



RÈGLES DE JEU

NEMESIS

SEMEURS DU VIDE



JEU ET EXTENSION DE :
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

MATÉRIEL

- 2 MATÉRIEL
- 3 MISE EN PLACE
- 4 INTRODUCTION
- 4 SPÉCIFICITÉS
- 5 RÈGLES DES SEMEURS DU VIDE
- 6 PHASE ÉVÈNEMENT
- 8 RÉSUMÉ DES RÈGLES



1 plateau Semeurs du Vide



17 jetons Semeurs du Vide
(1 vierge, 16 Semeurs)



7 jetons Folie



3 jetons Exploration Antre



20 cartes Attaque de Semeur



20 cartes Événement



20 cartes Panique



8 cartes Point faible de Semeur



5 aides de jeu

FIGURINES



3 Antres



6 Ombres



4 Chuchoteurs



1 Cauchemar



1 Chimère

SYMBOLES DES SEMEURS



OMBRE



CHUCHOTEUR



CAUCHEMAR



CHIMÈRE

Note : il n'y a pas d'équivalents aux Larves de Nemesis dans l'extension Semeurs du Vide.

CRÉDITS

AUTEUR DE NEMESIS : Adam Kwapiński

EXTENSION SEMEURS DU VIDE : Adam Kwapiński

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

RÈGLES ORIGINALES : Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILLUSTRATIONS : Bożena Chądzyńska, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha

CONCEPTION GRAPHIQUE : Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODÈLES 3D : Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski

DIRECTION ARTISTIQUE : Marcin Świerkot

REMERCIEMENTS :

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

Testeurs : Paweł Czochra, 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)

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec cette extension, considérez que les termes Intrus et Semeur (ou Semeur du Vide) sont équivalents.

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] Retirez la **salle de slime** des **tuiles Salle « 2 »** puis mélangez-les sans les regarder et placez-les au hasard, face cachée, sur les emplacements de salle marqués « 2 ».

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

4] Retirez 2 jetons «**Slime**» et 2 jetons «**Silence**» des **jetons Exploration**. Ajoutez ensuite 3 **jetons Exploration «Antre»**, puis mélangez l'ensemble des jetons et placez-les au hasard, face cachée, sur chaque tuile Salle et sur chaque **moteur** (souvenez-vous qu'il n'y a pas d'objets dans les moteurs).

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

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.

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

- 5 **jetons Œuf**
- 3 **cartes Point faible de Semeur** prises au hasard. Placez-les face cachée afin que les joueurs ne sachent pas à l'avance quels points faibles ils vont découvrir.

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

Ajoutez ensuite 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] Remplacez les cartes **Attaque d'Intrus** et **Événement** par leurs équivalents de l'extension **Semeurs du Vide**. 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 Semeur**, 1 paquet **Contamination**, 1 paquet **Panique** 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**
- **jetons Carcasse d'Intrus**
- **marqueurs Panne**
- **marqueurs Bruit**
- **marqueurs Munition/Dégâts**
- **marqueurs standard** (ils serviront pour : blessures légères, 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.

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 Semeurs du Vide.

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 !

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

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.

18] Après que les joueurs ont choisi leur personnage, ajoutez 1 **jeton Folie** par joueur dans le sac Intrus, en veillant à respecter les couleurs des joueurs.

19] 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.

F) Laissez cet espace libre : il accueillera la défausse de vos cartes Action (et Contamination).

G) Placez 1 carte **Piste de Folie** sur chaque plateau individuel (par dessus l'image de figurine et l'emplacement de slime). Placez un marqueur standard sur la première case de la piste.

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

21] 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).



SPÉCIFICITÉS

INTRODUCTION

Chaque vaisseau a sa propre voix : une mélodie qui monte de sa machinerie et de ses systèmes, que l'équipage finit par connaître par cœur. Mais depuis notre dernière mission, cette mélodie sonne faux. Quelque chose de malsain nous parle à travers elle. Des murmures à peine audibles, mais qu'aucune machine ne pourrait faire. Comme si les couloirs obscurs et les vastes salles du navire avaient appris à chanter.

