

- AIDE DE JEU -
ATAQUE CONTRE UN INTRUS
ACTION DE CORPS À CORPS

Par défaut, vous pouvez faire une **action de Corps-à-corps** de base contre un Intrus de votre salle :

1. Piochez une **carte Contamination** et ajoutez-la à votre **défausse** de cartes Action.
2. Choisissez votre **cible**.
3. Lancez un **dé** de combat :

 Vous **manquez** la cible et subissez **1 blessure grave**.

 Si votre cible est une **Larve** ou un **Rôdeur**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous **manquez** la cible et subissez **1 blessure grave**.

 Si votre cible est une **Larve**, un **Rôdeur** ou un **Adulte**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous **manquez** la cible et subissez **1 blessure grave**.

 Infligez **1 dégât** à votre cible, **quel que soit le type** de l'intrus visé.

 Infligez **1 dégât** (hé oui...) à votre cible, **quel que soit le type** de l'intrus visé.

NEMESIS - JEU DE BASE  boardandgamer.com

- AIDE DE JEU -
ATAQUE CONTRE UN INTRUS
ACTION DE CORPS À CORPS

Par défaut, vous pouvez faire une **action de Corps-à-corps** de base contre un Intrus de votre salle :

1. Piochez une **carte Contamination** et ajoutez-la à votre **défausse** de cartes Action.
2. Choisissez votre **cible**.
3. Lancez un **dé** de combat :

 Vous **manquez** la cible et subissez **1 blessure grave**.

 Si votre cible est une **Larve** ou un **Rôdeur**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous **manquez** la cible et subissez **1 blessure grave**.

 Si votre cible est une **Larve**, un **Rôdeur** ou un **Adulte**, infligez-lui **1 dégât**. Sinon, vous **manquez** la cible et subissez **1 blessure grave**.

 Infligez **1 dégât** à votre cible, **quel que soit le type** de l'intrus visé.

 Infligez **1 dégât** (hé oui...) à votre cible, **quel que soit le type** de l'intrus visé.

NEMESIS - JEU DE BASE  boardandgamer.com

- AIDE DE JEU -
ATAQUE D'INTRUS

Il existe trois cas de figure pour les attaques d'intrus :

- Attaque-surprise.
- Attaque pendant la phase Événement.
- Fuite d'un personnage.

Chaque attaque d'intrus se déroule en suivant ces étapes :

1. Choisissez le **personnage attaqué** : l'intrus peut uniquement attaquer un **personnage de sa salle**.

S'il y a plusieurs personnages dans la salle, les Intrus attaquent toujours **celui qui a le moins de cartes Action** en main. S'il y a égalité, ils attaquent le **premier joueur** (ou le plus proche du premier dans l'ordre de la manche).

En cas d'attaque-surprise, le personnage attaqué est **celui qui a déclenché la rencontre**.

En cas de fuite, le personnage attaqué est **celui qui s'enfuit**.

2. Piochez et résolvez **1 carte Attaque d'intrus** :

- Si la carte affiche un symbole d'intrus correspondant à l'intrus qui attaque, **résolvez l'effet** de la carte.
- Sinon, l'attaque **échoue**.

Après avoir résolu une attaque d'intrus, placez la carte Attaque d'intrus dans sa défausse. Si vous épuisez le paquet de cartes Attaque d'intrus, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

NEMESIS - JEU DE BASE  boardandgamer.com

- AIDE DE JEU -
ATAQUE D'INTRUS

Il existe trois cas de figure pour les attaques d'intrus :

- Attaque-surprise.
- Attaque pendant la phase Événement.
- Fuite d'un personnage.

Chaque attaque d'intrus se déroule en suivant ces étapes :

1. Choisissez le **personnage attaqué** : l'intrus peut uniquement attaquer un **personnage de sa salle**.

S'il y a plusieurs personnages dans la salle, les Intrus attaquent toujours **celui qui a le moins de cartes Action** en main. S'il y a égalité, ils attaquent le **premier joueur** (ou le plus proche du premier dans l'ordre de la manche).

En cas d'attaque-surprise, le personnage attaqué est **celui qui a déclenché la rencontre**.

En cas de fuite, le personnage attaqué est **celui qui s'enfuit**.

2. Piochez et résolvez **1 carte Attaque d'intrus** :

- Si la carte affiche un symbole d'intrus correspondant à l'intrus qui attaque, **résolvez l'effet** de la carte.
- Sinon, l'attaque **échoue**.

