



UN JEU DE  
**ADAM KWAPIŃSKI**  
UNE EXTENSION DE  
**PAWEŁ SAMBORSKI**

RÈGLES DE JEU

# NEMESIS

CARNOMORPHES



**rebel**



# MATÉRIEL

- 2 MATÉRIEL**
  - MATÉRIEL DE JEU
  - MISE EN PLACE
  - INTRODUCTION
- 4 MUTATIONS**
  - CARTES MUTATION DE PERSONNAGE
  - ACTION DE MUTATION
  - CARTES CONTAMINATION
- 5 RÈGLES DES CARNOMORPHES**
  - SYMBOLES CARNOMORPHES
  - ATTAQUE D'INTRUS
  - DÉGÂTS ET MORT DES CARNOMORPHES
  - ADAPTATION DE CARNOMORPHE
- 6 DÉROULEMENT DU JEU**
  - RENCONTRES
  - PHASE ÉVÉNEMENT
- 7 CONTRÔLE DE CONTAMINATION DE LA FIN DE LA PARTIE**

## MATÉRIEL

- 1 plateau Carnomorphes
- 5 aides de jeu
- 8 jetons Faucheur rouges
- 2 jetons Faucheur bleus
- 1 jeton Abomination
- 4 jetons Carcasse d'Intrus
- 20 cartes Attaque de Carnomorphe
- 20 cartes Événement
- 12 cartes Mutation de personnage
- 8 cartes Adaptation de Carnomorphe



● 8 Faucheurs



● 8 Écorcheurs



● 3 Abominations



● 1 Boucher

Lorsque vous jouez avec cette extension, considérez que les termes Intrus et Carnomorphe sont équivalents.

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

*Remettez les tuiles en trop dans la boîte.*

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

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

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

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

*Remettez les jetons Exploration en trop dans la boîte.*

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

*Remettez les cartes Coordonnées en trop dans la boîte.*

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

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

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

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

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

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

Faites de même pour les tuiles Moteur 2 et 3.

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

## <<< MATÉRIEL >>>

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

- 8 **jetons Œuf**
- 3 **cartes Adaptation de Carnomorphe** prises au hasard.

Placez-les face cachée.

Prenez un **Écorché**, une **Abomination** et le **Boucher** et placez-les sur les adaptations correspondantes.

*Ces figurines seront placées sur le plateau lorsque vous les rencontrerez pour la première fois. Dans le même temps, vous révélez l'adaptation correspondante.*

**10]** Mettez les **jetons Intrus** suivants dans le **sac Intrus** :

- 1 **jeton vierge**
- 2 **Faucheurs bleus**
- 2 **Faucheurs rouges**.

Ajoutez ensuite 1 jeton **Fauteur rouge** supplémentaire par joueur.

**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** Carnomorphe, 1 paquet **Attaque** de Carnomorphe, 1 paquet **Contamination**, 1 paquet **Mutation de personnage** et 1 paquet **Blessure grave**.

Placez le paquet **Objets Fabriqués** à côté des paquets Objets. Placez le **Scanner** à côté du paquet Contamination.

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

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

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

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

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

*Les aides de jeu non utilisées restent dans la boîte.*

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

Remplacez ensuite vos aides de jeu standard par les aides de jeu de l'extension Carnomorphes.

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

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

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

*Remettez les cartes Objectif non distribuées dans la boîte.*

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

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

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

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

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

**18]** Chaque joueur/personnage prend le matériel suivant :

**A)** Son **plateau individuel**.

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

*Utilisez un socle coloré pour mieux repérer votre figurine.*

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

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

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

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

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

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

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





## INTRODUCTION

*Tout cela est arrivé à cause d'un bête chat.*

*Il s'est débrouillé pour monter à bord lors de notre amarrage au vaisseau scientifique Adrastea, autour de la protoplanète DB-198. Après avoir récupéré des échantillons sur DB-198, nous avons programmé notre saut de retour, et nous nous sommes tous mis en stase... sauf le chat.*