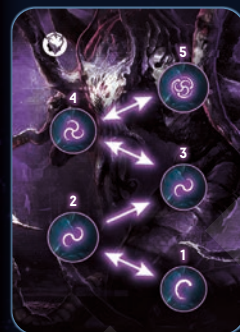
Certains d'entre nous ont essayé de localiser la source de ces interférences, mais elles semblent avoir deux coups d'avance sur nous. Face à ce harcèlement permanent, les membres d'équipage les plus fragiles ont fini par craquer. Notre ingénieur a gravé des mots sur ses bras. Quand nous avons demandé pourquoi, il a répondu : "Les secrets incandescents s'écrivent dans le sang". Puis, notre navigatrice a quitté le vaisseau... sans sa combinaison. Lorsque nous avons récupéré son corps, son visage était atrocement crevassé, gelé dans un rictus que je n'oublierai jamais.

À présent, c'est pire encore. Les murmures sont devenus des voix qui content des massacres et nous terrorisent. Ils ne se cachent plus. Ils nous encerclent et nous tiennent prisonniers dans le vaisseau pour quelque sombre dessein. Je dois comprendre ce qui se passe avant qu'il ne soit trop tard. Je saisis mon pistolet, le pointe dans le dos des deux derniers membres d'équipage. De noirs mystères tourbillonnent dans leur crâne. Deux balles suffiraient pour les en débarrasser...

Les Semeurs du Vide sont d'étranges créatures. Principalement parce qu'elles n'existent pas. Seuls les antres, le nid, et la chimère, leur gardien suprême, existent sous forme physique. La chimère est protégée par les antres, et il faudra les détruire pour la vaincre. Cependant, les hallucinations et la folie vous feront agir de manière irrationnelle. C'est par l'esprit que vous triompherez... si vous réussissez à rester sain d'esprit suffisamment longtemps.

SYSTÈME DE FOLIE

Dans l'extension des Semeurs du Vide, vous pouvez devenir fou – votre état d'esprit est représenté par le marqueur qui se déplace sur votre **piste de Folie**. Certains faits de jeu peuvent aussi vous conduire à tirer des **cartes Panique** aux effets variés.



NIVEAU DE FOLIE ET PISTE DE FOLIE

Cette piste représente votre niveau de folie. Lorsqu'une rencontre se produit, le Semeur du Vide qui apparaît dépend du niveau de folie du personnage qui a provoqué la rencontre.

Le niveau de folie progresse en fonction des flèches dessinées sur la piste ; cela signifie que sauf mention contraire, il est impossible de redescendre une fois que le niveau 3 est atteint.

Le niveau de folie ne peut jamais dépasser 5. Si un personnage qui se trouve déjà au niveau 5 doit encore augmenter son niveau de folie, il perd toute notion de la réalité et se suicide.

Avec l'extension Semeurs du Vide, les joueurs ne placent jamais de figurine d'Intrus sur leur plateau individuel, ni de marqueur Slime.



JETON FOLIE

Lors de la mise en place, mettez un jeton Folie de chaque couleur de joueur dans le sac Intrus. Ces jetons représentent le climat oppressant du vaisseau et la possibilité qu'ont les personnages de devenir fous en l'explorant.



Icône Folie

CARTES PANIQUE

Les cartes Panique représentent les situations dans lesquelles les personnages peuvent perdre le contrôle de leurs actions.

Lorsque vous devez résoudre une carte Panique, piochez une carte au sommet de la pioche, puis comparez la valeur de la carte (en haut à gauche) avec votre niveau de folie.

Si votre niveau de folie est inférieur à la valeur de la carte, ou si l'effet de la carte ne peut pas être résolu (même si la valeur est suffisante pour le déclencher), alors augmentez simplement votre niveau de folie de 1.

Sinon, résolvez l'effet de la carte piochée.

Si vous devez résoudre l'effet d'une carte Panique mais qu'un autre personnage se trouve dans votre salle, il peut jouer une carte Interruption pour annuler l'effet de la carte Panique. Dans ce cas, vous n'augmentez pas votre niveau de folie.

ANTRES



Les antres sont la cause première des hallucinations dont souffrent les personnages du vaisseau dans l'extension Semeurs du Vide. Ils partagent de nombreux points communs avec les Semeurs du Vide, sauf que les antres sont eux, bien réels. Ce sont les jetons Exploration qui les révèlent.

Pour vos actions, les antres sont considérés comme des Intrus – par exemple, vous pouvez les viser avec une grenade.



JETON EXPLORATION « ANTRE »

Ne résolvez pas de jet de bruit.

Placez une figurine d'antre dans la salle.

Un personnage qui se trouve dans une salle avec un antre est **en combat**.

