indiqué sur le jeton Exploration.
- C) Résolvez l'effet du jeton Exploration.

CARTE ÉVÉNEMENT

1] Déplacement des Intrus et infection : lorsqu'un Chytride doit passer par une porte fermée pour se déplacer ou infecter une salle adjacente, il ne se déplace pas et la porte est détruite.



– S'il y a un symbole Gerموir gris sur la carte Événement : tous les Gerموirs et marqueurs Mycélium sur le plateau répandent leurs spores via les couloirs indiqués sur la carte Événement. Placez un marqueur Spore sur chaque salle affectée, sauf si la salle contient déjà un Gerموir ou du mycélium.



– S'il y a un symbole Satyre : tous les Satyres en jeu se déplacent vers une salle adjacente en passant par le couloir indiqué sur la carte Événement.



– S'il y a un symbole Amanite : avant le déplacement, vérifiez si la salle de destination contient un Gerموir ou un marqueur Mycélium. S'il y en a un, déplacez l'Amanite. Sinon, placez un marqueur Spore sur la salle. Répétez cette opération pour chaque Amanite en jeu.



– S'il y a un symbole Reine : avant le déplacement, vérifiez si la salle de destination contient un Gerموir ou un marqueur Mycélium. S'il y en a un, déplacez la Reine. Sinon, placez un marqueur Spore sur la salle.

Si la carte Événement indique deux couloirs, effectuez cette étape deux fois.

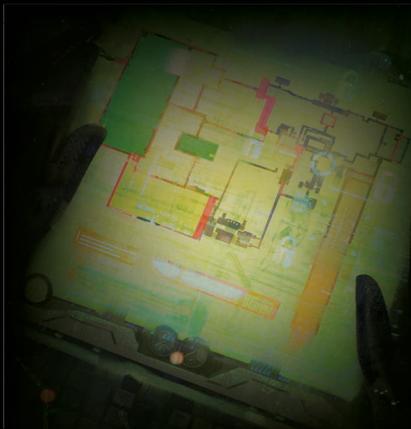
Résolvez toujours les effets en commençant par le couloir indiqué à gauche sur la carte.

2] Croissance des Gerموirs



– Faites croître chaque Gerموir de la couleur indiquée en jeu.

3] Effet de l'événement



TYPES DE CHYTRIDES



SPORE

- A) Les Spores n'affectent jamais directement les personnages.
- B) Si vous devez placer un marqueur spore dans une salle qui en contient déjà un, remplacez-le par un Gerموir du plateau Laboratoire.
- C) Ne placez jamais un marqueur spore dans une salle qui contient déjà un Gerموir ou du mycélium.



GERMOIR

- A) Lorsqu'un Gerموir gagne un niveau de croissance alors qu'il est déjà au niveau 3, il est remplacé par un marqueur Mycélium.
- B) Ne placez jamais de Gerموir dans une salle qui contient du mycélium. Retirez tout Gerموir des salles où vous placez du mycélium.
- C) Placer un Gerموir ne compte pas comme une rencontre.
- D) Lorsqu'un Gerموir est retiré d'une salle, il revient sur le plateau Laboratoire, au niveau de croissance 1 et sur l'emplacement disponible de même couleur, le plus à droite possible.



MYCÉLIUM

- A) Les marqueurs Mycélium n'affectent jamais directement les personnages et ne peuvent pas être retirés une fois en jeu.
- B) Si vous devez placer un marqueur Mycélium alors qu'il n'en reste plus dans la réserve, tous les personnages dans la base sont tués et la partie est finie.

TUER LES CHYTRIDES



GERMOIR – Faites une action de Corps-à-corps ou de tir. Les Gerموirs sont blessés sur un résultat **C** ou supérieur. Tout dégât infligé fait perdre 1 niveau de croissance au Gerموir. Lorsque celui-ci est égal à 0, renvoyez le Gerموir sur le plateau Laboratoire au niveau de croissance 1.



SATYRE – Piochez 1 carte Attaque de Chytride et vérifiez les effets des dégâts.



AMANITE – Piochez 2 cartes Attaque de Chytride et vérifiez les effets des dégâts en faisant la somme des deux chiffres.



REINE – Piochez 1 carte Attaque de Chytride et vérifiez les effets des dégâts en faisant la somme du chiffre sur la carte et du plus bas nombre à découvert sur le plateau Reine.