*À 1000G, avoir neuf vies n'est pas d'un grand secours : la pauvre bête s'est transformée en projectile de 4 kilos qui a terminé sa course en bouillie contre une porte blindée après avoir fracassé plusieurs tubes abritant des échantillons. Rien de grave, pensait-on. Mais quelque chose s'était caché dans ce que nous avions ramassé. Une forme de vie parasite, vorace, capable de s'attacher à différentes molécules organiques, ou même à l'ADN, et de le réécrire pour donner naissance à des organismes porteurs. Ce virus a commencé par recombinaison des restes du chat. Puis il s'est attaqué à la biomasse de nos réserves de nourriture. Puis il nous a trouvés : des réserves organiques en conserve, enfermées dans nos caissons qui ne demandaient qu'à être ouverts.*

*Après cela, l'enfer s'est déchaîné. Nous avons essayé de les combattre, mais la moindre blessure et la moindre victime les rendaient plus forts, plus grands. Nous ne sommes plus très nombreux, et avons résolu de détruire le vaisseau. Sauf que l'accès à la salle de contrôle est barré par la créature originale : un colosse de chair et de sang, toujours affublé d'une horrible tête de chat torturée. Je me suis porté volontaire pour l'affronter, armé d'un lance-flammes de fortune. Cet animal va payer pour ce qu'il a fait à mon équipage !*

Les Carnomorphes sont des créatures qui s'adaptent rapidement à leur environnement en dévorant tout ce qu'ils trouvent : membres d'équipage, cadavres, ou même leurs semblables. Jouer contre les Carnomorphes est plus difficile que contre les Intrus – leur survie et faire face à leurs redoutables capacités d'adaptation tout en réussissant ses objectifs vous demandera une coopération plus étroite. À vous de trouver le bon moment pour trahir, s'il le faut...

# MUTATIONS

Dans l'extension Carnomorphes, les personnages peuvent **muter**. Les mutations sont représentées par les cartes **Mutation de personnage** et les **marqueurs Mutation** que les joueurs collectent sur leur plateau individuel.

*Note : avec l'extension Carnomorphes, vous ne devez jamais placer une figurine d'Intrus sur votre plateau. L'emplacement réservé pour la Larve dans Nemesis ne sert qu'à collecter des jetons Mutation.*

## CARTES MUTATION DE PERSONNAGE

Ces cartes représentent des modifications génétiques qui affectent le métabolisme d'un personnage lorsqu'il a été en contact avec des Carnomorphes.

Lorsque vous devez piocher une carte Mutation, piochez-en 2, conservez-en 1 et remélangez l'autre dans la pioche des cartes Mutation. Placez la carte conservée face cachée à côté de votre plateau individuel. La carte reste cachée des autres joueurs jusqu'à ce que vous décidiez d'utiliser votre action de Mutation pour la première fois.

Si vous devez recevoir une carte Mutation alors que vous en avez déjà une, alors rien ne se passe.

## ACTION DE MUTATION

**Pour faire une action de Mutation, vous devez scanner une carte Contamination de votre main et placer un marqueur Mutation sur votre plateau** (quel que soit le résultat du scan).

Chaque carte Mutation vous permet de faire une action parmi deux :

Si votre carte Contamination était **infectée**, défaussez-la et résolvez l'effet de l'action correspondant à la partie "infectée".

Si votre carte Contamination était **non infectée**, défaussez-la, piochez une nouvelle carte Contamination et placez-la au sommet de votre pioche de cartes Action. Puis, résolvez l'effet de l'action correspondant à la partie "non infectée".

La première fois que vous utilisez une action de Mutation, révélez votre carte Mutation de personnage de manière à ce qu'elle soit visible de tous les joueurs.