EFFET D'UN ANTRE


Tout comme les jetons Feu, l'effet d'un antre doit être résolu à la fin d'un tour. À chaque fois que vous terminez votre tour (chaque tour !) dans une salle avec un antre, vous devez résoudre un jet de Bruit.

Il s'agit du seul cas où vous résolvez un jet de Bruit alors que vous êtes en combat.

DÉPLACEMENT D'UN ANTRE

Un antre ne peut jamais se déplacer, quelles que soient les circonstances (Événement, jeton ou résultat Danger, retraite, etc.).

DÉGÂTS ET MORT D'UN ANTRE

Pour endommager un antre avec une action de Tir ou de Corps-à-corps, vous devez obtenir un résultat  ou supérieur.

Lorsqu'un antre subit des dégâts, piochez 2 cartes Attaque de Semeur et comparez la valeur totale des dégâts infligés avec le chiffre le plus élevé de ces deux cartes (dans la tache de sang).

Si la valeur totale des dégâts infligés est supérieure ou égale à celle de la tache de sang, alors l'antre est détruit.

Si toutefois au moins une des deux cartes est marquée d'un symbole de retraite, alors l'antre n'est pas détruit, quelle que soit la valeur de l'autre carte.

Un antre peut être détruit avec la procédure de dépressurisation.

DÉTRUIRE UN ANTRE

Un antre détruit laisse une carcasse d'Intrus derrière lui.

Placez sa figurine sur le plateau Semeurs du Vide, sur l'un des emplacements prévus à cet effet.

Lorsque les trois emplacements du plateau Semeurs du Vide sont remplis d'antres détruits, la Chimère est considérée comme tuée. Cela signifie que l'une des conditions de l'objectif "Chasse Royale" est remplie.

RÈGLES DES SEMEURS DU VIDE

DÉGÂTS ET MORT DES SEMEURS

L'extension *Semeurs du Vide* propose quelques changements concernant l'endurance des Intrus. Chaque type de Semeur est traité différemment lorsque vous vérifiez les effets des dégâts.

OMBRE : Piochez 2 cartes Attaque de Semeur et prenez uniquement en compte le chiffre le **moins** élevé des deux cartes.

Si au moins une carte est marquée de l'icône de retraite, l'Ombre bat en retraite.

CHUCHOTEUR : Piochez 1 carte Attaque de Semeur et vérifiez normalement les effets des dégâts.

CAUCHEMAR : Piochez 2 cartes Attaque de Semeur et prenez uniquement en compte le chiffre le **plus** élevé des deux cartes.

Si au moins une carte est marquée de l'icône de retraite, le Cauchemar bat en retraite.

CHIMÈRE : La Chimère ne peut pas être tuée par des moyens conventionnels. Elle ne peut jamais recevoir un marqueur Dégâts. Le seul moyen de la tuer est de détruire tous les autres qui sont en jeu.

Lorsque la Chimère subit des dégâts, piochez une carte Attaque de Semeur. Si la tache de sang affiche un chiffre, celui-ci est ignoré ; si par contre la carte est marquée de l'icône de retraite, la Chimère bat en retraite.

La figurine de la Chimère est retirée du jeu au moment où les joueurs détruisent le dernier autre.

IMPORTANT - les Semeurs du Vide ne "meurent" pas, ni ne laissent de carcasse derrière eux.

Lorsque vous venez à bout d'un Semeur du Vide, retirez sa figure et ajoutez un jeton Semeur du Vide au hasard dans le sac Intrus.

DÉPLACEMENT DES SEMEURS

Les Semeurs du Vide ignorent les portes fermées lorsqu'ils se déplacent.

Lorsque vous déplacez un Semeur du Vide, considérez toutes les portes fermées comme ouvertes.



RENCONTRE

Lorsque vous devez résoudre une rencontre, suivez les étapes ci-dessous :

1) Défaussez tous les marqueurs Bruit des couloirs reliés à la salle (y compris celui de l'icône des conduits si la salle comporte un conduit).

2) Piochez un jeton dans le sac Intrus.

Les effets de la rencontre dépendent du type de jeton pioché :



JETON SEMEUR DU VIDE

A) Placez une figurine de Semeur du Vide dans la salle de la rencontre. Consultez votre **piste de folie** pour savoir quel type de figurine placer, en fonction de l'emplacement de votre marqueur.

