



NON VUOI LEGGERE LE REGOLE?  
GUARDA IL VIDEOTUTORIAL:  
[WWW.NEMESISBG.COM/LEARN](http://WWW.NEMESISBG.COM/LEARN)

MANUALE DI GIOCO

# NEMESIS



UN GIOCO DI  
ADAM KWAPIŃSKI

rebel



# ELEMENTI DI GIOCO

- 4 INTRODUZIONE AL GIOCO
- 6 **PREPARAZIONE:** PASSAGGI 1-13 (TABELLONE)
- 8 **PREPARAZIONE:** PASSAGGI 14-20, (EQUIPAGGIO)
- 9 *DESCRIZIONE DEL TABELLONE*  
*PILE DEGLI SCARTI*
- 10 **FLUSSO DI GIOCO**  
*(ORDINE DI TURNO, FASE DEL GIOCATORE,*  
*FASE EVENTO)*
- 11 **SCOPO DEI GIOCATORI E FINE DELLA PARTITA**  
CONTROLLO DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA
- 12 **PUNTI CRITICI DELLA PARTITA**  
*OBIETTIVI*
- AZIONI**  
*SOLO IN COMBATTIMENTO / SOLO NON IN*  
*COMBATTIMENTO*
- 14 **MOVIMENTO E GETTONI ESPLORAZIONE**  
*STANZE E CORRIDOI*  
*AZIONE MOVIMENTO*  
GETTONI ESPLORAZIONE
- 15 TIRO RUMORE
- 16 CORRIDOI TECNICI
- 17 **SEGNALINI RUMORE / SECREZIONE / FUOCO**  
SEGNALINI MALFUNZIONAMENTO, GETTONI  
PORTELLONE
- 18 **INCONTRO E COMBATTIMENTO**
- 19 *FUGA DEL PERSONAGGIO*
- 20 **DANNI ALL'INTRUSO E MORTE**  
*RITIRATA DELL'INTRUSO, ATTACCO*  
*DELL'INTRUSO*
- CARTE CONTAMINAZIONE**
- 21 **FERITE AL PERSONAGGIO E MORTE**
- CARTE DEBOLEZZA DELL'INTRUSO**
- 22 **COMPONENTI E OGGETTI**  
*MANI DEL PERSONAGGIO E INVENTARIO*
- 23 **RICERCA DI OGGETTI, COSTRUZIONE DI**  
OGGETTI E OGGETTI DI MISSIONE
- 24 **SPIEGAZIONE DELLE STANZE**  
*STANZE CON UN COMPUTER*  
*STANZE BASE "1"*
- 25 *STANZE ADDIZIONALI "2"*
- 26 *STANZE SPECIALI*  
*CAPSULE DI SALVATAGGIO*
- 27 **MODALITÀ DI GIOCO**



1 Tabellone fronte-retro



6 Pance personaggio



11 Tessere stanza "1"



9 Tessere stanza "2"



1 Scanner



1 Plancia Intruso



1 Sacchetto Intruso

2 dadi Attacco d6 e 2 dadi Rumore d10



## MINIATURE:



6 Personaggi  
(Capitano, Pilota, Scienziato, Esploratore, Soldato, Meccanico)



6 Larve



3 Aracnidi



8 Intrusi adulti (4 diversi modelli)



2 Nutrici

1 Regina



5 Porta carte in plastica  
(Inventari)



6 Anelli di plastica colorati



## «« ELEMENTI DI GIOCO »»



2 Riassunto stanze

### SEGNALINI E GETTONI:



18 Segnalini Status



50 Segnalini Munizione/Danno



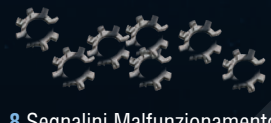
30 Segnalini Rumore



8 Segnalini Fuoco



12 Portelloni



8 Segnalini Malfunzionamento



6 Gettoni Motore (3 Funzionante, 3 Danneggiato)



2 Gettoni da cinque Danni



4 Capsule di salvataggio



8 Gettoni Uova



20 Gettoni esplorazione



27 Gettoni intruso  
(8 Larve, 12 Intrusi Adulti,  
3 Aracnidi, 2 Nutrici,  
1 Regina, 1 Vuoto)



1 Gettone Cadavere del Personaggio Blu  
5 Gettoni Cadavere del Personaggio Rossi



1 Gettone Primo Giocatore



1 Gettone Procedura Airlock

8 Gettoni Carcassa Intruso

### CARTE:



60 Carte Azione (10 per Personaggio)



18 Carte Obiettivo  
(9 Personali e 9 Corporation)



27 Carte Contaminazione

*Nota: Sebbene abbiano lo stesso dorso delle carte Azione, queste vanno a comporre un diverso mazzo.*



20 Carte Attacco dell'Intruso



16 Carte Ferita Grave



20 Carte Evento



5 Carte Aiuto



8 Carte Debolezza Intruso



8 Carte Coordinate



30 Carte Oggetto Verdi (Mediche)



30 Carte Oggetto Gialle (Tecniche)



30 Carte Oggetto Rosse (Militari)



12 Carte Oggetto Blu (Create)



6 Carte Oggetto Iniziali del Personaggio (Arma)



12 Carte Oggetto Missione del Personaggio



6 Carte Scelta Personaggio

### COMPONENTI MODALITÀ AVANZATA:



7 Carte Obiettivo Solitario/Cooperativo  
*Questi componenti non sono usati nel gioco base!*



10 Carte Azione Intruso  
*Questi componenti non sono usati nel gioco base!*

### ALTRI COMPONENTI:

#### NEMESIS

1 Supporto scatola in cartone  
*Questo componente non è usato nel gioco.*



10 Carte Promo  
*Questo componente non è usato nel gioco.*



## PANORAMICA

***Nemesis** è un gioco semi-cooperativo nel quale tu e i tuoi compagni dovrete cercare di sopravvivere su un'astronave infestata da organismi ostili.*

*Per vincere, dovrete completare uno dei due obiettivi pescati all'inizio della partita e tornare sani e salvi sulla Terra. Troverete svariati ostacoli sul vostro cammino: sciame di Intrusi (l'AI dell'astronave chiama così gli organismi alieni), le scarse condizioni in cui versa la nave stessa, i secondi fini degli altri giocatori e, a volte, unicamente il crudele destino.*

***Nemesis** è un gioco ricco di momenti di tensione che, si spera, vi divertiranno anche quando i vostri migliori piani verranno mandati all'aria e il vostro personaggio andrà incontro a un destino terribile.*

## RICONOSCIMENTI

**GAME DESIGN:** Adam Kwapiński

**SVILUPPO:** Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

**TEST:** Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Paweł Czocho

**REGOLAMENTO:** Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

**ILLUSTRAZIONI:** Piotr Foksovicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

**GRAFICA:** Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

**MODELLI 3D:** Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

**DIREZIONE ARTISTICA:** Marcin Świerkot

**GRAZIE A:** Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović, Michael French. Un ringraziamento speciale a Ken Cunningham and Jordan Luminais. Grazie di cuore a tutti i backers su Kickstarter che ci hanno aiutato a dare vita a questo gioco. Grazie a tutti i giocatori che hanno testato a fondo Nemesis durante i lunghi anni di sviluppo, e a tutte le persone che hanno partecipato ai "blind-test" su ArBar e giocato su Tabletop Simulator.

**PLAYTESTER:** Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frańk, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Młynarska, Anna Sadurska-Czocho, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sierko, Barbara Sanecka-Sierko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Żuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poręba, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gleń, Joanna Gleń, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Kątnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Zbikowski, Małgorzata Boryczka

**TRADUZIONE:** Chiara Corti

**EDIZIONE ITALIANA:** Riccardo Rodolfi



## QUALCHE PAROLA DALL'AUTORE

Cinque anni. Sono passati cinque anni dall'inverno del 2013, quando creai il primo prototipo di **Nemesis**. Il gioco che tenete fra le mani è molto diverso dalla prima versione. Negli anni successivi, il progetto si è evoluto ed è costantemente cambiato - a volte per tornare alle sue origini, per poi essere nuovamente e drasticamente modificato in seguito. L'unica cosa che è sempre rimasta invariata è l'idea cardine: riprodurre il più fedelmente possibile la sensazione claustrofobica e di horror paranoico caratteristica dei classici film di fantascienza.

Anche se sulla scatola compare solo il mio nome, la lista completa di tutte le persone che hanno contribuito alle varie fasi della realizzazione di questo gioco potrebbe facilmente riempire pagine e pagine di questo manuale - il team della mia vecchia casa editrice, tutte le persone della Rebel Publishing che hanno preso in mano il progetto, il team di Awaken Realms che ha completato lo sviluppo del gioco e ne ha gestito il crowdfunding.

Indipendentemente dal suo ruolo in Awaken Realms, vorrei anche ringraziare personalmente Marcin Świerkot, non solo come editore o per la sua abilità nel gestire le campagne Kickstarter in modo impeccabile. Per quanto mi riguarda, è evidente che **Nemesis** deve a Marcin gran parte del suo incredibile successo e ci tengo anche ringraziarlo per i suoi innumerevoli consigli e per avermi convinto a prendere in considerazione molte nuove idee (cosa che, credetemi, non è stato facile).

**Nemesis** può anche vantare un numero esorbitante di playtester. All'inizio lo giocavo solo con alcuni amici fidati ma, ad ogni modifica del gioco, il gruppo si è ingrandito fino a raggiungere dimensioni realmente epiche - specialmente dopo che il gioco è stato caricato su Tabletop Simulator (grazie all'impegno di Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder e Luca Cornaggia). Non ho avuto la fortuna di incontrare di persona tutti i playtester, ma ci tenevo a far sapere loro che è grazie ai loro consigli che sono passato per le varie fasi di questo progetto, mantenendo intatto l'entusiasmo durante questi lunghi cinque anni di sviluppo.

Vorrei dedicare un ringraziamento speciale anche a Michał Oracz, che ho incontrato grazie al progetto **Nemesis**. La dedizione e il coinvolgimento nel progetto in tutti gli aspetti del gioco sono stati semplicemente sconvolgenti e posso solo ritenermi fortunato ad aver incontrato una persona con tanto talento ed esperienza.

Per chiudere, vorrei ringraziare Iga, che è probabilmente l'unica persona a ricordare com'è iniziato veramente questo progetto, perché è stata lei a spronarmi a farlo cinque anni fa, in una fredda sera d'inverno.

I miei ringraziamenti finali vanno a tutti coloro che hanno supportato la campagna Kickstarter, riponendo la loro fiducia in me e nella Awaken Realms. Spero che **Nemesis** vi ripaghi con mille emozioni e ore indimenticabili passate attorno al tabellone. E spero che - almeno una volta ogni tanto - il vostro viaggio termini con un ritorno sani e salvi sulla Terra...



# NEMESIS – INTRODUZIONE AL GIOCO

**B**envenuti a bordo! Questa storia introduttiva è stata pensata per farvi prendere confidenza con le meccaniche del gioco base e per fornirvi una panoramica delle principali regole di **Nemesis**. Tutti i termini, gli oggetti, i personaggi e i luoghi sulla mappa saranno indicati in **grassetto** così da essere subito identificabili. Ci auguriamo che questa storia vi renda la lettura del regolamento più facile e piacevole. Speriamo che, dopo qualche partita a **Nemesis**, avrete le vostre storie da raccontare!