*Note : un personnage mutant ne sait donc jamais vraiment comment il va réagir face à la brutalité des changements de son métabolisme...*

## MARQUEURS MUTATION

Utilisez les **marqueurs Munition/Dégâts** pour symboliser les marqueurs Mutation.

Lorsque vous devez recevoir un marqueur Mutation :

- **Si vous n'avez pas de carte Mutation**, vous recevez immédiatement une carte Mutation au lieu de recevoir un marqueur (piochez-en 2, conservez-en 1, défaussez l'autre – voir ci-dessus).

- **Si vous avez déjà une carte Mutation**, placez le marqueur dans l'espace approprié (réservé à la Larve dans Nemesis).

- **Si vous avez déjà 3 marqueurs Mutation** et en recevez un quatrième, vous êtes tué. Placez un jeton Cadavre de personnage et une figurine d'Écorcheur dans votre salle.

*Il n'existe aucun moyen de retirer des marqueurs Mutation en cours de jeu, mais vous pouvez vous débarrasser d'une carte Mutation au bloc opératoire ou avec un antidote.*

Les marqueurs Mutation restent sur votre plateau jusqu'à la fin du jeu, même si vous parvenez à vous débarrasser de votre carte Mutation.

## CARTES CONTAMINATION

Si vous découvrez une carte Contamination **infectée** au cours d'un scan (par ex. avec l'action Repos, Prendre une douche ou Manger un morceau), vous **recevez un marqueur Mutation au lieu de recevoir une Larve**.


*Rappel : si vous n'avez pas encore de carte Mutation, vous en recevez une au lieu de recevoir un marqueur.*

Le reste des règles liées aux cartes Contamination ne change pas.



# RÈGLES DES CARNOMORPHES


## SYMBOLES DES CARNOMORPHES

 FAUCHEUR

**FAUCHEUR ROUGE** : lorsqu'il vous est demandé d'ajouter des jetons Faucheur dans le sac Intrus, ajoutez toujours les jetons rouges en priorité, puis les bleus s'il n'y en a plus.

 ÉCORCHEUR

 ABOMINATION

 **BOUCHER** : le Boucher est une montagne d'horreur et de cauchemar. Il ne peut pas se déplacer par les conduits. Si un déplacement l'envoie dans un conduit, il n'y va pas et reste dans la salle.

*Note : il n'y a pas d'équivalents aux Larves de Nemesis dans l'extension Carnomorphes.*

## ATTAQUE D'INTRUS

### ATTAQUE DE FAUCHEUR

Si vous êtes attaqué par un Faucheur, au lieu de piocher une carte **Attaque d'Intrus**, vous devez piocher une carte **Mutation de personnage**, une carte **Contamination**, et subir 1 blessure légère. Ajoutez ensuite un jeton Écorcheur dans le sac Intrus, puis retirez la figurine de Faucheur du plateau.

Si vous aviez déjà une carte **Mutation**, vous piochez simplement une carte **Contamination** et subissez 1 blessure légère. Ajoutez tout de même un jeton Écorcheur dans le sac, puis retirez la figurine de Faucheur du plateau.

Le reste des règles liées aux attaques d'Intrus ne change pas.

## DÉGÂTS ET MORT DES CARNOMORPHES

L'extension *Carnomorphes* propose quelques changements concernant l'endurance des Intrus et vient modifier la section Dégâts et mort des Intrus des règles du jeu de base.

Lorsque vous avez réussi à blesser un Carnomorphe, piochez une carte **Attaque d'Intrus** et vérifiez les effets des dégâts. Chaque carte est marquée de deux chiffres : un pour les Faucheurs, l'autre pour les autres Carnomorphes (voir icônes). **Si le chiffre correspondant est inférieur ou égal au nombre de marqueurs Dégâts du Carnomorphe, il est tué.**

Toutefois, certains Carnomorphes sont coriaces !

● **FAUCHEUR** et **ÉCORCHEUR** - lorsqu'un tel Carnomorphe est tué, remplacez sa figurine par un jeton **Carcasse d'Intrus**.