Après avoir résolu une attaque d'intrus, placez la carte Attaque d'intrus dans sa défausse. Si vous épuisez le paquet de cartes Attaque d'intrus, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

NEMESIS - JEU DE BASE  boardandgamer.com

- AIDE DE JEU -
SAC INTRUS

Piochez **1 jeton Intrus** dans le sac, résolvez son effet :

 **LARVE** : retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.

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

 **ADULTE / HYBRIDE** : tous les joueurs résolvent un jet de bruit, dans l'ordre. Si un personnage est en combat avec un Intrus, il ne fait pas de jet de bruit. Remettez le jeton dans le sac.

 **REINE** : s'il y a au moins un personnage dans le nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre. Si le nid n'a pas encore été découvert ou si personne ne s'y trouve, ajoutez un jeton Œuf supplémentaire sur le plateau Intrus. Remettez le jeton Reine dans le sac.

 **VERGEE** : ajoutez un jeton Adulte dans le sac. S'il n'y a pas de jeton Adulte disponible, rien ne se passe. Remettez le jeton vierge dans le sac.

NEMESIS - JEU DE BASE  boardandgamer.com

- AIDE DE JEU -
SAC INTRUS

Piochez **1 jeton Intrus** dans le sac, résolvez son effet :

 **LARVE** : retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.

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

 **ADULTE / HYBRIDE** : tous les joueurs résolvent un jet de bruit, dans l'ordre. Si un personnage est en combat avec un Intrus, il ne fait pas de jet de bruit. Remettez le jeton dans le sac.

 **REINE** : s'il y a au moins un personnage dans le nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre. Si le nid n'a pas encore été découvert ou si personne ne s'y trouve, ajoutez un jeton Œuf supplémentaire sur le plateau Intrus. Remettez le jeton Reine dans le sac.

 **VERGEE** : ajoutez un jeton Adulte dans le sac. S'il n'y a pas de jeton Adulte disponible, rien ne se passe. Remettez le jeton vierge dans le sac.

NEMESIS - JEU DE BASE  boardandgamer.com

- AIDE DE JEU - RENCONTRE

Une rencontre se produit à chaque fois qu'un intrus apparaît dans une salle où se trouve un personnage après avoir pioché un jeton intrus dans le sac. Suivez les étapes ci-dessous :

- Défaussez tous les marqueurs Bruit des couleurs reliés à la salle (V compris celui de l'icône des conduits si la salle comporte un conduit).
- Piochez un jeton intrus dans le sac.
- Placez une figurine d'intrus dans la salle (le type d'intrus doit correspondre au symbole du jeton).
- Comparez le chiffre du jeton avec le nombre de cartes que vous avez en main (cartes Action et Contamination).

- Si vous avez moins de cartes que le chiffre indiqué, vous subissez une attaque-surprise.
- Si vous avez autant ou plus de cartes que le chiffre indiqué, il ne se passe rien.

5. Mettez le jeton intrus pioché de côté. Sous certaines conditions, il retournera dans le sac (par exemple si un intrus disparaît dans les conduits pendant le déplacement des Intrus).

Si pendant une rencontre, vous piochez le jeton vierge, placez un marqueur bruit dans chaque couloir (et conduit) relié à votre salle, puis remettez le jeton dans le sac. La rencontre se termine.

Note : un intrus qui se déplace depuis une salle vers une autre salle contenant un personnage ne compte pas comme une rencontre.

NEMESIS - JEU DE BASE 

- AIDE DE JEU - RENCONTRE

Une rencontre se produit à chaque fois qu'un intrus apparaît dans une salle où se trouve un personnage après avoir pioché un jeton intrus dans le sac. Suivez les étapes ci-dessous :

- Défaussez tous les marqueurs Bruit des couleurs reliés à la salle (V compris celui de l'icône des conduits si la salle comporte un conduit).
- Piochez un jeton intrus dans le sac.
- Placez une figurine d'intrus dans la salle (le type d'intrus doit correspondre au symbole du jeton).
- Comparez le chiffre du jeton avec le nombre de cartes que vous avez en main (cartes Action et Contamination).

- Si vous avez moins de cartes que le chiffre indiqué, vous subissez une attaque-surprise.
- Si vous avez autant ou plus de cartes que le chiffre indiqué, il ne se passe rien.

5. Mettez le jeton intrus pioché de côté. Sous certaines conditions, il retournera dans le sac (par exemple si un intrus disparaît dans les conduits pendant le déplacement des Intrus).