**È iniziata come un'infinità di altre volte prima di questa** – svegliarsi avvolti da una nebbiolina gelida all'interno dell'**Hibernatorium**, nel cuore della nave. Come sempre, soffrivamo di amnesia temporanea causata dal viaggio FTL e dall'ibernazione. Sapevamo come ci chiamavamo e avevamo qualche ricordo basilare, ma non ci ricordavamo esattamente dove fossimo o cosa dovessimo fare di preciso. La struttura della nave non ci risultava familiare. Sapevamo che da qualche parte a poppa si trovavano tre **Motori** e da qualche altra parte a prua c'era un **Ponte**. Eravamo anche addestrati a ricordare l'ubicazione delle **Capsule di Salvataggio**, nel caso qualcosa fosse VERAMENTE andato storto. Tutto il resto erano ricordi confusi. Ma questa volta l'amnesia non era il nostro unico problema - uno dei nostri compagni giaceva steso nella sua capsula con una voragine nel petto. Le luci di emergenza lampeggiavano senza sosta.

Essendo il **Capitano**, sapevo che dovevamo cercare di stare calmi, seguire le procedure, ispezionare la nave e controllare lo stato dei motori; ce ne servivano **almeno due** funzionanti per poter proseguire il viaggio. Dovevamo anche controllare le **coordinate** per assicurarci che la nave fosse ancora diretta verso la Terra.

Avevamo tutti guardato abbastanza film dell'orrore per sapere che ci servivano delle **armi**. Fortunatamente, i nostri armadietti erano proprio lì e contenevano l'equipaggiamento di base e gli **Oggetti** necessari per portare a termine i lavori che ci erano stati assegnati (anche se non erano tutti funzionanti). Tra la mia **6-Colpi** e gli altri oggetti personali, trovai anche qualcos'altro - una lettera contenente ordini speciali dal mio datore di lavoro. Qualche tempo addietro, il nostro **Meccanico** aveva scovato affari loschi riguardanti la Corporation e sosteneva che avrebbe testimoniato una volta tornato sulla Terra. La Corporation era stata molto chiara: non doveva tornare. A qualunque costo.

Sapevo che molti dei membri della mia compagnia avevano i loro segreti, i loro fini personali e i loro **Obiettivi Corporazione**. Non potevo fidarmi di loro. Ci dividemmo in due gruppi - il **Pilota** ed io dovevamo controllare il Ponte, mentre il **Meccanico** e lo **Scienziato** erano deputati al controllo della sezione di poppa, dove c'era la **Sala Motori**.

**Proseguii**, percorrendo il **Corridoio** con attenzione. Una volta entrato nella stanza successiva, udii un **Rumore** molto strano provenire dalla prua della nave. Poi, il **Portellone** si chiuse alle mie spalle. Errore di sistema! Meno male che dovevamo stare uniti...

**Mi guardai intorno** - mi trovavo in una sezione contenente le **Cabine** dei membri dell'equipaggio. Decisi di andare alla ricerca di qualche **Oggetto** utile e trovai un **Estintore** e un **Kit Medico**. Mi sentii immediatamente un po' più sicuro. In questo luogo non c'era altro, quindi decisi di proseguire. Ed è in questo momento che le cose precipitarono. Per prima cosa, scivolai su una specie di **Secrezione Verde** che mi coprì le gambe e non c'era verso di far venir via. E poi di nuovo quel **Rumore**.

**All'improvviso**, una **Larva** mostruosa mi saltò addosso dall'oscurità. A giudicare dai terribili artigli e dalle mandibole ero certo

che questa cosa mi avrebbe fatto qualcosa di orribile se non avessi agito in fretta. Così, continuai a sparare a quella cosa finché non smise di contrarsi, sprecando la maggior parte delle mie **Munizioni**.

A questo punto, sapevo che stava per succedere qualcosa di pazzesco. Era il momento di decidere se portare a compimento l'obiettivo della Corporation o se seguire il mio **Obiettivo Personale**. Realizai che non era il migliore dei momenti per far fuori un membro dell'equipaggio - il futuro dell'umanità era a rischio! Invece che uccidere il Meccanico, decisi che era meglio inviare un **Segnale** usando la nostra **Stanza delle Comunicazioni** per avvisare la Terra della nostra situazione. Poi, avrei **esaminato** una delle creature nel **Laboratorio** per trarne più informazioni possibile, prima di lasciare questa nave maledetta.

**Stavo pensando a un breve Riposo per rinfrancarmi i nervi** quando udii di nuovo quei rumori inquietanti. Stavolta non fui assalito da nulla, però. Spostandomi nella stanza successiva, entrai nel **Generatore**, dove ritrovai il **Pilota**. Era l'unico luogo dove potevamo attivare la **Sequenza di Autodistruzione** della nave. Considerando ciò che avevo appena visto, non mi sembrava poi una brutta idea... Sfortunatamente, la stanza era **Danneggiata** e andava prima riparata. Decidemmo che il Meccanico fosse la persona più adatta per il mestiere.

Ebbi modo di confrontarmi con il pilota, che confermò i miei timori - la Larva non era il nostro unico ospite a bordo. Venendo da me incontrò anche un **Adulto** che la attaccò. Fortunatamente, si trattava solo di una **Ferita Leggera**, anche se temevo potesse essere stata **Infettata**. E, poiché l'**Intruso** era alle nostre calcagna, non potevamo tornare all'**Hibernatorium**.

Nei minuti successivi ci spostammo con cautela da una stanza all'altra, tentando di recuperare più materiale possibile - io riuscii a **Creare** un **Lanciafiamme** di fortuna, usando alcuni **Composti Chimici** e **Attrezzi**. Più il tempo passava, più sentivamo i rumori avvicinarsi alla nostra posizione.

Molte delle stanze nelle quali entravamo erano danneggiate e una andava addirittura a **Fuoco**. Le cose non si mettevano bene. Sapevo che la nave non avrebbe resistito ancora a lungo prima di **esplodere**, quindi cercammo di riparare il **Sistema di Controllo Paratie** per **sbloccare** le nostre due **Capsule di Salvataggio** - eravamo un passo più vicini a sfuggire a quella trappola mortale.

**A quel punto decidemmo di dividerci**. Il pilota si diresse sul Ponte e io andai a inviare il Segnale. Inserii il mio codice nella consolle di comunicazione e iniziai a trasmettere; all'improvviso un'esplosione mi scaraventò contro il muro. Sebbene fossi stordito dall'impatto, mi resi conto che qualcuno aveva tentato di uccidermi. Infatti, pochi secondi dopo, il Meccanico irruppe nella stanza brandendo una **Molotov**.

Non poteva spararmi o ferirmi direttamente - grazie agli **innesti** cerebrali anti-aggressione, uno standard per evitare ammutinamenti o violenze a bordo. Tuttavia, l'uso di armi indirette era un metodo per aggirare la restrizione. C'era solo una cosa della quale non era a conoscenza: essendo il Capitano, potevo sfruttare l'innesto per **obbligarlo** a seguire un singolo ordine.

Ordinai al Meccanico di esplorare una delle stanze adiacenti. Sentii subito il rumore che speravo di sentire: uno degli **Intrusi** uscì dal Corridoio Tecnico e assalì quel povero idiota. Per assicurarmi che nessuno dei due ne uscisse vivo, lanciai una **Granata** nel corridoio.

Controllai le mie **Ferite** - la mia gamba era in pessime condizioni. Dopo avervi applicato un **Bendaggio** fui nuovamente in grado di muovermi, ma sapevo che si trattava di un rimedio temporaneo; avevo bisogno di **Curare** il danno appena possibile.

**Nonostante il dolore**, raggiunsi il Ponte, **Distruendo** un **Portellone Chiuso**. Là trovai il **Pilota** e le raccontai dell'attacco del Meccanico, ma andava troppo di fretta per preoccuparsene. Aveva appena impostato le coordinate per il salto iperluce verso la Terra. Non sapevamo se fossero rimasti in funzione motori a sufficienza per eseguire il salto, ma lei decise di correre il rischio. Ci rimaneva poco tempo per tornare all'**Hibernatorium**. Mancavano una manciata di minuti al **Salto**, dopodiché tutti quelli fuori dalla capsula di stasi sarebbero stati annichiti dalla tremenda accelerazione.

Le dissi di iniziare ad andare, sperando di avere il tempo di fare un salto al Laboratorio per completare il mio obiettivo personale. Ma c'era qualcosa nel suo comportamento o in come mi parlava che non mi convinceva... Non potevo esserne certo, ma in qualità di Capitano, avevo ormai imparato a fidarmi del mio istinto.

**Fortunatamente**, avevo la **Chiave di Accesso** per entrare nell'account di un membro dell'equipaggio - scelsi di controllare la posta del **Pilota**. Ciò che trovai fu sconvolgente. Voleva portare la nave in una base segreta su **Marte**, dove un'organizzazione mai sentita prima aveva in programma di usare gli **Intrusi** per qualche oscuro piano.

**Poi si scatenò l'inferno**. Ferito, circondato da forme di vita ostili e senza più alleati, diedi fondo a tutte le mie risorse per rimanere in vita. Quando un **Intruso Adulto** mi si parò davanti, gli svuotai addosso l'intero serbatoio del lanciafiamme, ma non fu sufficiente; la bestia affondò le sue viscidie mascelle nella mia spalla. Estrassi il revolver e, con il proiettile che conservavo per farla finita, gli feci saltare le cervella.

Stavo per perdere conoscenza per l'Emorragia, quando mi raggiunse lo Scienziato. Arrivava dal Laboratorio, dove aveva analizzato la **Carcassa** di uno degli **Intrusi** e aveva scoperto una **Debolezza** della loro specie. A quanto pare avevamo un obiettivo comune!

Mi aiutò e decidemmo di scappare insieme. Sfortunatamente per lui, non andò lontano. Fui costretto ad abbandonarlo quando venne attaccato da un'enorme **Nutrice**. Fu una dura scelta, ma qualcuno doveva pur arrivare sulla Terra ad avvisare gli altri!

**Finalmente**, raggiunsi il **Portello di Evacuazione**, ma qualcosa bloccava il passaggio. E infatti eccola ad aspettarmi. Una bestia terrificante, la più grande della sua specie; la **Regina**. Per difendermi, mi rimaneva solo un piccolo estintore e, con la forza della disperazione, glielo scaricai addosso.

Con mia enorme sorpresa, funzionò! Fuggi via, dandomi il tempo di gettarmi nella Capsula di Salvataggio e di lanciarla in tutta fretta.

Ce l'avevo FATTA. Ero SOPRAVVISSUTO.

O così credevo... Qualcosa si muove in me. Non so quanto tempo mi resta, lascio questo messaggio nel caso qualcuno trovi questa capsula dimenticata. Distruggete il mio corpo. Non esaminate queste creature, non tentate di controllarle in alcun modo. Se volete che l'umanità sopravviva, abbandonatele e non guardatevi indietro.