B) Si vous avez moins de cartes en main que le chiffre du jeton, vous subissez une attaque-surprise.

C) Mettez le jeton pioché de côté.

Les jetons Intrus de cette extension n'affichent pas de symboles de Semeurs du Vide. C'est le degré de folie des personnage qui détermine les horreurs auxquelles ils vont devoir faire face.

Si un effet de jeu ou une rencontre vous demande de placer une figurine de Semeur du Vide sur le plateau, mais qu'il n'y en a plus du type concerné, placez une figurine du type immédiatement inférieur.

Par exemple, si vous devez faire apparaître un Cauchemar, mais qu'il n'y en a plus en réserve, placez un Chuchoteur à la place.



JETON FOLIE

A) Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à la salle de la rencontre.

B) Résolvez immédiatement une carte Panique. Dans ce cas précis, la couleur du jeton n'a aucune importance !

C) Remettez le jeton Folie dans le sac.



JETON VIERGE

A) Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à la salle de la rencontre.

B) Remettez le jeton vierge dans le sac.

ATTAQUE-SURPRISE

Dans l'extension *Semeurs du Vide*, tous les types de Semeurs ont la même attaque-surprise.

Tout personnage victime d'une attaque-surprise prend 1 carte Contamination et résout une carte Panique au lieu de piocher une carte Attaque de Semeur.

ENTRER DANS UNE SALLE OCCUPÉE PAR UN SEMEUR

Si vous entrez dans une salle occupée par un Semeur du Vide, ne résolvez pas de rencontre.

Votre personnage et le Semeur sont considérés comme immédiatement en combat.



PHASE ÉVÈNEMENT

Résolvez les étapes suivantes :

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 SEMEURS

Tout Semeur du Vide engagé en combat avec un personnage l'attaque selon les règles classiques.

6 : DÉGÂTS DU FEU

Tout Semeur du Vide et tout antre occupant une salle avec un marqueur Feu subit 1 dégât.

7 : CARTE ÉVÈNEMENT

Piochez et résolvez 1 carte Évènement.

8 : NOUVELLE ÉTAPE – DISSIMULATION

1) Repérez les salles occupées par un Semeur du Vide qui n'est pas en combat, et non adjacentes à une salle occupée par un personnage (rappelez-vous que les Semeurs du Vide ignorent les portes fermées).

2) Placez un marqueur Bruit dans chacun des couloirs et conduits reliés à cette salle (sauf si ces couloirs ont déjà un marqueur Bruit).

3) Retirez les Semeurs du Vide de ces salles. Pour chaque Semeur du Vide retiré, placez un jeton Semeur du Vide au hasard dans le sac Intrus.

Lorsque l'équipage ne les voit plus, les apparitions s'évanouissent dans l'obscurité du vaisseau. Mais elles n'attendent que l'occasion de revenir...

9 : SAC INTRUS

Piochez 1 jeton dans le sac. L'effet dépend du jeton pioché :



JETON SEMEUR DU VIDE

Remettez le jeton Semeur du Vide dans le sac.
Tous les joueurs résolvent un jet de bruit dans l'ordre, sauf s'ils sont en combat avec un Semeur ou un antre.



JETON FOLIE

Si le personnage de cette couleur est mort, en hibernation ou dans une nacelle, retirez ce jeton et tirez-en un autre à la place.

Sinon, le personnage de la couleur correspondante résout une carte Panique.

Remettez le jeton Folie dans le sac.



JETON VIERGE

Ajoutez un jeton Semeur du Vide au hasard dans le sac.

S'il n'y en a plus, rien ne se passe.

Remettez le jeton vierge dans le sac.

MODIFICATIONS DE JEU

À cause de la nature particulière des Semeurs du Vide, certaines règles du jeu de base doivent être modifiées lorsque vous jouez avec cette extension.

SLIME

Il n'y a pas de Slime dans l'extension *Semeurs du Vide*. Ignorez toutes les règles qui se rapportent aux marqueurs Slime.

REPOS

Lorsque vous faites une action Repos / Douches / Cantine, vous pouvez diminuer votre niveau de folie de 1 et/ou scanner les cartes Contamination de votre main.

Souvenez-vous qu'il n'est pas toujours possible de réduire son niveau de folie !

Si vous découvrez une carte **infectée** en scannant vos cartes Contamination, placez immédiatement votre marqueur sur le niveau le plus élevé (5) de votre piste de folie, même si vous venez de diminuer votre niveau de folie avec l'action Repos / Douche / Cantine.