● **ABOMINATION** - lorsqu'une Abomination est tuée, remplacez sa figurine par un jeton **Carcasse d'Intrus** et un **Écorcheur**.

● **BOUCHER** - lorsque le Boucher est tué, remplacez sa figurine par deux **Écorcheurs**. Le Boucher ne pourra plus revenir en jeu, d'aucune manière que ce soit : remettez-le dans la boîte.

*Note : les Écorcheurs placés de cette façon ne sont pas piochés depuis le sac Intrus ! Le nombre de jetons du sac reste inchangé.*

## ADAPTATION DE CARNOMORPHE

Les cartes **Adaptation de Carnomorphe** remplacent les cartes **Point faible**. Toutefois, ces cartes **renforcent** les Carnomorphes au lieu de les affaiblir.

À chaque fois qu'un nouveau type de Carnomorphe apparaît sur le plateau, prenez la figurine correspondante depuis le plateau Carnomorphes et révélez la carte **Adaptation** correspondante. Celle-ci s'applique à **tous** les Carnomorphes.

*Exemple : au moment où le premier Écorcheur apparaît, sa figurine est placée sur le plateau, et sa carte **Adaptation** est révélée. Il faudra analyser un cadavre de personnage (voir ci-dessous) pour défausser cette adaptation.*



Vous pouvez **défausser** une adaptation de Carnomorphe en analysant le corps qui lui correspond au laboratoire (cadavre de personnage, carcasse d'Intrus et œuf d'Intrus). Vous ne pouvez pas défausser une adaptation si sa figurine est encore dessus, et qu'elle n'a pas été révélée.



# DÉROULEMENT DU JEU

## RENCONTRES

Dans l'extension *Carnomorphes*, appliquez le changement suivant aux règles de rencontre :



**JETON VIERGE** : placez un marqueur Bruit dans chaque couloir (et conduit) relié à votre salle.

Si le jeton vierge était le dernier du sac, ajoutez 1 jeton Faucheur rouge dans le sac.

Remettez le jeton vierge dans le sac.

Le reste des règles liées aux Rencontres ne change pas.

**Rappel** : lorsqu'il vous est demandé d'ajouter des jetons Faucheur dans le sac Intrus, ajoutez toujours les jetons rouges en priorité, puis les bleus s'il n'y en a plus.

## 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.

### 5. ATTAQUE DES INTRUS – NOURRITURE

**Nourriture** – cette nouvelle mécanique renforce les Carnomorphes.

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

(Si l'adaptation *Vorace* est en jeu, les Carnomorphes se nourrissent avant d'attaquer).

Un Carnomorpe qui n'est pas en combat se nourrit s'il se trouve dans la même salle qu'un corps lourd (cadavre de personnage, carcasse d'Intrus, œuf d'Intrus) et/ou qu'un Faucheur.

S'il y a plus d'un Carnomorpe dans la même salle, respectez l'ordre de priorité suivant :

Boucher > Abomination > Écorcheur > Faucheur.

Lorsqu'un Carnomorpe se nourrit, respectez les étapes suivantes :

**1) Soin** : le Carnomorpe retire tous ses marqueurs Dégâts.

**2) Évolution** : remplacez la figurine du Carnomorpe par celle du niveau supérieur (sauf le Boucher) :

- un Faucheur devient un Écorcheur
- un Écorcheur devient une Abomination
- une Abomination devient un Boucher

**Note** : le Boucher ne peut jamais revenir en jeu une fois tué. Si une Abomination doit devenir un Boucher et qu'il a déjà été tué auparavant, elle ne résout que les étapes Soin et Consommation (ci-dessous).