# PREPARAZIONE: PASSAGGI 1-13, TABELLONE

1] Posizionate il **tabellone** sul tavolo. Usate il lato base come mostrato in figura.



*Nota: il lato base del tabellone è identificato da una freccia rossa nell'angolo in alto a sinistra.*

2] Mescolate tutte le **tessere Stanza "2"** e posizionatele casualmente una (a faccia in giù) su ciascuno spazio Stanza "2" del tabellone.

*Le due tessere Stanza "2" rimanenti vanno riposte nella scatola.*

*Nota: non userete tutte le tessere Stanza "2" durante ogni partita; i giocatori non sapranno con certezza quali Stanze sono presenti in una partita.*

*Nota: quando rimettete i componenti nella scatola, fate attenzione a non guardarli.*

3] Allo stesso modo, posizionate le **tessere Stanza "1"** su ciascuno spazio del tabellone identificato con "1".

4] Prendete i **Gettoni Esplorazione**, mischiateli (senza guardarli) e posizionate casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza.

*Mettete nella scatola tutti i gettoni Esplorazione rimanenti.*

5] Prendete le **Carte coordinate** e posizionatele casualmente una (a faccia in giù) sull'apposito spazio vicino alla Cabina di Pilotaggio.

*Mettete nella scatola tutte le Carte coordinate rimanenti.*

6] Posizionate 1 segnalino Stato sullo spazio "B" del Tracciato Destinazione. Questo sarà il **Segnalino Destinazione**.

7] Prendete, scegliendoli casualmente, il giusto numero di **Gettoni Capsula di Salvataggio**:

– 1-2 giocatori: 2 Capsule di Salvataggio.

– 3-4 giocatori: 3 Capsule di Salvataggio.

– 5 giocatori: 4 Capsule di Salvataggio.

Posizionate la Capsula di Salvataggio che riporta il numero più basso nella Sezione "A", poi posizionate la seconda Capsula di Salvataggio (in ordine crescente) nella Sezione "B". Posizionate le restanti Capsule di Salvataggio alternandole tra la Sezione "A" e la Sezione "B".

I gettoni Capsula di Salvataggio devono essere posizionati con il lato "Bloccata" a faccia in su.

*Mettete nella scatola tutte le Capsule di Salvataggio rimanenti.*

8] Prendete entrambi i **gettoni Motore** identificati dal numero "4" (1 Danneggiato e 1 Funzionante) e mischiateli a faccia in giù. Posizionate a faccia in giù sul corrispondente spazio Motore "1" del tabellone, impilandoli uno sull'altro. Il gettone in cima indica l'attuale stato motore.

Ripetete lo stesso procedimento per i gettoni Motore "2" e "3".

*Importante: Assicuratevi che i giocatori non guardino il fronte dei gettoni, così che non sappiano se i motori siano funzionanti oppure no.*

9] Prendete la **Plancia Intruso**, posizionate a fianco del tabellone e posizionate nei relativi spazi:

– 5 **gettoni Uova**

– 3 **carte Debolezza** (casualmente). Sono da posizionare a faccia in giù, così che i giocatori non sappiano quali Debolezze incontreranno nel corso della partita.

*Mettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.*

10] Prendete il **Sacchetto Intruso** e inserite i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto, 4 Larve, 1 Aracnide, 1 Regina, 3 Intrusi Adulti.

Poi, aggiungete 1 Intruso Adulto aggiuntivo per ogni giocatore. I restanti gettoni Intruso vanno posizionati a fianco del tabellone, saranno usati nel corso della partita.

Posizionate anche i **gettoni Carcassa Intruso** a fianco del tabellone, serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

11] Mescolate e posizionate i seguenti mazzi a faccia in giù a fianco del tabellone: 3 mazzi **Oggetti** [ognuno del proprio colore], mazzo **Evento**, mazzo **Attacco dell'Intruso**, mazzo **Contaminazione** e mazzo **Ferita Grave**.

Posizionate il mazzo **Oggetti Creati** a fianco dei 3 mazzi Oggetti. Posizionate lo **Scanner** a fianco del mazzo Contaminazione.

*Mettete nella scatola tutte le carte Azione del Giocatore e tutte le carte Obiettivo Solitario/Collaborativo - questi due mazzi sono utilizzati solamente nella modalità di gioco avanzato - vedere Modalità di Gioco, pagina 27.*

12] Posizionate gli altri segnalini, gettoni e dadi a fianco del tabellone:

– **Segnalini Fuoco**

– **Segnalini Malfunzionamento**

– **Segnalini rumore**

– **Segnalini Munizione/Danno**

– **Segnalini Stato** (utilizzati come segnalini Ferite Leggere / Secrezione / Segnale / Autodistruzione / Tempo / Destinazione)

– **Gettoni Portellone**

– **Gettoni Cadavere del Personaggio Rossi**

– 2 **Dadi Combattimento**

– 2 **Dadi Rumore**

– **Gettone Primo Giocatore**

13] Posizionate 1 segnalino Stato sullo **spazio verde** del Tracciato del Tempo. Questo sarà il **segnalino del Tempo**.

Avete completato la preparazione del tabellone! Potete procedere con la preparazione dell'equipaggio, spiegato a pagina 8.

## SIMBOLI INTRUSO:



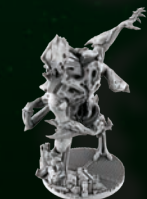
LARVE



ARACNIDI



INTRUSI ADULTI



NUTRICI



REGINA



«« PREPARAZIONE »»

12

11

10 NEMESIS

9 PLANCIA INTRUSO

3

12: 12 action cards (AZIONE) including ATtacco dell'intruso, FERITA GRAVE, EVENTO, STRUMENTO, STRUMENTO, STRUMENTO, and STRUMENTO CREATO.

11: 11 empty slots.

10: 10 NEMESIS tokens (a bag).

9: 9 PLANCIA INTRUSO cards, including DEBOLEZZE DELL'INTRUSO (INTRUDER WEAKNESS).

3: 3 STRUMENTO cards.

Other components: 12 dice (orange, blue, yellow, red, white, blue), 10 dice (red, black, white), 10 dice (red, black, white), 10 dice (red, black, white), 10 dice (red, black, white).

1

2

3

4

5

6

7

8

13

20

1: 1 MOTORE card.

2: 2 MOTORE cards.

3: 3 MOTORE cards.

4: 4 MOTORE cards.

5: 5 COORDINATE cards.

6: 6 dice (red, black, white).

7: 7 dice (red, black, white).

8: 8 dice (red, black, white).

13: 13 dice (red, black, white).

20: 20 dice (red, black, white).

Other components: 10 dice (red, black, white), 10 dice (red, black, white), 10 dice (red, black, white), 10 dice (red, black, white).



# PREPARAZIONE: PASSAGGI 14-20, EQUIPAGGIO

**14]** Prendete tante **carte Aiuto** quanti sono i giocatori e distribuitene una ciascuno casualmente. Queste carte indicano l'ordine di scelta dei Personaggi (Passaggio 17). In 3 giocatori, prendete le carte con il numero 1-3, in 4 giocatori le carte con il numero 1-4, e così via. Il numero mostrato sulla Carta Aiuto e sull'Inventario rappresenta il Numero del Giocatore - è importante non solo per scegliere il Personaggio, ma anche per alcuni Obiettivi.

*Mettete nella scatola tutte le Carte Aiuto rimanenti.  
Per ulteriori informazioni sugli Obiettivi - vedere pagina 12.*

**15]** Ogni giocatore riceve 1 **Portacarte Inventario** in plastica che riporta lo stesso numero della corrispondente carta Aiuto. Servirà per tenere nascoste tutte le carte Oggetto durante la partita.

*Questo è il vostro Inventario, il posto dove conservare tutti i vostri Oggetti Non-Pesanti, così voi sapete cosa avete, mentre gli altri giocatori possono solo immaginarlo.*

**16]** Rimuovete da entrambi i **mazzi Obiettivo (Corporation e Personali)** tutte le carte che riportano un numero di giocatori più alto del numero di giocatori che prendono parte alla partita.

Mescolate individualmente questi due mazzi e distribuite a ogni giocatore 1 carta dal mazzo Obiettivo Personale e 1 carta dal mazzo Obiettivo Corporation. I giocatori non devono rivelare agli altri giocatori il contenuto di queste carte!

*Mettete nella scatola tutte le carte Obiettivo rimanenti.*

*Quando un qualsiasi Personaggio incontra un Intruso per la prima volta, tutti i giocatori saranno tenuti a scegliere una tra le due carte Obiettivo da completare nel corso della partita*

*Per ulteriori informazioni sul Primo Incontro, vedere pagina 12.*

*Suggerimento: C'è una ragione ben precisa per cui i giocatori ricevono gli Obiettivi prima di scegliere i Personaggi! Conoscendo il nostro obiettivo, potete scegliere il Personaggio che si presta meglio a portarlo a termine.*

**17]** Mescolate tutte le **carte scelta del Personaggio**. I giocatori scelgono il loro Personaggio come segue: il giocatore 1 pesca casualmente 2 carte scelta del Personaggio, le rivela, ne sceglie 1 e rimescola l'altra nel mazzo scelta del Personaggio. Allo stesso modo procede il giocatore 2, poi il 3, e così via.

Un giocatore può giocare solamente il Personaggio che ha scelto con la carta scelta del Personaggio.

*Dopo la pesca, mettete nella scatola tutte le carte scelta del Personaggio rimanenti; non verranno più utilizzate.*

**18]** Ogni giocatore prende i seguenti componenti:

**A) La plancia Personaggio** corrispondente al Personaggio scelto nella fase di pesca dei Personaggi.

**B) La miniatura** del Personaggio, che posiziona nell'Hibernarium. Posizionate la miniatura del vostro Personaggio in uno degli anelli di plastica colorati.

**C) Il mazzo delle carte Azione** relativo al Personaggio, che va mescolato e posizionato a faccia in giù alla sinistra della plancia Personaggio.

**D) La carta Oggetto Iniziale (Arma)** del Personaggio, da posizionare in uno dei due spazi Mano sulla plancia del Personaggio. Dopodiché, posizionare un numero di **segnalini Munizione** pari alla capienza massima di Munizioni dell'Arma, indicato sulla carta Arma.

**E) I 2 Oggetti di Missione** del proprio Personaggio e li posiziona, in **orizzontale** e a faccia in su, vicino alla plancia del Personaggio. Questi oggetti **NON** sono attivi all'inizio della partita, ma i giocatori possono eseguire mini-esplorazioni per sbloccarli durante la partita.

*Mettete nella scatola tutte le plance Personaggio rimanenti, non saranno usate in questa partita.*

**F)** Lasciate questo spazio per la pila degli scarti Azione - è qui che andranno le carte Azioni utilizzate (insieme alle carte Contaminazione).

**19]** Il giocatore 1 prende il **gettone Primo Giocatore**.

**20]** Posizionate il **gettone Cadavere del Personaggio blu** nell'Hibernarium. Rappresenta il corpo di un povero cristo stramazzato in una pozza di sangue. Durante la partita, considerate questo gettone come l'**Oggetto Cadavere del Personaggio**.

