

WELMIR

LA TROISIÈME  
ÉTAPE

LIVRET DE RÈGLES



# CREDITS

**Leitende Spielentwicklung:**

Filippo Chirico

**Unterstützende Spielentwicklung:**

Tony Neville, Thibaud Tocqueville

**Texte:**

Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

**Lektorat:**

Tracey Smart, Luca Ruella

**Künstlerische Leitung, Konzeption und Gestaltung  
der Miniaturen:**

Alexei Popovici

**Zusätzliche Gestaltung der Miniaturen:**

Dmitri Obonin

**Schachtelillustration:**

Filip Cebotari

**Spielplanillustration:**

Ede Laszlo

**Weitere Illustrationen:**

Filip Cebotari, Valentin Cebotari

**Grafikdesign der Spielanleitung:**

Sergio Pérez Cruz

**Produktionsleitung und Projektmanagement:**

Emiliano Mancini

**Deutsche Ausgabe:**

Übersetzung und Lektorat: Lisa Prohaska und  
Manuela Fendt (Board Game Circus)

**Spielertester:**

Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo  
Morandi, Emiliano Mancini, Antonio Antonelli, Simone  
Gilardi, Roberto Moiso, Giordano Ferroni, George  
McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo  
Brisa, Ivan Serafino, Fabrizio Ferroni, James D.

Besonderer Dank an alle Unterstützer auf  
Kickstarter, besonders an die, die uns Feedback  
zum prototypischen Material gegeben haben.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>LA TROISIÈME ÉTAPE .....</b>	<b>3</b>
<b>MISE EN PLACE .....</b>	<b>3</b>
Tuiles et jetons .....	3
Jeton de réservoir de halon .....	3
Cartes d'infestation .....	3
<b>MISSION 1.....</b>	<b>4</b>
<b>MISSION 2 .....</b>	<b>5</b>
<b>MISSION 3 .....</b>	<b>6</b>
<b>MISSION 4 .....</b>	<b>7</b>
<b>MISSION 5 .....</b>	<b>8</b>
<b>MISSION 6 .....</b>	<b>9</b>
<b>REMARQUES .....</b>	<b>10</b>
<b>LÉGENDE DES JETONS .....</b>	<b>11</b>
<b>RÉSUMÉ DE MANCHE .....</b>	<b>12</b>

## LA TROISIÈME ÉTAPE

Pour jouer avec l'extension de la Troisième Étape, remplacez les 12 cartes Infestation de la boîte de base par les 12 cartes Infestation fournies dans l'extension.

Deux nouveaux types d'Aliens, les Cracheurs et Shelly, peuvent attaquer à distance. Ces attaques suivent les mêmes règles que toute attaque à distance. Leurs Cartes d'Identité et Cartes de Comportement indiquent plus précisément quand et comment résoudre ces attaques.

La Troisième Étape augmente la difficulté du jeu avec un troisième stade de développement pour les deux espèces Aliens du jeu de base.

L'image ci-dessous illustre l'arbre de Néomorphosé étendu.



## MISE EN PLACE

La mise en place de chaque mission est illustrée sur le mini-plan de mission. Les Secteurs sont indiqués par le chiffre inscrit sur chaque tuile. Certaines missions requièrent une préparation supplémentaire détaillée dans la description de chaque mission.

### TUILES ET JETONS

Placez les tuiles de plateau et les jetons comme indiqué sur le mini-plan de mission.