Si votre marqueur était déjà sur le niveau 5 de votre piste lorsque vous découvrez une carte **infectée**, il ne se passe rien, mais vous ne pouvez pas réduire votre niveau de folie.

INTERRUPTION

Dans l'extension *Semeurs du Vide*, les cartes Interruption ont un effet supplémentaire : lorsqu'un personnage résout l'effet d'une carte Panique, n'importe quel autre personnage de la salle peut jouer une Interruption pour annuler cet effet.

DOUCHES

Dans la mesure où il n'y a pas de Slime dans l'extension *Semeurs du Vide*, ignorez les règles qui y sont liées pour les douches.

Vous pouvez utiliser l'action des douches pour diminuer votre niveau de folie et/ou scanner des cartes Contamination (voir Repos).

CANTINE

En plus de soigner 1 blessure légère, vous pouvez utiliser l'action de la cantine pour diminuer votre niveau de folie et/ou scanner des cartes Contamination (voir Repos).

BLOC OPÉATOIRE

Lorsque vous menez une procédure chirurgicale, réduisez votre niveau de folie à 3 au lieu de retirer une Larve de votre plateau.

Toutes les autres règles liées à la procédure chirurgicale restent inchangées.

LABORATOIRE

L'extension *Semeurs du Vide* propose une méthode légèrement différente pour découvrir les points faibles, et comporte un nouveau paquet de cartes Point faible de Semeur.

Au lieu d'analyser un cadavre de personnage, vous pouvez maintenant analyser le niveau de folie d'un personnage. Pour cela, au moins un personnage en vie, avec un niveau de folie de 3 ou plus, doit être présent dans le laboratoire.

Toutes les autres règles liées au laboratoire restent inchangées.

*Souvenez-vous que dans l'extension **Semeurs du Vide**, le seul moyen d'obtenir une carcasse d'Intrus est de détruire un antre.*

ANTIDOTE

Lorsque vous utilisez un Antidote, réduisez votre niveau de folie à 3 au lieu de retirer une Larve de votre plateau.

Toutes les autres règles liées à l'Antidote restent inchangées.

VÊTEMENTS

Dans la mesure où il n'y a pas de Slime dans l'extension *Semeurs du Vide*, ignorez les règles qui y sont liées pour la carte Vêtements.

Vous pouvez cependant toujours utiliser les Vêtements pour panser vos blessures graves.

CARTES CONTAMINATION

Si vous découvrez une carte **infectée** en scannant vos cartes Contamination avec l'action Repos / Douche / Cantine, placez immédiatement votre marqueur sur le niveau le plus élevé (5) de votre piste de folie.

Toutes les autres règles liées aux cartes Contamination restent inchangées.