Si pendant une rencontre, vous piochez le jeton vierge, placez un marqueur bruit dans chaque couloir (et conduit) relié à votre salle, puis remettez le jeton dans le sac. La rencontre se termine.

Note : un intrus qui se déplace depuis une salle vers une autre salle contenant un personnage ne compte pas comme une rencontre.

NEMESIS - JEU DE BASE 

- AIDE DE JEU - ATTAQUE D'INTRUS - LARVE

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

- Retirez la figurine de Larve du plateau et placez-la sur votre plateau individuel (s'il y en a déjà une, gardez celle que vous avez, et retirez l'autre du jeu).
- Piochez une carte Contamination.

DÉGÂTS ET MORT DES INTRUS

Lorsqu'un intrus subit des dégâts, placez sur sa figurine autant de marqueurs dégâts que le nombre de dégâts requis. Vérifiez ensuite les effets des dégâts :

- Œuf et Larve : 1 dégât suffit à les tuer. Retirez leur figurine du jeu.
- Rôdeur ou Adulte : piochez 1 carte Attaque d'Intrus.

Si le chiffre en haut à gauche est inférieur ou égal au nombre de marqueurs dégâts de l'intrus, l'intrus est tué. Retirez sa figurine et remplacez-la par un jeton Carcasse d'intrus ; sinon l'intrus est toujours en vie.

Défaussez la carte piochée : vous en piocherez une autre à la prochaine attaque.

- Hybride ou Reine : faites de même que pour un Rôdeur ou un Adulte, mais avec 2 cartes dont vous additionnez les chiffres. Si le total est inférieur aux dégâts déjà infligés, alors l'Hybride ou Reine est tué(e) ; sinon, il ou elle survit.

NEMESIS - JEU DE BASE 

- AIDE DE JEU - ATTAQUE D'INTRUS - LARVE

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

- Retirez la figurine de Larve du plateau et placez-la sur votre plateau individuel (s'il y en a déjà une, gardez celle que vous avez, et retirez l'autre du jeu).
- Piochez une carte Contamination.

DÉGÂTS ET MORT DES INTRUS

Lorsqu'un intrus subit des dégâts, placez sur sa figurine autant de marqueurs dégâts que le nombre de dégâts requis. Vérifiez ensuite les effets des dégâts :

- Œuf et Larve : 1 dégât suffit à les tuer. Retirez leur figurine du jeu.
- Rôdeur ou Adulte : piochez 1 carte Attaque d'Intrus.

Si le chiffre en haut à gauche est inférieur ou égal au nombre de marqueurs dégâts de l'intrus, l'intrus est tué. Retirez sa figurine et remplacez-la par un jeton Carcasse d'intrus ; sinon l'intrus est toujours en vie.

Défaussez la carte piochée : vous en piocherez une autre à la prochaine attaque.

- Hybride ou Reine : faites de même que pour un Rôdeur ou un Adulte, mais avec 2 cartes dont vous additionnez les chiffres. Si le total est inférieur aux dégâts déjà infligés, alors l'Hybride ou Reine est tué(e) ; sinon, il ou elle survit.

NEMESIS - JEU DE BASE 

- AIDE DE JEU - ATTAQUE CONTRE UN INTRUS ACTION DE TIR

Vous pouvez faire une action de Tir de base contre un intrus de votre salle si vous disposez d'une arme avec au moins 1 munition :

- Choisissez votre arme et votre cible.
- Défaussez 1 munition de votre arme.
- Lancez un dé de combat :

 Vous manquez la cible.

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

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

 Infligez 1 dégât à votre cible, quel que soit le type de l'intrus visé.

 Infligez 2 dégâts à votre cible, quel que soit le type de l'intrus visé.

NEMESIS - JEU DE BASE 

- AIDE DE JEU - ATTAQUE CONTRE UN INTRUS ACTION DE TIR

Vous pouvez faire une action de Tir de base contre un intrus de votre salle si vous disposez d'une arme avec au moins 1 munition :

- Choisissez votre arme et votre cible.
- Défaussez 1 munition de votre arme.
- Lancez un dé de combat :

 Vous manquez la cible.

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

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

 Infligez 1 dégât à votre cible, quel que soit le type de l'intrus visé.

 Infligez 2 dégâts à votre cible, quel que soit le type de l'intrus visé.

NEMESIS - JEU DE BASE 



If you like it, please share with :
#boardandgamer



Print at 100% scale

Logos, artworks, design elements & "Nemesis" game : © Awaken Realms