### JETON DE RÉSERVOIR DE HALON

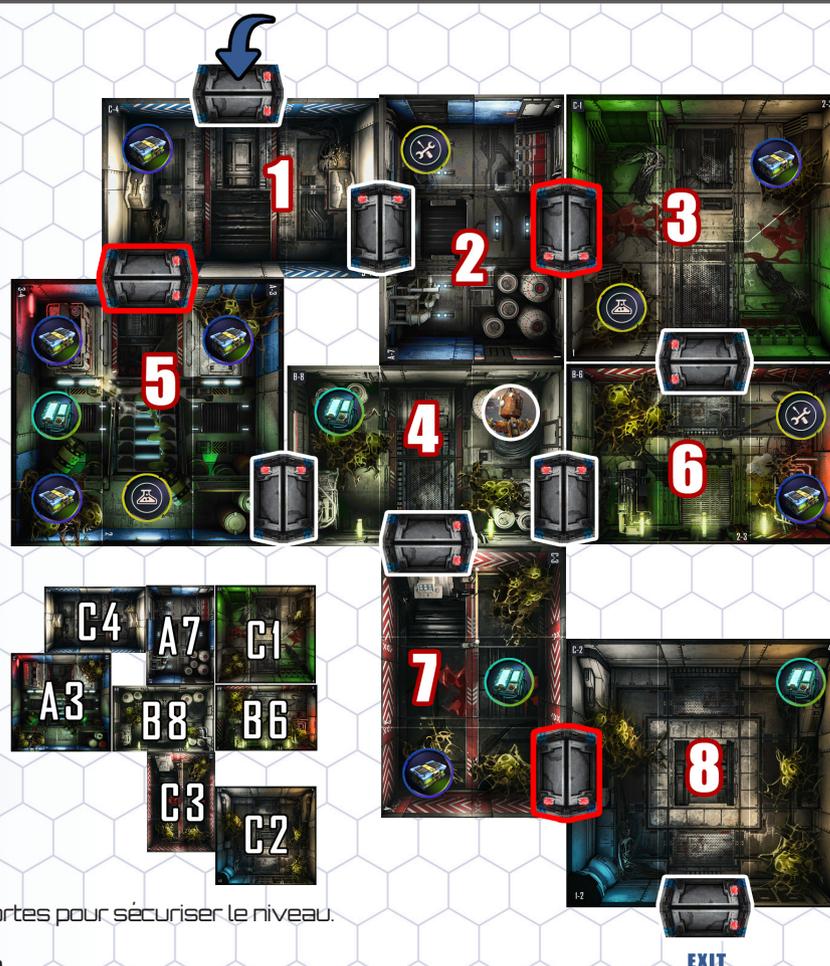
Commencez chaque mission avec un Réservoir de Halon chargé sur le P.C.S., sauf indication contraire durant la mise en place de la mission.

### CARTES INFESTATION

Placez une carte Infestation au hasard face cachée dans chaque Secteur, sauf indication contraire durant la mise en place de la mission.

# MISSION 1: VOUS NE PASSEREZ PAS

- Une impasse? C'est une blague ou quoi?
- Elle est belle notre grande évasion...
- Regardez-bien, il y a un énorme portail de sécurité dans le mur d'enceinte sud. Je parie qu'on peut sortir par là.
- Et comment on fait?
- Hmm... ce bâtiment ressemble bien à un point de contrôle. Je suis sûre qu'on va y trouver le moyen d'ouvrir le portail.
- Tu comptes retourner là-dedans?!
- On a pas vraiment d'autre choix. Espérons que ce bâtiment ne soit pas aussi... fréquenté que celui qu'on vient de quitter.
- Si c'est le cas, je sais déjà comment me frayer un chemin.



## Objectif de mission

- Verrouillez les Portes pour sécuriser le niveau.

## Conditions de victoire

- Les 3 Portes signalées en rouge sur le mini-plan sont verrouillées.
- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par le point de sortie.

## Mise en place

- Les Portes signalées en rouge sur le mini-plan sont des Portes normales qui doivent être verrouillées via l'Action spécifique à cette mission **Verrouiller une Porte**.

## Règle supplémentaire : Verrouiller une Porte

- Quand un Équipier se trouve dans la même Zone qu'une Porte signalée en rouge sur le mini-plan, il peut la verrouiller en réussissant un Test de Tech avec un seuil de difficulté de 8. Pour pouvoir exécuter cette Action, la Porte doit être en position Fermée et non-endommagée. Les Aliens ne peuvent ni attaquer ni passer à travers une Porte Verrouillée. Pour indiquer qu'une Porte a été verrouillée, placez un jeton Objectif dessus.