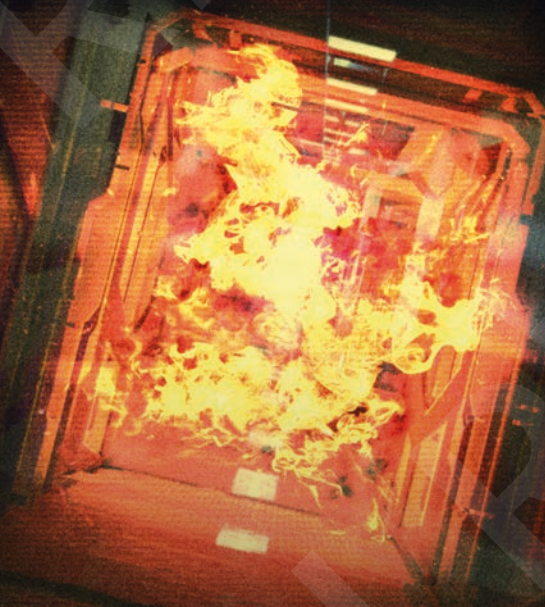
CONTRÔLE DE CONTAMINATION

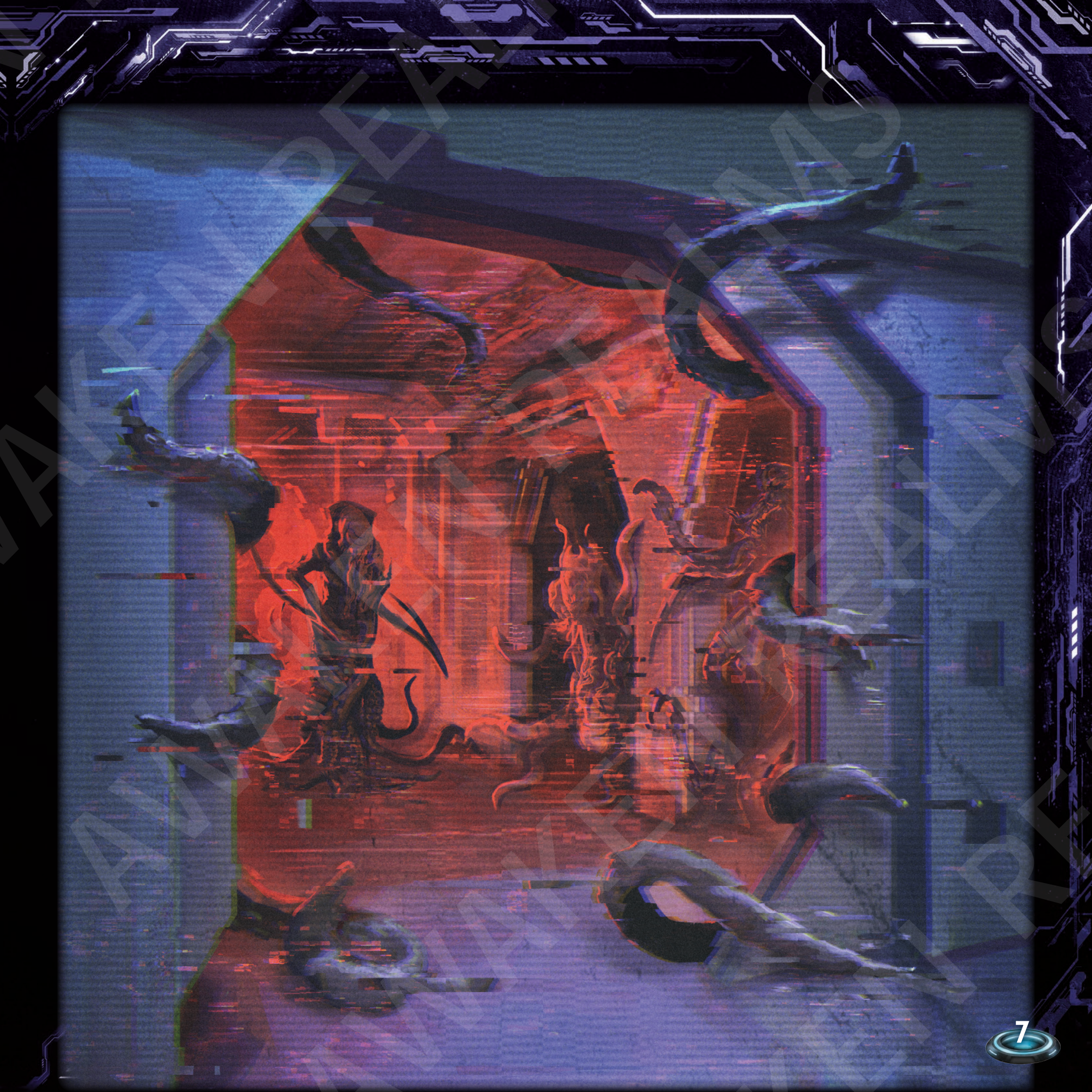
Chaque personnage en vie compte ses cartes Contamination (pioche, main et défausse).

A) Pour chaque carte Contamination en votre possession, augmentez votre niveau de folie de 1. Si vous devez dépasser le niveau 5, arrêtez-vous (votre personnage ne meurt pas).

B) Tout personnage avec un niveau de folie de 5 mélange ses cartes pour former une nouvelle pioche, puis pioche les 4 premières cartes. S'il y a au moins 1 carte Contamination (infectée ou non), il est tué.

Ignorez l'étape A si vous avez déjà un niveau de folie de 5 à la fin de la partie, et ne résolvez que l'étape B.





RÉSUMÉ DES RÈGLES

FOLIE

Tout personnage ayant déjà un niveau de folie de 5 est immédiatement tué s'il doit augmenter son niveau de folie.

CARTES PANIQUE

Lorsque vous piochez une carte Panique : si votre niveau de folie est inférieur à la valeur de la carte, ou si l'effet de la carte ne peut pas être résolu (même si la valeur est suffisante pour le déclencher), alors augmentez simplement votre niveau de folie de 1.