*Il gettone Cadavere del Personaggio blu viene sempre assegnato al primo morto rinvenuto sulla nave.*





«« DESCRIZIONE DEL TABELLONE »»»



### PILE DEGLI SCARTI

Lasciate uno spazio vuoto per la pila degli scarti vicino a ognuno dei seguenti mazzi: Oggetti, Eventi, Attacco dell'Intruso e Ferite Gravi.

*Nota: C'è uno spazio ben definito per la pila degli scarti Azione, segnalato su ognuna delle plance del Personaggio. Le carte Contaminazione finiscono nella pila degli scarti Azione del giocatore fino al momento in cui vengono rimosse dal gioco.*

Tutte queste carte vanno scartate a faccia in su.

Tutti i segnalini vanno scartati nell'apposita pila.

### DESCRIZIONE DEL TABELLONE

- 1 – Hibernarium (Stanza Speciale)
- 2 – Cabina di Pilotaggio (Stanza Speciale)
- 3 – Spazio carte Coordinate
- 4 – Tracciato Destinazione
- 5 – Motore 01, Motore 02, Motore 03 (Stanze Speciali)  
*Importante: Durante il Movimento, le Stanze Speciali vengono considerate come Stanze già esplorate.*
- 6 – Spazi Capsule di Salvataggio
- 7 – Esempio di Stanze esplorate
- 8 – Esempio di Stanze inesplorate
- 9 – Esempio di Ingressi dei Corridoi Tecnici
- 10 – Spazio dei Corridoi Tecnici
- 11 – Tracciato del Tempo
- 12 – Tracciato dell'Autodistruzione
- 13 – Esempi di segnalini Oggetto
- 14 – Esempi di Corridoi
- 15 – Esempi di Numero dei Corridoi
- 16 – Esempio di Numero delle Stanze



# FLUSSO DI GIOCO

**I**l gioco si compone di una serie di **turni** consecutivi e si conclude non appena viene raggiunta una qualsiasi condizione di fine partita.

Per ulteriori informazioni sullo Scopo dei Giocatori e sulla Fine della Partita - vedere pagina 11.

## ORDINE DI TURNO

Ogni turno si divide in due Fasi consecutive:

- I: Fase Giocatori,
- II: Fase Evento.

## I: FASE GIOCATORI

Risolvere i passaggi seguenti:



### 1: PESCARE LE CARTE AZIONE

All'inizio di ogni Fase Giocatori, tutti i giocatori pescano carte dal loro mazzo Azione fino ad averne 5 nella propria mano.

Se in un qualunque momento della partita è necessario pescare un'altra carta dal mazzo Azione per aggiungerla alla propria mano ma il mazzo è finito, rimescolare tutte le carte nella pila degli scarti per formare un nuovo mazzo Azione. Dopodiché pescare il numero di carte Azione necessario.

### 2: GETTONE PRIMO GIOCATORE

Dopo che tutti i giocatori hanno pescato le loro carte Azione, il giocatore con il gettone Primo Giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra.

*Nota: Durante il primo turno di gioco non passare il gettone Primo Giocatore.*

Ogni volta che ai giocatori è richiesto di eseguire azioni in **ordine**, si inizia dal giocatore in possesso del gettone Primo Giocatore e si prosegue in senso orario.

### 3: ROUND DEL GIOCATORE

Cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore completa un round di 2 Azioni.

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro round di 2 Azioni (o hanno passato), si comincia con un'altra serie di round. **In ordine, ogni giocatore esegue 2 Azioni (o passa) - e si prosegue in questo modo finché c'è ancora almeno un giocatore che non ha ancora passato.** Quando tutti i giocatori hanno passato, si passa alla Fase Evento.

Se un giocatore non può eseguire alcuna Azione o decide di non eseguirne nel suo round, deve necessariamente passare.

Se un giocatore esegue una sola azione invece delle due previste, deve necessariamente passare.

Tutti i giocatori che hanno passato non possono eseguire più ALCUNA azione in quella Fase.

Quando un giocatore passa, può scartare un qualsiasi numero di carte, ponendole nella Pila degli Scarti.

Per indicare che hanno passato, i giocatori girano la carta Aiuto sul lato "passare".

*Nota: Quando un Personaggio finisce il proprio round in una Stanza con un segnalino Fuoco, subisce sempre una Ferita Leggera - vedere segnalino Fuoco, pagina 17.*

Le Azioni disponibili sono descritte in dettaglio più avanti - vedere sezione Azioni, pagina 12.

## II: FASE EVENTO

Risolvere i passaggi seguenti:

### 4: TRACCIATO DEL TEMPO

Spostare di uno spazio verso destra il segnalino del Tempo sul Tracciato del Tempo.

Se la sequenza di Autodistruzione è attiva, spostare anche il relativo segnalino di uno spazio sul Tracciato verso destra.

### 5: ATTACCO INTRUSO

Ogni Intruso in Combattimento con un Personaggio attacca.

Per ulteriori informazioni sull'Attacco dell'Intruso - vedere Combattimento, pagina 18.

### 6: DANNO DA FUOCO

Ogni Intruso che si trova nella stessa Stanza di un segnalino Fuoco subisce 1 Danno.

Per ulteriori informazioni sui Danni all'Intruso - vedere Combattimento, pagine 18-20.

Per ulteriori informazioni sul Fuoco - vedere pagina 17.

### 7: RISOLVERE LA CARTA EVENTO

Pescare e risolvere 1 carta Evento:

- **MOVIMENTO DELL'INTRUSO** - Tutti gli Intrusi con il medesimo **Simbolo Intruso** mostrato sulla carta Evento (e che NON si trovano in una Stanza con un Personaggio) **si muovono** in una

#### ESEMPIO DI UNA CARTA EVENTO



**1, 2) Simboli intruso e numero della direzione** - unicamente gli Intrusi il cui simbolo appare sulla carta (e che non sono in Combattimento) si muovono nel Corridoio il cui numero è indicato sulla carta.

In questo esempio, durante il movimento dell'Intruso, tutti gli Intrusi Adulti, le Nutrici e la Regina si muoveranno lungo il Corridoio numero 1.

**3) Effetto dell'evento** - questo effetto si innesca dopo che è stato eseguito il movimento dell'Intruso.

In questo esempio, controllare che il segnalino Malfunzionamento sia presente nella Stanza del Generatore per innescare l'effetto. Poi RIMUOVERE questo Evento dal gioco (rimettendolo nella scatola) e rimescolate il mazzo Evento e la Pila degli Scarti.

Stanza vicina attraverso il Corridoio con il numero corrispondente a quello segnalato sulla carta Evento.

Per ulteriori informazioni sui Corridoi e sulle Stanze - vedere pagina 14.

Se il numero indica un Corridoio Tecnico, rimuovere quella miniatura dell'Intruso dal tabellone e inserire i suoi gettoni Intruso nel sacchetto Intruso.

Per ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici - vedere pagina 16.

- **EFFETTO DELL'EVENTO** - Dopo il movimento dell'Intruso, risolvere l'effetto descritto sulla carta Evento.

Dopo aver risolto la carta Evento, scartatela nella pila degli scarti Evento (a meno che il testo della carta indichi diversamente). Se il mazzo delle carte Evento finisce (cosa che accade molto raramente), mescolate le carte Evento scartate e componete un nuovo mazzo di carte Evento.

### 8: SVILUPPO DEL SACCHETTO INTRUSO

Pescare 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.

L'effetto dipende dal tipo di gettone estratto:



**LARVA** - Rimuovere questo gettone dal sacchetto Intruso e sostituirlo con 1 gettone Adulto.



**ARACNIDE** - Rimuovere questo gettone dal sacchetto Intruso e sostituirlo con 1 gettone Nutrice.



**ADULTO** - Tutti i giocatori in ordine di turno fanno un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, il giocatore non esegue il Tiro Rumore. Rimettere il gettone Intruso Adulto nel sacchetto Intruso.



**NUTRICE** - Tutti i giocatori in ordine di turno fanno un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, il giocatore non esegue il Tiro Rumore. Rimettere il gettone Nutrice nel sacchetto Intruso.



**REGINA** - Se ci sono Personaggi nella Stanza Nido, posizionare la miniatura della Regina in quella Stanza e risolvere un Incontro.

Per ulteriori informazioni sugli Incontri - vedere pagina 18.

Se non sono presenti Personaggi nel Nido (o la sua posizione non è ancora stata scoperta), aggiungere un ulteriore gettone Uova sulla plancia Intruso. Rimettere il gettone Regina nel sacchetto Intruso.



**VUOTO** - Aggiungere 1 gettone Intruso Adulto al Sacchetto Intruso. Se non ci sono gettoni Intruso Adulto disponibili, non accade nulla. Rimettere il gettone Vuoto nel sacchetto Intruso.

Per ulteriori informazioni sui Tiri Rumore - vedere pagina 15.

### 9: FINE DEL TURNO

Iniziare un nuovo turno.

Il turno termina dopo che lo sviluppo del sacchetto Intruso è stato completato. Ciò significa che devono essere eseguiti tutti gli Incontri, Attacchi a Sorpresa ecc. Dopodiché inizia un nuovo turno con la Fase Giocatori e tutti i giocatori pescano le proprie carte Azione.



# SCOPO DEI GIOCATORI E FINE DELLA PARTITA

## SCOPO DEI GIOCATORI

In *Nemesis* potrebbe esserci più di un vincitore, ma non è un gioco cooperativo – i giocatori possono (e devono, in alcuni casi) cooperare, ma ogni giocatore ha il proprio Obiettivo da completare. Il fatto che gli altri giocatori completino l'Obiettivo è irrilevante ai fini della tua vittoria.

Per vincere, i giocatori devono soddisfare due condizioni:

1) **COMPLETARE IL PROPRIO OBIETTIVO**, descritto sulla carta Obiettivo scelta dal giocatore.

2) **SOPRAVVIVERE** – secondo una delle due opzioni: [1] ibernare il proprio Personaggio nell'Hibernatorium, mentre la nave ancora funzionante esegue un salto iper-luce verso la Terra OPPURE [2] usare una delle Capsule di Salvataggio per scappare dalla nave.

*Importante: Alcune carte Obiettivo potrebbero chiedere a un Personaggio di cambiare la rotta della nave – es: richiedere che la nave si diriga verso Marte invece che verso la Terra.*

*Per ulteriori informazioni sull'Hibernatorium – vedere spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

*Per ulteriori informazioni sulle Capsule di Salvataggio – vedere spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

*Per ulteriori informazioni sulle Coordinate – vedere Cabina di Pilotaggio, spiegazione delle stanze, pagina 26.*

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:



● Il segnalino del Tempo si sposta sullo spazio rosso finale del Tracciato del Tempo – la nave salta immediatamente nell'iperspazio. Tutti i personaggi a bordo che non sono in ibernazione muoiono per l'impatto della forza-g.