**3) Consommation** : retirez le corps lourd ou le Faucheur qui a servi de repas au Carnomorpe.

S'il y a plus d'un corps lourd ou d'un Faucheur dans la salle, respectez l'ordre de priorité suivant :

Cadavre rouge > Œuf d'Intrus > Carcasse d'Intrus > Faucheur > Cadavre bleu

**Attention** : si le cadavre bleu disparaît, l'objectif Enterrement décent ne pourra pas être accompli !

Lorsqu'un Carnomorpe se nourrit et qu'il n'y a plus de figurines du niveau supérieur, il ne peut pas évoluer. Résolez tout de même les étapes Soin et Consommation.

**Note** : tant qu'il reste des œufs sur le plateau Carnomorphes, chaque Carnomorpe présent dans le nid consomme un œuf lors de l'étape Attaque des Intrus.

Le reste des règles liées aux Attaque des Intrus ne change pas.

## EXEMPLES DE RÉOLUTION

### EXEMPLE N°1 (SIMPLE)

Deux Faucheurs se trouvent dans une salle sans personnage. Lors de la phase d'Attaque des Intrus, retirez les deux figurines et remplacez-les par un Écorcheur.

### EXEMPLE N°1 (DÉTAILLÉ)

Deux Faucheurs se trouvent dans une salle sans personnage. Lors de la phase d'Attaque des Intrus, le premier se nourrit du second. Il retire tous ses marqueurs Dégâts et évolue en Écorcheur (remplacez sa figurine). Le second Faucheur, qui a été consommé, est retiré du plateau.

### EXEMPLE N°2 (SIMPLE)

Une Abomination et un Faucheur sont dans le nid. Le plateau Carnomorphes contient 6 œufs. Lors de la phase d'Attaque des Intrus, retirez les deux figurines et remplacez-les par le Boucher et un Écorcheur. Enfin, retirez 2 œufs du plateau Carnomorphes.

### EXEMPLE N°2 (DÉTAILLÉ)

Une Abomination et un Faucheur sont dans le nid. Le plateau Carnomorphes contient 6 œufs. Lors de la phase d'Attaque des Intrus, l'Abomination se nourrit en premier. Elle retire tous ses marqueurs Dégâts, puis évolue en Boucher (remplacez sa figurine). Un œuf est retiré du plateau Carnomorphes. Ensuite, le Faucheur se nourrit. Il retire tous ses marqueurs Dégâts et évolue en Écorcheur (remplacez sa figurine). Enfin, un deuxième œuf est retiré du plateau Carnomorphes.

### EXEMPLE N°3 (SIMPLE)

Un Écorcheur et un Faucheur sont dans une salle avec une carcasse d'Intrus et un jeton rouge de cadavre de personnage. Retirez les deux figurines avec leurs marqueurs Dégâts et remplacez-les par un Écorcheur et une Abomination.

### EXEMPLE N°3 (DÉTAILLÉ)

Un Écorcheur et un Faucheur sont dans une salle avec une carcasse d'Intrus et un jeton rouge de cadavre de personnage. Lors de la phase d'Attaque des Intrus, l'Écorcheur se nourrit le premier à partir du cadavre de personnage. Il retire tous ses marqueurs Dégâts et évolue en Abomination (remplacez sa figurine). Retirez ensuite le cadavre de personnage. Puis, le Faucheur se nourrit. Il retire tous ses marqueurs Dégâts et évolue en Écorcheur (remplacez sa figurine). Enfin, retirez la carcasse d'Intrus du plateau.



## «« DÉROULEMENT DU JEU »»

### 6. DÉGÂTS DU FEU

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

### 7. CARTE ÉVÉNEMENT

Piochez et résolvez 1 carte Événement.

*Rappel : le Boucher ne peut pas se déplacer par les conduits.*

### 8. SAC INTRUS

Piochez 1 jeton Intrus dans le sac.

L'effet dépend du jeton pioché.



**FAUCHEUR BLEU** : tous les joueurs résolvent un jet de bruit, dans l'ordre, sauf ceux qui sont en combat avec un Intrus.