# MISSION 2: CONNAIS TON ENNEMI - VOLUME 2

- Wahou, c'était... nouveau?
- Comme si ces bestioles n'étaient pas assez dangereuses, voilà qu'elles nous crachent dessus maintenant !
- Il y a quelque chose de particulier avec ces créatures. Il semble qu'elles aient évolué différemment de celles du bâtiment principal.
- Tu penses qu'elles s'adaptent à leur environnement?
- C'est possible. Mais il s'agit peut-être tout aussi bien d'une mutation spontanée. Il faut que j'étudie ça de plus près.
- Oh non, non, non! Je ne vais pas encore risquer ma peau pour satisfaire ta curiosité mal placée.
- Allez, on va se marrer!
- Bon d'accord... mais c'est moi qui les zappe cette fois!



## Objectif de mission

- Il nous les faut en vie. Capturez un spécimen de chaque Type d'Alien et nettoyez le reste.

## Conditions de victoire

- Un Cracheur, un Claqueur et une Méduse ont été capturés
- Il ne reste aucun Alien vivant dans le niveau.

## Règles supplémentaires : Capture d'Alien

Pour capturer un Alien, vous avez deux options : en force ou en douceur.

- En force : vous devez dépenser 2 Actions et réussir un Test de Science avec un seuil de difficulté de 8 lorsque vous êtes dans la même Zone que l'Alien.
- En douceur : un Équipier peut étourdir un Alien en provoquant un Feedback Électrique lorsque l'Alien se trouve dans une Zone avec un Terminal actif.

Quand un Alien est capturé, placez sa figurine dans votre Inventaire.



# MISSION 4: LA HORDE SANS FIN

- Je m'en suis bien sortie finalement, et ma petite virée dans les conduits en a valu la peine.  
 - Qu'est-ce que tu veux dire?  
 - En furetant dans le système j'ai découvert que les protocoles qui contrôlent le portail de sécurité sont désactivés. La bonne nouvelle est que je peux les rétablir en accédant au système central.  
 - Et la mauvaise nouvelle?  
 - Je ne peux le faire qu'à partir d'un Terminal spécifique, et ça risque de me prendre un certain temps..  
 - On va être des cibles faciles pour ces saletés..



## Objectif de mission

- Restez dans le niveau le temps que les protocoles de sécurité soient réactivés puis quittez le niveau.

## Conditions de victoire

- Le Marqueur de Temps a atteint le premier emplacement rouge.
- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par le point de sortie.

## Mise en place

- Ne placez pas de carte Infestation dans le Secteur 1.
- Placez deux cartes Infestation dans les Secteurs 6, 8 et 5.

## Règle supplémentaire

- À chaque phase d'Activation des Aliens, commencez par retourner une carte Infestation du plateau au hasard et résolvez-la. Complétez ensuite le reste de la phase d'Activation des Aliens normalement.