Sinon, résolvez l'effet de la carte piochée.

L'effet d'une carte Panique peut être annulé par l'Interruption d'un autre joueur.

ANTRES

Tout personnage dans une salle avec un antre est en combat.

Résolvez un jet de Bruit (même en combat) à chaque fois que vous terminez votre tour dans une salle avec un antre.

Un antre détruit laisse une carcasse d'Intrus derrière lui.

Placez la figurine d'antre sur l'espace prévu à cet effet sur le plateau Semeurs du Vide.

Lorsque tous les antres sont détruits, la Chimère est vaincue et ne peut plus apparaître en jeu.

DÉGÂTS ET MORT DES SEMEURS

OMBRE : Piochez 2 cartes Attaque de Semeur ; ne retenez que le chiffre le moins élevé.

CHUCHOTEUR : Piochez 1 carte Attaque de Semeur ; vérifiez normalement les effets des dégâts.

CAUCHEMAR : Piochez 2 cartes Attaque de Semeur ; ne retenez que le chiffre le plus élevé.

CHIMÈRE : La Chimère ne peut pas être blessée, mais peut battre en retraite. Pour vaincre la Chimère, tous les antres doivent être détruits. Lorsque cela arrive, retirez-la du jeu.

ANTRE : Piochez 2 cartes Attaque de Semeur ; ne retenez que le chiffre le plus élevé. S'il y a une icône de retraite, l'antre n'est pas détruit.

RENCONTRES

1) Défaussez tous les marqueurs Bruit des couloirs et conduits reliés à la salle.

2) Piochez un jeton dans le sac Intrus.

Les effets de la rencontre dépendent du type de jeton pioché :



JETON SEMEUR DU VIDE

A) Placez une figurine de Semeur du Vide dans la salle de la rencontre. Consultez votre **piste de folie** pour savoir quel type de figurine placer, en fonction de l'emplacement de votre marqueur.

B) Si vous avez moins de cartes en main que le chiffre du jeton, vous subissez une attaque-surprise.

C) Mettez le jeton pioché de côté.



JETON FOLIE

A) Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à la salle de la rencontre.

B) Résolvez immédiatement une carte Panique. Dans ce cas précis, la couleur du jeton n'a aucune importance !

C) Remettez le jeton Folie dans le sac.



JETON VIERGE

1) Placez un marqueur Bruit dans chaque couloir et conduit relié à la salle de la rencontre.

2) Remettez le jeton vierge dans le sac.

ATTAQUE-SURPRISE

Tout personnage victime d'une attaque-surprise prend 1 carte Contamination et résout une carte Panique au lieu de piocher une carte Attaque de Semeur.

SAC INTRUS

Piochez 1 jeton dans le sac.

L'effet dépend du jeton pioché :



JETON SEMEUR DU VIDE

A) Remettez le jeton Semeur du Vide dans le sac.

B) Tous les joueurs résolvent un jet de bruit dans l'ordre, sauf s'ils sont en combat avec un Semeur ou un antre.



JETON FOLIE

A) Le personnage de la couleur correspondante résout une carte Panique.

B) Remettez le jeton Folie dans le sac.



JETON VIERGE

A) Ajoutez un jeton Semeur du Vide au hasard dans le sac.

S'il n'y en a plus, rien ne se passe.

B) Remettez le jeton vierge dans le sac.

REPOS, CANTINE ET DOUCHES

Lorsque vous faites une action Repos / Douches / Cantine, vous pouvez diminuer votre niveau de folie de 1. Vous ne pouvez pas cependant passer de 3 à 2.

LABORATOIRE

Pour analyser le niveau de folie d'un personnage, au moins un personnage en vie, avec un niveau de folie de 3 ou plus, doit être présent dans le laboratoire.

DISSIMULATION

1) Repérez les salles occupées par un Semeur du Vide qui n'est pas en combat, et non adjacentes à une salle occupée par un personnage (rappelez-vous que les Semeurs du Vide ignorent les portes fermées).

2) Placez un marqueur Bruit dans chacun des couloirs et conduits reliés à cette salle (sauf si ces couloirs ont déjà un marqueur Bruit).

3) Retirez les Semeurs du Vide de ces salles. Pour chaque Semeur du Vide retiré, placez un jeton Semeur du Vide au hasard dans le sac Intrus.