Retirez ce jeton du sac Intrus et ajoutez-y un jeton Faucheur.

*Note : lorsqu'il vous est demandé d'ajouter des jetons Faucheur dans le sac Intrus (par ex. quand un Faucheur disparaît dans un conduit), ajoutez toujours les jetons rouges en priorité ! Ce n'est que lorsque vous n'en avez plus que vous pouvez ajouter un jeton bleu à la place.*



**FAUCHEUR ROUGE** : placez un Faucheur dans chaque salle qui contient un Faucheur (même en combat) et/ou un corps lourd (même s'il est transporté par un personnage).

Si le nid n'est pas détruit et qu'il a été exploré, placez-y également un Faucheur.

Remettez le jeton Faucheur rouge dans le sac.

*Note : les Faucheurs placés de cette façon ne viennent pas du sac Intrus, et ne peuvent pas mener d'attaque-surprise ! Le nombre de jetons dans le sac reste inchangé. Si le premier Carnomorphe qui arrive en jeu apparaît sur le plateau à cause d'un effet lié au sac Intrus, chaque joueur choisit immédiatement l'une de ses deux cartes Objectif. Celle qui n'est pas choisie est retirée du jeu face cachée.*



**ÉCORCHEUR** : Remettez le jeton Écorcheur dans le sac.

Tous les joueurs résolvent un jet de bruit, dans l'ordre, sauf ceux qui sont en combat avec un Intrus.



**ABOMINATION** : Remettez le jeton Abomination dans le sac.

Tous les joueurs résolvent un jet de bruit, dans l'ordre, sauf ceux qui sont en combat avec un Intrus.



**BOUCHER** : Placez le Boucher dans une salle contenant un personnage avec un marqueur Slime et résolvez une rencontre.

S'il y a plus d'un personnage avec un marqueur Slime, le Boucher vise celui qui a le moins de cartes en main.

En cas d'égalité, le Boucher vise le joueur au plus petit numéro.

Si aucun personnage n'a de marqueur Slime, le Boucher apparaît dans la salle du premier joueur.

Retirez le jeton Boucher du sac.



**JETON VIERGE** : Remettez ce jeton dans le sac. Retirez tous les Écorcheurs du plateau qui ne sont pas dans une salle avec un personnage.

Mettez autant de jetons Écorcheur dans le sac que vous avez retiré d'Écorcheurs.

Ajoutez 1 Faucheur dans le sac.

Tous les joueurs résolvent un jet de bruit, dans l'ordre, sauf ceux qui sont en combat avec un Intrus.

## CONTRÔLE DE CONTAMINATION À LA FIN DE LA PARTIE

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

Si vous avez une carte Mutation près de votre plateau, passez directement à l'étape B.

**A)** Scannez les cartes Contamination de votre pioche de cartes Action, de votre défausse et de votre main. Si vous trouvez au moins une carte **infectée**, recevez une carte Mutation.

**B)** Si vous avez une carte Mutation près de votre plateau, mélangez toutes vos cartes (Action et Contamination) pour former une nouvelle pioche, puis piochez les 4 premières cartes. Toute carte Contamination vous inflige 1 marqueur Mutation. Si vous dépassez 3 marqueurs, vous êtes tué. Sinon, vous en réchappez.



## CRÉDITS

**AUTEUR DE NEMESIS** : Adam Kwapiński

**EXTENSION CARNOMORPHES** : Paweł Samborski, Adam Kwapiński

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

**RÈGLES ORIGINALES** : Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

**ILLUSTRATIONS** : Łukasz Jaskólski, Michał Sałata, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Póttoranos, Anna Myrcha, Jakub Mathia, Marcin Basta

**CONCEPTION GRAPHIQUE** : Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

**MODÈLES 3D** : Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

**DIRECTION ARTISTIQUE** : Marcin Świerkot

### REMERCIEMENTS :

Remerciements spéciaux à Ken Cunningham et Jordan Luminals, 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.