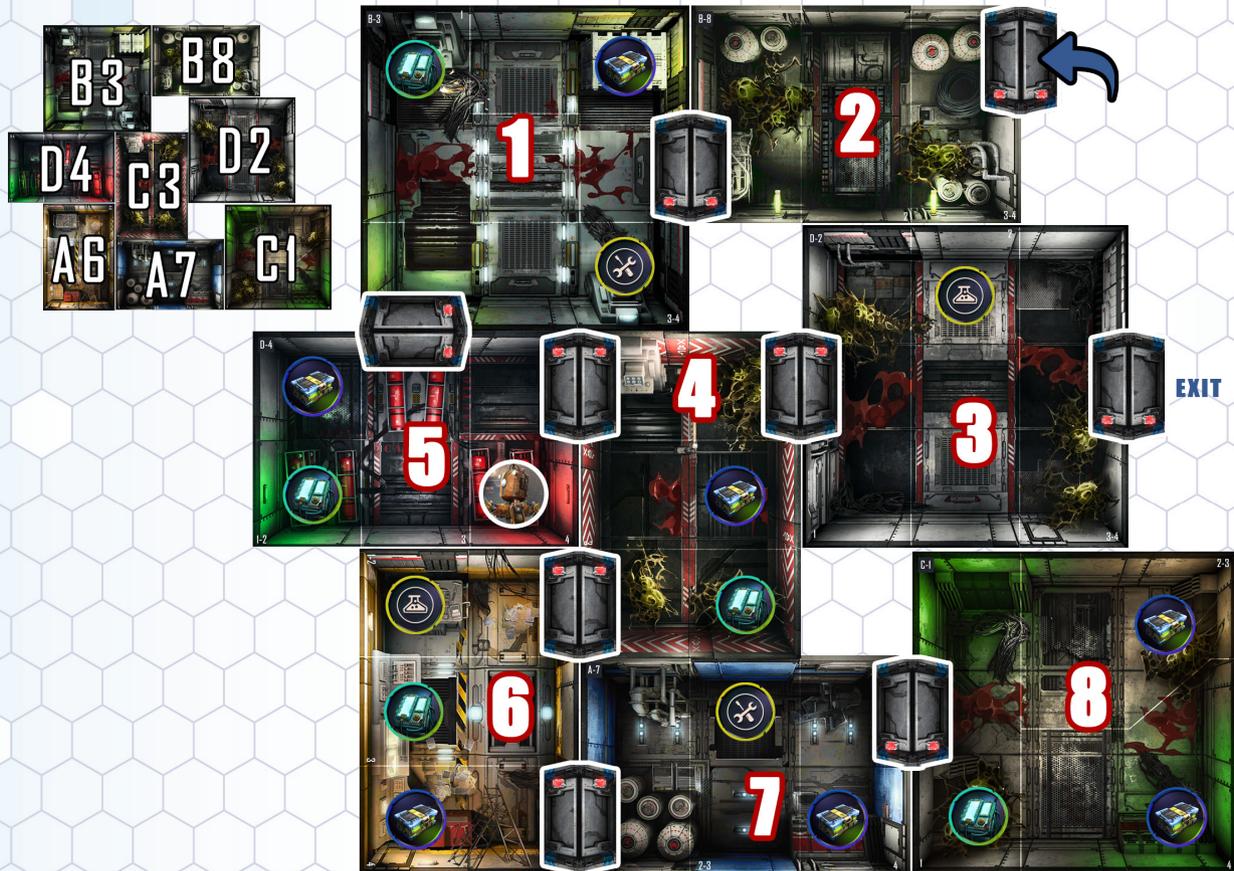
# MISSION 5: LE POSTE CENTRAL DE SÉCURITÉ

- On y est ! N'oubliez pas, on fait juste l'aller-retour. Je ne veux pas passer une seconde de plus dans cet endroit.

- Ne stresse pas comme ça, tout va bien se passer..

- Oui bien, je commence à avoir l'habitude. Regarde un peu dans quel pétrin on s'est fourré.

- Franchement, c'est pas pire que dehors. Au moins il fait bon ici.



## Objectifs de mission

- Ouvrez le portail de sécurité et sortez du niveau.

## Conditions de victoire

- Le portail de sécurité a été ouvert en utilisant le Terminal du Secteur B.
- Tous les Équippers ont quitté le niveau par le point de sortie.

## Règle supplémentaire

- Ouvrir le portail de sécurité : un Équipier peut ouvrir le portail en déclenchant un Feedback Électrique à partir du Terminal du Secteur B. Note : le Terminal du portail de sécurité est situé dans une autre section de la base et n'est pas représenté dans la mission.

# MISSION 6: SHELLY

- Voilà la sortie ! Je vous l'avais bien dit.
- Comme quoi t'as raison de temps en temps.
- Euh les amis, c'est quoi le plan pour ce malabar là?
- Le gros machin avec des écailles? Hé l'affreux ! Viens prendre ta raclée !
- Ah, Robert... Toujours aussi subtil.



## Objectif de mission

- Débarrassez-vous de Shelly.

## Condition de victoire

- Shelly a été éliminé.

## Mise en place

- Placez Shelly dans le Secteur 6 avec deux cartes Infestation.

## Règle supplémentaire : Porte spéciale

- La Porte Rouge du Secteur 4 ne peut être ouverte que lorsqu'un Équipier en possession de la Carte d'Accès est situé dans la Zone de la Porte Rouge.

- La Carte d'Accès est représentée par le jeton Objectif Jaune.

## Règle supplémentaire : Shelly

- Si le Système de Suppression d'Incendie est activé dans un Secteur où se trouve Shelly, au lieu d'être éliminé automatiquement, il subit 2 Blessures.