*Importante: La morte istantanea a causa del salto nell'iperspazio non si applica agli Intrusi, quindi se uno degli Obiettivi era uccidere la Regina, una Nutrice o distruggere il Nido, avete fallito la missione.*



● Il segnalino dell'Autodistruzione si sposta sullo spazio rosso finale del Tracciato dell'Autodistruzione (identificato dall'icona con il "teschio") OPPURE vi viene ordinato di posizionare il 9° segnalino Fuoco o il 9° segnalino Malfunzionamento – la nave esplose/perde l'integrità dello scafo e tutti i Personaggi a bordo muoiono (siano svegli o ibernati). Muore anche tutto il resto a bordo della nave, inclusi gli Intrusi (questo potrebbe rivelarsi importante per completare alcuni Obiettivi).

*Per ulteriori informazioni sull'Autodistruzione – vedere Stanza Generatore o spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

● L'ultimo personaggio vivo (non ibernato) a bordo della nave muore, si iberna o usa una Capsula di Salvataggio – ciò significa che non c'è altro da fare a bordo della nave.

*Se la sequenza di Autodistruzione era attiva, spostate il relativo segnalino sullo spazio rosso finale del Tracciato dell'Autodistruzione. Se non era attiva, spostate il segnalino del Tempo sullo spazio rosso finale del Tracciato del Tempo. In entrambi i casi risolvete gli effetti di quei segnalini.*

Se una delle condizioni precedentemente descritte è stata soddisfatta e c'è ancora almeno 1 Personaggio vivo (sia esso addormentato nell'Hibernatorium o evacuato in una Capsula di Salvataggio), andate al passaggio Controllo delle Condizioni di Vittoria.

## CONTROLLO CONDIZIONI DI VITTORIA



### 1) CONTROLLO MOTORI:

Se la nave si è salvata fino a questo momento, i suoi Motori sono funzionanti. Rivelate tutti i gettoni Motore in cima ai tre Motori.

Se 2 o 3 dei gettoni Motore rivelati mostrano lo stato Danneggiato, la nave esplose e tutti i Personaggi ibernati muoiono. Muore anche tutto il resto a bordo della nave, inclusi gli Intrusi (questo potrebbe rivelarsi importante per completare alcuni Obiettivi).

*Nota: Un segnalino Malfunzionamento nella Sala Motori disabilita solamente quella Azione Stanza. Se il Motore era Funzionante, non conta come Danneggiato, indipendentemente dal segnalino Malfunzionamento.*

*Per ulteriori informazioni sui Motori – vedere la spiegazione delle Stanze, pagina 26.*



### 2) CONTROLLO COORDINATE:

Se la nave si è salvata fino a questo momento, rivelate la carta Coordinate e controllate la posizione attuale del segnalino Coordinate. Se la nave non è diretta verso la Terra, tutti i Personaggi addormentati nell'Hibernatorium muoiono.

*L'Obiettivo Quarantena, che richiede un'altra destinazione per il salto (Marte) è l'unica eccezione a questa regola. Qualsiasi Personaggio con questo Obiettivo non muore se è addormentato nell'Hibernatorium e la destinazione della nave è Marte.*

*Importante: La morte istantanea causata da una destinazione che non sia la Terra non si applica agli Intrusi!*

*Nota: In questo caso, anche se un Personaggio muore, la nave non viene distrutta.*

*Per ulteriori informazioni sulle Coordinate – vedere Cabina di Pilotaggio, spiegazione delle Stanze, pagina 26.*



### 3) CONTROLLO CONTAMINAZIONE:

Ogni Personaggio vivo (sia addormentato nell'Hibernatorium, sia evacuato nella Capsula di Salvataggio) controlla le proprie carte Contaminazione.

A) Il giocatore Scannerizza tutte le carte Contaminazione nel proprio mazzo Azione, nella pila degli scarti e in mano.

B) Se è presente almeno 1 carta "INFETTO", quel giocatore mescola tutte le carte (Azione e Contaminazione) per creare un nuovo mazzo Azione, poi pesca le prime 4 carte. Se è presente almeno 1 carta Contaminazione (Infetto o meno), quel Personaggio muore. Se non pesca carte Contaminazione, la fortuna è dalla tua parte e sopravvive!

*Se c'è una Larva sulla Plancia del Personaggio, il giocatore salta il passaggio A e risolve il passaggio B.*

*Per ulteriori informazioni sulla Scannerizzazione delle carte Contaminazione – vedere pagina 20.*



### 4) CONTROLLO OBIETTIVO:

Se sono rimasti Personaggi vivi a questo passaggio, dovete solo controllare se siete riusciti a portare a termine l'Obiettivo che avevate scelto. Ogni giocatore il cui Personaggio è ancora in vita rivela agli altri giocatori la propria carta Obiettivo e controlla se è riuscito a soddisfarne i requisiti.

## FINIRE IL GIOCO PRIMA DEGLI ALTRI GIOCATORI

Se un Personaggio usa una Capsula di Salvataggio, si iberna o muore, non può più prendere parte alla partita e il giocatore può solo partecipare da spettatore. Alla fine del gioco, i Personaggi rimasti in vita valutano se sono riusciti a portare a termine il proprio obiettivo e se, quindi, hanno vinto la partita.

*Il giocatore il cui Personaggio muore per primo può proseguire la partita interpretando un Intruso – vedere Modalità di Gioco, Giocare come Intruso, pagina 27.*



## PUNTI CRITICI DELLA PARTITA

Durante la partita, ci sono due punti critici che non sono legati a un turno in particolare, ma che vengono scatenati da particolari condizioni:

- Il Primo Incontro con un Intruso.
- Il primo Personaggio morto.

### PRIMO INCONTRO

*La prima volta che un membro dell'equipaggio incontra un Intruso, tutti sono chiamati a una scelta - seguire le direttive della Corporation oppure portare a termine gli obiettivi personali.*

Quando la prima **miniatura** Intruso (di qualsiasi tipo) viene posizionata sulla plancia, la situazione cambia drasticamente. **Ogni giocatore deve scegliere immediatamente 1 delle 2 carte Obiettivo in suo possesso. Quella rimasta deve essere rimossa dal gioco a faccia in giù** (senza che venga rivelata agli altri giocatori). Poi viene risolto l'incontro che ha dato il via a questa procedura e il gioco può continuare normalmente.

D'ora in poi, ogni giocatore avrà solo 1 Obiettivo a disposizione e dovrà cercare di portarlo a termine (sempre tenendolo segreto agli altri giocatori).

*Nota: I giocatori non possono guardare le carte Obiettivo eliminate degli altri giocatori! Nota: Le Uova non sono considerate Intrusi.*

*Per ulteriori informazioni sugli Incontri - vedere Incontri e Combattimento, pagina 18.*



### PRIMO PERSONAGGIO MORTO

La prima volta che un Personaggio (di qualsiasi giocatore) muore, l'IA della nave inizia immediatamente le procedure di emergenza:

**Tutte le Capsule di Salvataggio si sbloccano in automatico (girare i gettoni dal lato Sbloccato).**

*Fino alla fine della partita possono essere bloccate (e sbloccate) normalmente (per esempio usando l'Azione Stanza Controllo Paratie).*

*Per ulteriori informazioni sulle Capsule di Salvataggio e sulla Stanza Controllo Paratie - vedere la spiegazione delle Stanze, pagine 26 e 25.*

*Inoltre, il primo Personaggio morto può giocare come Intruso - vedere pagina 27.*

### AUTODISTRUZIONE E IBERNAZIONE:

Ci sono altri 2 momenti importanti che potrebbero verificarsi nel corso della partita:



● **APERTURA CAMERE IBERNAZIONE:** Quando il Tracciato del Tempo raggiunge un qualsiasi spazio **blu**, le camere di ibernazione si aprono. I Personaggi **NON POSSONO** accedervi prima di quel momento.



● **L'AUTO-DISTRUZIONE È CRITICA:** Quando il Tracciato dell'Autodistruzione raggiunge un qualsiasi spazio **giallo**, tutte le Capsule di Salvataggio sono automaticamente sbloccate e i Personaggi non possono più fermare la sequenza di Autodistruzione.

## OBIETTIVI

Poiché completare la maggior parte degli Obiettivi richiede una certa conoscenza del gioco (es: azioni Stanza, regole per distruggere la nave, funzionalità delle Capsule di Salvataggio, ecc.), di seguito troverete alcuni suggerimenti che potrebbero essere d'aiuto per trovare le sezioni corrette nel Regolamento, durante le prime partite.

*Importante! Al di là dell'Obiettivo che sceglierete, il vostro Personaggio deve sopravvivere! Ciò significa devono o ibernarsi o entrare in una Capsula di Salvataggio.*

### UN TALE PERSONAGGIO NON PUÒ SOPRAVVIVERE

Ciò significa che il Personaggio di quel determinato giocatore non può essere vivo alla fine della partita (non possono essere ibernati o aver usato una Capsula di Salvataggio). Non è necessario ucciderlo con una delle vostre Azioni - devono solo essere morti. Potrebbe essere una buona idea chiudere quel Personaggio in una stanza con un Intruso o che va a Fuoco. Chissà, potresti persino farti aiutare da un altro giocatore?

Potresti anche abbandonare la nave a bordo di una Capsula di Salvataggio, lasciando il resto dell'equipaggio alle prese con Fuoco, Malfunzionamenti, Motori Danneggiati, procedure di Autodistruzione o Coordinate che non portano da nessuna parte e sperare che muoiano tutti o che la nave esploda!

*Per ulteriori informazioni sull'Hibernatorium, sulle Capsule di Salvataggio e sui Motori - vedere la spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

*Per ulteriori informazioni su Fuoco, Malfunzionamento, Motori Danneggiati e Autodistruzione - vedere Fine della partita, pagina 11.*

*Per ulteriori informazioni sul segnalini Fuoco e sui Segnalini Malfunzionamento - vedere pagina 17.*

*Per ulteriori informazioni sull'Autodistruzione - vedere Generatore, spiegazione delle Stanze, pagina 24.*

### IL TUO PERSONAGGIO È L'UNICO SOPRAVVISSUTO

Non deve sopravvivere nessun Personaggio oltre al tuo.

### LANCIARE IL SEGNALE

Lanciare il Segnale significa che devi trovare la Sala Comm ed eseguire la relativa Azione Stanza. C'è sempre una Sala Comm a bordo - cercate fra le Stanze con il numero "1" sul retro.

*Per ulteriori informazioni sulla Sala Comm - vedere spiegazione delle Stanze, pagina 24.*

### LA NAVE DEVE RAGGIUNGERE LA TERRA/MARTE

La nave arriverà a destinazione solo se vengono inserite le Coordinate corrette nella Cabina di Pilotaggio e se almeno 2 dei 3 Motori sono ancora Funzionanti.

*Per ulteriori informazioni su Coordinate, Cabina di Pilotaggio e Motori - vedere spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

*Per ulteriori informazioni sui Motori-danneggiati - vedere Fine della partita, pagina 11.*

### RIVELARE UNA DEBOLEZZA

Le debolezze possono essere rivelate portando un Oggetto al Laboratorio ed eseguendo l'azione Stanza corrispondente. Non è importante che siate voi ad eseguire la ricerca, purché sia rivelata una Debolezza entro la fine della partita. Le Uova degli Intrusi potrebbero trovarsi nel Nido. Il Nido e il Laboratorio si trovano sempre sulla plancia - cercate fra le Stanze con il numero "1" sul retro.