Testeurs : Paweł Czochoła, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk; et tous les joueurs qui nous ont rejoints pour les tests sur ArBar et Tabletop Simulator.

**TRADUCTION FRANÇAISE** : Antoine Prono (Transludis)



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## MARQUEURS MUTATION

Si vous devez placer un 4e marqueur Mutation sur votre plateau, vous êtes tué !

## CARTES MUTATION DE PERSONNAGE

Les cartes Mutation restent cachées des autres joueurs jusqu'à leur première utilisation.

Pour faire une action de Mutation, défaussez une carte Contamination de votre main et placez 1 marqueur Mutation sur votre plateau.

## ADAPTATION DE CARNOMORPHE

Lorsque vous prenez une figurine de Carnomorphe sur le plateau Carnomorphes, révéléz la carte Adaptation où elle se trouvait.

Analysez le corps lourd correspondant à l'adaptation pour la retirer du jeu.

## ATTAQUE DE FAUCHEUR

Si vous êtes attaqué par un Faucheur, recevez 1 carte Mutation, 1 carte Contamination et subissez 1 blessure légère.

Ensuite, retirez le Faucheur du plateau et ajoutez 1 jeton Écorcheur dans le sac.

## NID ET ŒUFS

Les Carnomorphes se nourrissent des œufs des Intrus. Vous pouvez même les laisser consommer tous les œufs du nid pour qu'ils le détruisent eux-mêmes. Cependant, cette stratégie a un prix : si vous les laissez faire, vous vous retrouverez face à une horde de bêtes sanguinaires au stade ultime de leur évolution.

## ADAPTATION DES OBJECTIFS

### BIOLOGIE APPLIQUÉE

Au moins deux adaptations de Carnomorphe doivent être défaussées.

### CHASSE ROYALE

Envoyez le signal ET le Boucher doit être tué.

### AB OVO

L'adaptation liée à l'œuf d'Intrus doit être défaussée.

### NÉCROSCOPIE

Envoyez le signal ET l'adaptation liée à la carcasse d'Intrus doit être défaussée.

**ATTENTION, LE JETON CADAVRE BLEU PEUT DISPARAÎTRE DANS CE MODE DE JEU !**

## NOURRITURE

Un Carnomorphe qui n'est pas en combat se nourrit s'il se trouve dans la même salle qu'un corps lourd (cadavre de personnage, carcasse d'Intrus, œuf d'Intrus) et/ou qu'un Faucheur.

Les Carnomorphes se nourrissent dans cet ordre :

- 1) Boucher
- 2) Abomination
- 3) Écorcheur
- 4) Faucheur

- Retirez tous les marqueurs Dégâts du Carnomorphe ;
- Remplacez sa figurine par celle du niveau supérieur.

Les Carnomorphes se nourrissent en priorité de :

- 1) Jeton cadavre rouge
- 2) Œuf d'Intrus
- 3) Carcasse d'Intrus
- 4) Faucheur
- 5) Jeton cadavre bleu

- L'élément (corps lourd ou Faucheur) consommé par le Carnomorphe est retiré du plateau.

Appliquez ces étapes pour chaque Carnomorphe qui n'est pas en combat, et dans la même salle qu'un corps lourd et/ou qu'un Faucheur.

N'oubliez pas qu'un Faucheur peut se nourrir d'un autre Faucheur !

## PREMIÈRE RENCONTRE

Gardez à l'esprit qu'un Faucheur qui réussit une attaque-surprise doit être traité comme une rencontre, même s'il disparaît aussitôt du plateau. Vous devez choisir une de vos cartes Objectif à ce moment-là.

## INTRUS OU CARNOMORPHE ?

De nombreuses cartes et règles de Nemesis se rapportent au mot Intrus. Lorsque vous jouez avec cette extension, considérez que les termes Intrus et Carnomorphes sont équivalents.