# ÉPILOGUE

"On peut dire qu'il n'a pas fait long feu" dit Carolin. "Ah ça oui!" acquiesce Robert. "Grillé à point le lardon." Alice en rajoute. "Comme s'il avait eu du mal à faire passer un repas trop épicé." Le visage dans les mains, Yuri se lamente "Par pitié, arrêtez les blagues minables. Il n'y a pas vraiment de quoi célébrer. Nous sommes toujours coincés ici, le blizzard s'intensifie et il nous faut trouver un moyen de contacter le QG pour demander des secours. On a du pain sur la planche!"

# REMARQUES

# LÉGENDE DES JETONS



POINTS DE VIE.



VALEUR DE DÉFENSE.



BONUS D'AGILITÉ.



NOMBRE DE DÉS DE PROGRAMMATION.



BONUS EN SCIENCE.



BONUS EN TECH.



NOMBRE DE BLESSURES INFLIGÉES.



BONUS D'ATTAQUE.



PORTÉE DE L'ARME.



EXPLOSION - DÉGÂTS D'AUTODESTRUCION.



RÉUSSITE AUTOMATIQUE D'UN TEST.



ÉTABLI D'ASSEMBLAGE DE TECH.



ÉTABLI D'ASSEMBLAGE DE SCIENCE.



TEST DE FRAGILITÉ.



SOIGNE UN CERTAIN NOMBRE DE BLESSURES.



NOMBRE DE MUNITIONS.



ICÔNE DE SOUFFLE ET NOMBRE DE BLESSURES INFLIGÉES.



ICÔNE DE DÉFAUSSE. À DÉFAUSSER APRÈS UTILISATION.



LES CARTES AVEC CET ICÔNE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES DANS UNE ZONE AVEC UN TERMINAL.



ACTIVATION SPÉCIALE.



NÉOMORPHOSE. À LA FIN DE LA PHASE D'ACTIVATION DES ALIENS, TOUS LES ALIENS SUBISSENT UNE NÉOMORPHOSE.



BONUS D'ATTAQUE.



VALEUR D'ENTRAVE.



NOMBRE DE BLESSURES INFLIGÉES.

# RÉSUMÉ DE MANCHE

## LES URGENCES DE NIVEAU 3 PASSENT AU NIVEAU CRITIQUE

- Défaussez la carte Urgence, le Marqueur de Niveau et les jetons d'Intervention.
- Placez à sa place une carte de Secteur Compromis sur le Panneau de Contrôle des Systèmes.
- Placez un jeton de Secteur Compromis dans le Secteur sur le plateau de jeu pour rappel.

## AGGRAVATION DES URGENCES ACTIVES

- Augmentez de 1 le Niveau de toutes les Urgences Actives.

## VÉRIFICATION DES SECTEURS COMPROMIS

- Inspectez tous les Secteurs Compromis l'un après l'autre.
- Si un Secteur n'est pas sécurisé, créez une nouvelle Urgence.

## ACTIVATION DES NOUVELLES URGENCES

- Retournez toutes les cartes Urgences qui sont face cachée.
- Ajoutez le Marqueur de Niveau sur la position 1 du Champ de Rapport d'Urgence.
- Placez un jeton de Surcharge de Système sur la Fonction de Terminal désactivée.

## PHASE D'ACTIVATION DES ÉQUIPIERS

- Défaussez les jetons de Récupération et remplacez les figurines des Équipiers concernés debout.
- Retournez les jetons Inconscient pour afficher leur face de Récupération.
- Exécutez jusqu'à trois Actions d'Équipier :

Déplacement	Attaque
Exécuter une Fonction de Terminal	Ouvrir/Fermer une Porte
Assembler une carte Équipement Fabricable	Soigner (avec une carte appropriée)
Fouiller une Caisse	Recharger le Système de Suppression d'Incendie
Effectuer une Action spécifique à la mission	Lâcher/ramasser/échanger un objet
Réparer une Porte/Terminal	

## PHASE D'ACTIVATION DES ALIENS

- Piochez et résolvez une carte Activation des Aliens.

## PHASE DE FIN DE MANCHE

- Faites progresser le Marqueur de Temps.