*Per ulteriori informazioni sulle carte Debolezza Intruso - vedere pagina 21.*

*Per ulteriori informazioni sugli Oggetti - vedere pagina 22.*

*Per ulteriori informazioni sul Laboratorio e sul Nido - vedere la spiegazione delle Stanze, pagina 24 e 25.*

### DISTRUGGERE IL NIDO

Il Nido è distrutto quando non contiene più Uova. Per distruggere le Uova, controlla la descrizione del Nido sulla spiegazione delle Stanze.

Il Nido si trova sempre sulla plancia - cercate fra le Stanze con il numero "1" sul retro.

*Per ulteriori informazioni sul Nido - vedere la spiegazione delle Stanze, pagina 25.*

## AZIONI

**D**urante ognuno dei loro round, i giocatori possono svolgere numerose Azioni. Esistono 4 gruppi di Azioni nel gioco:

- Azioni Base
- Azioni da carte Azione
- Azioni da carte Strumento
- Azioni da tessere Stanza

*Per ulteriori informazioni sulle Fasi Giocatore - vedere pagina 10.*



Icone Azione

### COSTO AZIONE

Ogni Azione mostra un'icona Azione; il numero di icone corrisponde al Costo per eseguire quella determinata Azione. Per pagarne il Costo, il giocatore deve scartare il numero esatto di carte Azione (di qualsiasi tipo) dalla sua mano. Le carte Scartate vengono posizionate a faccia in su nella pila degli scarti.

*Importante: Anche se fanno parte del mazzo Azione, le carte Contaminazione non sono carte Azione. Non possono essere scartate dalla propria mano per pagare il costo delle Azioni. Le carte Contaminazione rappresentano il livello di stanchezza del Personaggio - e a volte anche qualcosa di peggio.*

*Per ulteriori informazioni sulle carte Contaminazione - vedere pagina 20.*



### SOLO IN COMBATTIMENTO/SOLO NON IN COMBATTIMENTO

Alcune delle Azioni e degli Strumenti specificano quando devono essere usate:



— **SOLO IN COMBATTIMENTO** — Il Personaggio può eseguire questa Azione solo in Combattimento.

*Un Personaggio è considerato in combattimento quando c'è un Intruso nella sua Stanza. Le Uova non sono Intrusi.*



— **SOLO NON IN COMBATTIMENTO** — Il Personaggio può eseguire questa Azione solo quando **NON** è in Combattimento.

Se una determinata Azione non mostra nessuno dei simboli qui rappresentati, significa che quell'azione può essere eseguita sia in Combattimento sia non in Combattimento.



## AZIONI BASE

Ogni Personaggio ha lo stesso set di Azioni Base. Queste Azioni sono sempre disponibili per tutti i Giocatori, a patto che soddisfino le condizioni riportate sulle carte. Trovate di seguito una descrizione dettagliata di queste Azioni.

**1 MOVIMENTO** - potete muovere la miniatura del vostro Personaggio nella Stanza accanto, applicando tutte le regole base di Movimento.

Per ulteriori informazioni su Movimento - vedere pagina 14.

**2 MOVIMENTO CAUTO** - funziona come l'Azione Movimento, ma invece che eseguire un tiro Rumore dopo il movimento, posizionate un segnalino Rumore in un Corridoio a vostra scelta, connesso alla stanza in cui state entrando.

Se è già presente un segnalino Rumore in ognuno dei Corridoi connessi alla Stanza nella quale volete entrare o se siete in Combattimento non potete eseguire l'Azione Movimento Cautivo.

Un Corridoio non può mai contenere più di un segnalino Rumore.

Per ulteriori informazioni su Movimento, tiri Rumore e segnalini Rumore - vedere pagine 14-15.

**1 SPARARE** - attaccare l'Intruso con un'Arma nella Mano del vostro Personaggio, scartando un segnalino Munizione da quella carta Arma. Potete solo sparare agli Intrusi che si trovano nella stessa Stanza del vostro Personaggio.

Per ulteriori informazioni su Sparare - vedere Incontro e Combattimento, pagina 18.

Per ulteriori informazioni sugli Strumenti nella Mano del Personaggio - vedere Strumenti, pagina 22.

**1 ATTACCO IN MISCHIA** - attaccare un Intruso a mani nude (o improvvisando qualcos'altro). Potete solo attaccare gli Intrusi che si trovano nella stessa Stanza del vostro Personaggio.

Per ulteriori informazioni su Attacco in Mischia - vedere Incontro e Combattimento, pagina 19.

**1 RACCOGLIERE OGGETTO PESANTE** - raccogliere 1 Oggetto Pesante dalla Stanza in cui vi trovate. Può essere il Cadavere di un Personaggio, la Carcassa di un Intruso o una delle Uova degli Intrusi.

Nota: Quando Cercate e trovate Strumenti pesanti, non dovete usare questa Azione; questa Azione si applica solo agli Oggetti.

Per ulteriori informazioni sugli Oggetti Pesanti - vedere pagina 22.

**1 SCAMBIARE** - Potete scambiare con tutti i Personaggi che si trovano nella Stanza in cui vi trovate.

I giocatori possono mostrare agli altri le carte Strumento e gli Oggetti che vogliono Scambiare e, se sono d'accordo, scambiarseli. Anche se più giocatori prendono parte allo Scambio, l'unico giocatore che esegue l'Azione è quello che ha dato inizio allo Scambio. Un giocatore può scegliere di dare una carta Strumento o un Oggetto senza chiedere nulla in cambio.

Nota: I Personaggi non possono scambiarsi Munizioni.

**1 CREARE STRUMENTO** - scartare 2 carte Strumento con le relative icone blu Creare per ottenere una carta Strumento Creato con le stesse icone Creare (ma in grigio) dello Strumento appena scartato.

Uno Strumento Creato non può essere costruito senza la relativa carta, anche se si possiedono i componenti blu richiesti.

Per ulteriori informazioni su Strumenti Creati - vedere pagina 23.

## AZIONI DELLE CARTE AZIONE



Ogni Personaggio ha il suo, parzialmente unico, set di 10 carte Azione, che rappresenta le Azioni che possono essere eseguite dal Personaggio. La descrizione di ogni Azione è riportata sulla carta Azione corrispondente.

Per eseguire l'Azione della carta, scartate quella carta dalla vostra Mano (a faccia in su) e pagarne il Costo

Importante: in questo caso, il Costo di un'Azione è rappresentato dal numero di carte Azione che è necessario scartare dalla propria Mano in aggiunta alla carta Azione con l'Azione che si intende eseguire.

Se una carta Azione ha 2 sezioni separate da [O], il giocatore sceglie quale delle due vuole eseguire.

### ESEMPIO DI UNA CARTA AZIONE:



Questa è una carta Azione del Capitano - Riparazioni di Base.

1) Icona "Solo Non In Combattimento"; questa Azione non può essere eseguita in Combattimento.

2) Costo Azione. In questo caso, per eseguire una Riparazione di Base, il giocatore deve scartare 2 carte Azione aggiuntive dalla propria Mano.

3) Effetto dell'Azione.

4) Mostra che questa Azione può essere eseguita in uno dei 2 seguenti modi:

- scartando un segnalino Malfunzionamento da una Stanza
- OPPURE Riparando/Sabotando uno dei Motori.

## AZIONI DELLE CARTE STRUMENTO



Alcune carte Strumento consentono ai Personaggi di eseguire specifiche Azioni. La descrizione è presente sulle carte Strumento.

Per ulteriori informazioni sugli Strumenti - vedere pagina 22.

## AZIONI DELLE STANZE



La maggior parte delle Stanze consente ai Personaggi di eseguire specifiche Azioni. La descrizione di ogni Azione Stanza è presente nella spiegazione delle Stanze (pagina 24).



# MOVIMENTO E GETTONI ESPLORAZIONE

**M**uoversi per la nave è una delle attività di base dei Personaggi durante la partita. I Personaggi vagheranno per la nave alla scoperta di nuove stanze, alla ricerca strumenti utili o a volte indispensabili alla loro sopravvivenza, per tentare di completare i loro obiettivi, per riparare macchinari danneggiati e pericolosi o per domare incendi. Tutto, insomma, per... trovare una via di fuga da questo casino!

## STANZE E CORRIDOI



Le miniature dei Personaggi possono essere posizionate ed eseguire le Azioni solamente nelle **STANZE** (tenete presente che le Stanze Speciali, come l'Hibernatorium, la Sala Motori o la Cabina di Pilotaggio vengono considerate come normali Stanze).

*I gettoni Capsule di Salvataggio sono l'unica eccezione a questa regola – vedere Capsule di Salvataggio, spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

Allo stesso modo, anche le miniature degli Intrusi possono essere posizionate solamente nelle Stanze.

**I CORRIDOI** collegano le Stanze e sono usati per muoversi tra le Stanze; i Personaggi e gli Intrusi non ci si possono fermare per alcuna ragione.

Gli effetti del movimento attraverso un Corridoio vengono risolti **DOPO** il movimento nella Stanza.

## AZIONE MOVIMENTO

L'azione più comune per muoversi in giro per la nave è il **MOVIMENTO**.

*Per ulteriori informazioni sull'Azion Movimento – vedere Azioni, pagine 13-14.*

Eseguire un'Azion Movimento significa spostare la miniatura del proprio Personaggio in una Stanza **adiacente**.

Due Stanze si considerano adiacenti quando sono direttamente collegate da **1 Corridoio**. I Portelloni Chiusi impediscono l'"adiacenza" tra due Stanze.

*Per ulteriori informazioni sui Portelloni Chiusi – vedere pagina 17.*

**Dopo essere entrati in una Stanza, risolvere sempre i passaggi seguenti:**

**1)** Se la tessera Stanza era **inesplorata** (a faccia in giù), giratela (a faccia in su). Successivamente, rivelate il **GETTONE ESPLORAZIONE** presente sulla tessera Stanza.

*Per ulteriori informazioni sui gettoni Esplorazione – vedere pagina 14.*

**2)** Se il Personaggio entra in una Stanza vuota (esplorata o inesplorata, senza altri Personaggi o Intrusi), eseguire un **TIRO RUMORE**.

*Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore – vedere pagina 15.*

Se non è presente nessuno nella Stanza nella quale si vuole entrare (Personaggi o Intrusi), **non** eseguire alcun **TIRO RUMORE**.

*Suggerimento: muoversi per la nave in gruppi potrebbe essere vantaggioso, ma si generano rischi addizionali: in quel caso, verrà richiesto a tutti i Personaggi di eseguire un tiro Rumore.*

## ALTRE AZIONI MOVIMENTO

Alcune Azioni consentono ai Personaggi di eseguire Azioni Movimento con regole modificate: **Movimento Cauto** e **Ricognizione**.

*Per ulteriori informazioni sul Movimento Cauto – vedere Azioni di Base, pagina 13.*

*Per ulteriori informazioni sulla Ricognizione – vedere le carte Azione Esploratore.*

*Importante: Per eseguire un'Azion Movimento per lasciare una Stanza contenente un Intruso, dovete applicare la regola sulla Fuga – vedere Incontro e Combattimento, pagina 18-19.*

### ESEMPIO DI MOVIMENTO IN UNA STANZA OCCUPATA



*In questo esempio, l'Esploratore si muove in una Stanza già occupata dal Capitano. Poiché è presente qualcuno nella Stanza in oggetto, **NON** è necessario il **TIRO RUMORE**.*

*Si applicherebbe la stessa regola anche se l'Esploratore si muovesse in una Stanza contenente un Intruso: **NON** sarebbe necessario il **TIRO RUMORE**.*

### ESEMPIO DI MOVIMENTO IN UNA STANZA VUOTA



*In questo esempio, l'Esploratore si muove nella Cambusa. Il giocatore scarta una carta Azione, sposta la miniatura del Personaggio ed esegue un **TIRO RUMORE**.*

*Il risultato è 2, quindi viene posizionato nel Corridoio connesso alla Cambusa un segnalino Rumore (alone blu) che mostra il numero "2" (alone rosso).*

*Se il Corridoio "2" contiene già un segnalino Rumore, ha luogo in Incontro. Fortunatamente per l'Esploratore, è tutto sotto controllo... per ora.*

## GETTONI ESPLORAZIONE



Il fronte di ogni gettone Esplorazione mostra:

- 1) una cifra che indica il **numero di Strumenti** in una determinata Stanza
- 2) un simbolo **effetto speciale**

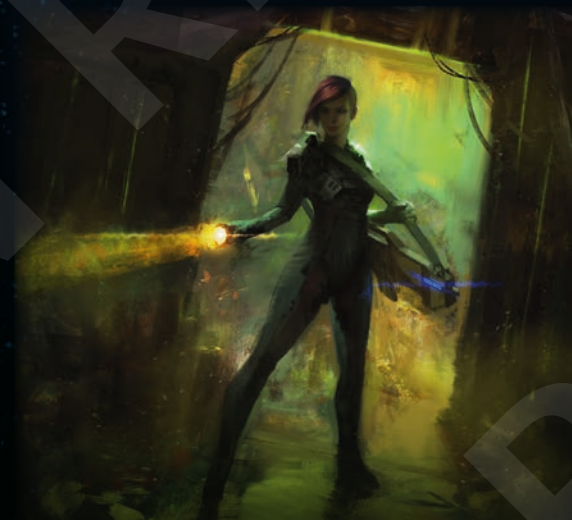
Si risolvono nel seguente modo:

### 1) DISPORRE IL NUMERO DI STRUMENTI NELLA STANZA

Dopo aver rivelato il gettone Esplorazione, ruotare la Stanza fino a che il numero mostrato sul gettone combaci con il simbolo Contatore Strumenti stampato sulla plancia, vicino allo spazio per la tessera Stanza. Questo rappresenta il numero di Strumenti che possono essere recuperati da quella Stanza.

*Non si dispone il numero di Strumenti nel Nido o nella Stanza Ricoperta di Secrezioni.*

*Per ulteriori informazioni su Cercare Strumenti – vedere la carta Azione Ricerca e vedere Strumenti, pagina 23.*







Contatore Strumenti impostato a 2 Strumenti

## 2) RISOLVERE EFFETTI SPECIALI

Un gettone Esplorazione potrebbe generare i seguenti effetti:



### SILENZIO

Non accade nulla. Non eseguite il tiro Rumore per questo Movimento. Se il Personaggio ha un segnalino Secrezione sulla sua plancia, risolvete invece "Pericolo".



### PERICOLO

Non eseguite il tiro Rumore per questo Movimento. Se è presente un Intruso nella Stanza adiacente (e non è in Combattimento con un altro Personaggio), spostatelo in questa Stanza. Se sono presenti più Intrusi non in Combattimento, spostateli tutti. Se **NON** sono presenti Intrusi nelle Stanze adiacenti (o sono in Combattimento), posizionate un **segnalino Rumore** in ogni Corridoio collegato a quella Stanza che non abbia un segnalino Rumore già presente (contando i Corridoi Tecnici se è presente un Ingresso nella Stanza).

Per ulteriori informazioni sui segnalini Rumore – vedere pagina 17.

Per ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici – vedere pagina 16.

Per ulteriori informazioni sul Combattimento – vedere pagina 18.



### SECREZIONE

Posizionate un **segnalino Secrezione** nel corrispondente spazio sulla plancia del Personaggio a indicare che sono stati ricoperti di Secrezione.

Per ulteriori informazioni sui segnalini Secrezione – vedere pagina 17.



### FUOCO

Posizionate un **segnalino Fuoco** in questa Stanza.

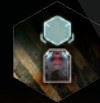
Per ulteriori informazioni sui segnalini Fuoco – vedere pagina 17.



### MALFUNZIONAMENTO

Posizionate un **segnalino Malfunzionamento** in questa Stanza.

Per ulteriori informazioni sui segnalini Malfunzionamento – vedere pagina 17.



### PORTELLONI

Posizionate un **gettone Portellone** nel Corridoio che avete usato per accedere alla Stanza.

Per ulteriori informazioni sui gettoni Portellone – vedere pagina 17.

**Dopo aver risolto un gettone Esplorazione, rimuovetelo dal gioco.**

I gettoni esplorazione sono posizionati sulle Stanze inesplorate, quindi vengono risolti solamente una volta, quando per la prima volta nella partita si accede a quella Stanza.

## TIRO RUMORE



*I rumori riecheggiano lungo i ponti della Nemesis... a volte provengono dai macchinari della nave, altre volte invece sono gli Intrusi che strisciano nell'ombra.*

**RICORDATE:** Se vi state muovendo in una Stanza nella quale è presente un altro Personaggio o un Intruso **NON** dovete eseguire il tiro Rumore.

Tirate un dado Rumore e risolvete in base risultato:



### RISULTATO DI 1, 2, 3 O 4:

Posizionate un **segnalino Rumore** con il numero corrispondente al tiro di dado in un Corridoio connesso alla Stanza nella quale siete entrati (contando i Corridoi Tecnici, se è presente un Ingresso nella Stanza).

Per ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici – vedere pagina 16.

I Corridoi non possono mai contenere più di un segnalino Rumore. Se dovete posizionare un segnalino Rumore in un Corridoio che ne contiene già uno, risolvete un **Incontro**.

Per ulteriori informazioni sui segnalini Rumore – vedere pagina 17.

Per ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici – vedere pagina 16.

Per ulteriori informazioni sugli Incontri – vedere pagina 18.



### PERICOLO

Se è presente un Intruso nella Stanza adiacente (e non è in combattimento con un Personaggio) spostatelo in questa Stanza.

Se sono presenti più Intrusi non in Combattimento, spostateli tutti. Se **NON** sono presenti Intrusi nelle Stanze adiacenti (o sono in Combattimento), posizionate un **segnalino Rumore** in ogni Corridoio collegato a quella Stanza che non abbia un segnalino Rumore già presente (contando i Corridoi Tecnici se è presente un Ingresso nella Stanza).

Per ulteriori informazioni sui segnalini Rumore – vedere pagina 17.

Per ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici – vedere pagina 16.

Per ulteriori informazioni sul Combattimento – vedere pagina 18.



### SILENZIO

Non accade nulla. Non eseguite il tiro Rumore per questo Movimento. Se il Personaggio ha un segnalino Secrezione sulla sua plancia, risolvete invece "Pericolo".

### ESEMPIO DI TIRO RUMORE



Anche se il segnalino Rumore (alone blu) si trova nel Corridoio con il Portellone Chiuso, ha effetto sull'INTERO Corridoio. I segnalini Rumore **NON** hanno mai effetto solamente su una parte di un Corridoio.



Quando è presente un segnalino Rumore nello spazio Corridoi Tecnici (alone verde), deve essere trattato come se fosse presente in tutti gli Ingressi dei Corridoi Tecnici sull'intero tabellone.

In questo esempio, sono presenti due segnalini Rumore in Corridoi connessi alla Cambusa: uno nel Corridoio numero 3, con il Portellone Chiuso (alone blu) e l'altro nei Corridoi Tecnici (alone verde).

## NOTE ADDIZIONALI SUL MOVIMENTO DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi si muovono in diversi momenti della partita (per esempio quando si risolve una carta Evento durante la Fase Evento). Tutte le volte che una regola vi fa spostare uno o più Intrusi, vi viene spiegato nel dettaglio come agire.

**Importante:** Se un Intruso termina il suo movimento in una Stanza inesplorata, non rimuovetelo e non rivelate la Stanza (o il tuo gettone Esplorazione).

Se vi viene chiesto di posizionare un Intruso Adulto sul tabellone, ma tutte e 8 le miniature sono già sul tavolo, gli Intrusi Adulti eseguono una ritirata. Rimuovete tutte le miniature degli Intrusi Adulti che non sono impegnati in Combattimento e rimettete nel sacchetto tutti i corrispondenti gettoni Intruso (se possibile). Poi, posizionate una miniatura Intruso Adulto nella Stanza dove ha avuto luogo l'Incontro.



## «« MOVIMENTO ED ESPLORAZIONE »»

### ESEMPIO DI MOVIMENTO IN UNA STANZA INESPLORATA



In questa immagine vediamo l'Esploratore che si muove dall'Hibernarium verso una Stanza inesplorata. Il giocatore ha già scartato una carta Azione per eseguire questo movimento.

Prima di spostare la miniatura, il giocatore gira a faccia in su sia il gettone Esplorazione (giallo), sia la tessera Stanza (bianca).



L'Esploratore scopre la Cambusa, la sua stanza Preferita! Come indicato dal gettone Esplorazione, la Stanza è Malfunzionante, quindi viene posizionato il relativo gettone su questa tessera. Fortunatamente, ci sono 3 Strumenti da cercare. La tessera Stanza viene fatta ruotare fino a che il Contatore Strumenti non punta sul numero 3. Dopodiché, il nostro coraggioso Esploratore deve eseguire un tiro Rumore, poiché è entrato in una Stanza vuota.



## CORRIDOI TECNICI

La rete di corridoi tecnici della Nemesis permette all'equipaggio di riparare i suoi vari sistemi. Sfortunatamente, è anche un'ottima rete di movimento per gli Intrusi. Ai personaggi normali non è consentito l'utilizzo dei corridoi tecnici - il solo pensiero di perdersi là dentro o, peggio, incontrare un Intruso è sufficiente a dissuaderli.

Gli Ingressi ai Corridoi Tecnici (presenti in alcune Stanze) e lo spazio speciale dei Corridoi Tecnici non sono accessibili ai Personaggi.

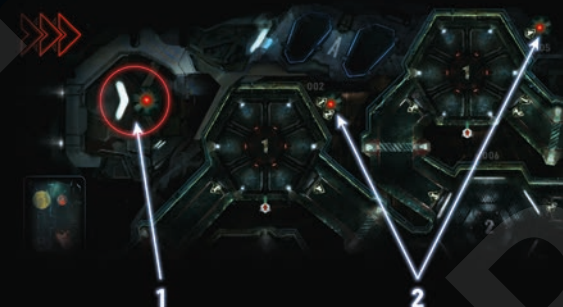
Le uniche eccezioni a questa regola sono la carta Azione Corridoi Tecnici del mazzo Azione del Meccanico e la carta Piani dei Corridoi Tecnici.

Se, per esempio come risultato di un tiro Rumore, dovrebbe essere posizionato un segnalino Rumore e il numero porta all'Ingresso di un Corridoio Tecnico, quel segnalino Rumore deve essere posizionato sullo spazio Corridoi Tecnici.

I Corridoi non possono mai contenere più di un segnalino Rumore. Se dovete posizionare un segnalino Rumore in un Corridoio che ne contiene già uno, risolvete un **Incontro**.

Per ulteriori informazioni sugli Incontri - vedere pagina 18.

I gettoni Portellone non possono mai essere posizionati nei Corridoi Tecnici. Se un Intruso si muove verso l'Ingresso di un Corridoio Tecnico, scompare automaticamente nelle condotte: scartate tutti i suoi segnalini Danno, rimettere il suo gettone nel sacchetto Intruso e rimuovete la sua miniatura dal tabellone. Se era presente un segnalino Rumore sullo spazio Corridoi Tecnici, **non** rimuovetelo.



- 1) spazio Corridoi Tecnici
- 2) Esempi di Ingressi ai Corridoi Tecnici



## «« MOVIMENTO ED ESPLORAZIONE »»



### SEGNALINO RUMORE

L'unico scopo dei segnalini Rumore è identificare i Corridoi nei quali eseguire il tiro Rumore.

Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore – vedere pagina 15.



### SEGNALINO SECREZIONE

Fin quando il Personaggio ha un segnalino Secrezione sulla propria plancia Personaggio, ogni risultato “Silenzio” di un tiro Rumore (e ogni gettone Esplorazione “Silenzio”) vengono invece considerati “Pericolo”.

Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore – vedere pagina 15.

Un Personaggio può avere solo 1 segnalino Secrezione. Se ne deve ricevere un altro, non accade nulla.

*Nota: Un Personaggio può ricevere un segnalino Secrezione per svariate ragioni, non solo a causa di un gettone Esplorazione. Per liberarsi del segnalino Secrezione, i Personaggi possono usare le carte Strumento Vestiti (vedere carte Strumento) o fare un'Azione Stanza Doccia (vedere spiegazione delle Stanze). Il segnalino Secrezione è un segnalino di Stato universale e viene posizionato nello spazio Secrezione, sulla plancia del Personaggio.*



### SEGNALINO FUOCO

I segnalini Fuoco hanno 3 funzioni: 1) feriscono i Personaggi che si trovano nella Stessa stanza del Fuoco, 2) provocano Danni agli Intrusi e 3) possono causare l'esplosione dell'intera nave.

**1) Ogni volta che un Personaggio termina il proprio round (ogni round!) in una Stanza con un segnalino Fuoco, quel Personaggio subisce 1 Ferita Leggera.**

*Ricordate che 1 round è composto da 2 Azioni di 1 Personaggio (oppure 1 Azione per poi passare o semplicemente passare).*

*Importante: I Personaggi subiscono Ferite da Fuoco solo alla fine del proprio round. Se il Personaggio passa, subisce 1 Ferita Lieve da Fuoco alla fine del proprio round, ma non subirà ulteriori Ferite da Fuoco durante questo turno, anche se altri Personaggi giocano i loro round dopo il suo.*

*Per ulteriori informazioni sulle Ferite Leggere – vedere Ferite, pagina 21.*

*Per ulteriori informazioni sui round di Azione – vedere Fase Giocatori, pagina 21.*

**2) Durante ogni Fase Evento, nel passaggio Danni da Fuoco, ogni Intruso presente in una Stanza con un segnalino Fuoco subisce 1 Danno.**

*Per ulteriori informazioni sui Danni agli Intrusi – vedere Combattimento, pagina 18.*

**3) La partita prevede 8 segnalini Fuoco. Se vi viene richiesto di posizionare un segnalino Fuoco e non ne avete più a disposizione nella riserva, la nave esplose e la partita termina.**

*Nota: Alcune carte Evento potrebbero far divampare il Fuoco nelle Stanze adiacenti o causare Malfunzionamenti nelle Stanze che stanno già andando a Fuoco, quindi prestate attenzione!*

*Per ulteriori informazioni – Fine della Partita, pagina 11.*

Una Stanza non può mai contenere più di un segnalino Fuoco. Se vi viene richiesto di posizionarne un altro, non accade nulla. Tutti i segnalini Fuoco scartati ritornano nella riserva di segnalini Fuoco.

*Potete comunque eseguire un'Azione Stanza quando è presente un segnalino Fuoco in una Stanza.*

*Potete comunque eseguire un'Azione Cercare quando è presente un segnalino Fuoco in una Stanza.*



### SEGNALINO MALFUNZIONAMENTO

I segnalini Malfunzionamento hanno 2 funzioni: 1) impediscono ai personaggi di svolgere Azioni nella Stanza in cui sono presenti e 2) possono provocare perdita di integrità dello scafo della nave – il che significa che **tutto** a bordo della nave... muore.

**1) Se è presente più di un segnalino Malfunzionamento in una Stanza, le Azioni di quella Stanza non sono più disponibili.** L'Azione Cercare, al contrario, funziona normalmente.

Numerose carte Azione (come le carte Azione Riparazioni) e Strumenti (come le carte Strumento Attrezzi) possono essere usate per scartare un segnalino Malfunzionamento.

*Importante: Un segnalino Malfunzionamento non può mai essere posizionato nel Nido o in una Stanza Coperta di Secrezione.*

*Nota: Un segnalino Malfunzionamento può essere posizionato in una Stanza per svariate ragioni, non solo a causa di un gettone Esplorazione (vedi ad esempio alcuni Eventi o Azioni). Sono in grado di disabilitare anche Stanze Speciali (come l'Hibernarium, la Cabina di Pilotaggio e la Sala Motori).*

*Nota: Un segnalino Malfunzionamento nell'Hibernarium non ha effetto sui Personaggi già Ibernati.*

Lo Stato dei Motori (Danneggiati/Funzionanti) non è mai influenzato dai segnalini Malfunzionamento che si trovano nella Sala Motori.

*Per ulteriori informazioni sui Motori – vedere spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

**2) La partita prevede 8 segnalini Malfunzionamento. Se vi viene richiesto di posizionare un segnalino Malfunzionamento e non ne avete più a disposizione nella riserva, la nave perde l'integrità dello scafo e la partita termina.**

*Per ulteriori informazioni – Fine della Partita, pagina 11.*

Una Stanza non può mai contenere più di un segnalino Malfunzionamento. Se vi viene richiesto di posizionarne un altro, non accade nulla. Tutti i segnalini Malfunzionamento scartati ritornano nella riserva di segnalini Malfunzionamento.



Se è presente un segnalino Malfunzionamento in una Stanza con un Computer, il Computer non è disponibile – comportatevi come se non fosse presente l'icona Computer.

*Per ulteriori informazioni sui Computer – vedere spiegazione delle Stanze, pagina 24.*



### GETTONE PORTELLONE

I gettoni Portellone vengono posizionati solamente nei Corridoi. Ogni Corridoio non può avere più di 1 gettone Portellone.

I gettoni Portellone non hanno alcun effetto sui segnalini Rumore.

In ogni Corridoio, i Portelloni possono avere 3 Stati differenti: Aperto, Chiuso o Distrutto. Sono molte le cose che possono modificare il loro Stato (vedi per esempio il movimento degli Intrusi, gli Eventi, le Azioni, ecc).



**● PORTELLONI CHIUSI** – sono identificati da un gettone Portellone posizionato in piedi in un Corridoio. Un Portellone Chiuso impedisce ai Personaggi e agli Intrusi di attraversare questo Corridoio (impedisce anche di Lanciare Granate).

*Per ulteriori informazioni sul Lancio – vedere la carta Strumento Granata.*

Quando un Intruso tenta di attraversare un Corridoio con un gettone Portellone Chiuso, l'Intruso termina il suo Movimento, ma distrugge quel Portellone.

*Per ulteriori informazioni su Movimento Intruso – vedere pagina 15.*



**● PORTELLONI DISTRUTTI** – sono identificati da un gettone Portellone posizionato steso in un Corridoio; in quel Corridoio è consentito il Movimento. Un Portellone Distrutto non può mai più essere Chiuso.

*L'unica eccezione a questa regola è lo Strumento Saldatrice al Plasma (vedere le carte Strumento del Meccanico).*



**● PORTELLONI APERTI** – per segnalare che un Portellone è Aperto, rimuovere il gettone Portellone da quel Corridoio. All'inizio della partita, nei Corridoi tutti i Portelloni sono Aperti.

Se vi viene richiesto di posizionare un gettone Portellone e non avete più a disposizione nella riserva, prendere un gettone Portellone a vostra scelta dal tabellone e posizionatelo nel Corridoio indicato.

*Se più Intrusi si muovono da una stessa Stanza, il loro Movimento è considerato simultaneo: distruggono il Portellone e rimangono tutti nella Stanza di partenza.*

*Importante: Se un tiro Rumore fa sì che un Intruso arrivi da un Corridoio con un Portellone Chiuso, l'Intruso appare ignorando il Portellone Chiuso.*



# INCONTRO E COMBATTIMENTO

## INCONTRO

Si parla di Incontro ogni volta che un Intruso appare a bordo della nave, in una Stanza dove è presente un Personaggio (dopo aver pescato il gettone Intruso dal sacchetto Intruso).

*Per ulteriori informazioni – vedere tiro Rumore, pagina 15.*

Si può verificare un Incontro anche a causa dell'effetto di qualche carta Evento (come **Schiusa**) o qualche carta Attacco dell'Intruso.

*Nota: Quando un Intruso si muove da una Stanza a un'altra Stanza che contiene un Personaggio, non conta come Incontro.*

Per risolvere un Incontro, seguire i passaggi riportati di seguito:

**1) Scartate tutti i segnalini Rumore** da tutti i Corridoi collegati a questa Stanza (compresi i Corridoi Tecnici, se è presente un Ingresso ai Corridoi Tecnici).

**2) Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.**

Ogni gettone Intruso ha un Simbolo Intruso su un lato e un numero dal lato opposto.

**3) Posizionare una miniatura Intruso nella Stanza.** La tipologia di Intruso deve corrispondere al Simbolo Intruso mostrato sul gettone. La descrizione dei Simboli Intruso è riportata sulla plancia Intruso.

**4) Comparare il numero riportato sul gettone Intruso con il numero di carte nella Mano del giocatore** (si contano sia le carte Azione, sia le carte Contaminazione).

Se il numero di carte Azione nella Mano del giocatore è inferiore al numero riportato sul gettone Intruso, ha luogo un **Attacco a Sorpresa**.

Se il numero di carte Azione nella Mano del giocatore è uguale o superiore, non accade nulla.

Mettete da parte il gettone Intruso pescato – potrebbe tornare nel sacchetto se un Intruso di quel tipo si nasconde (entrando nei Corridoi Tecnici durante il Movimento Intruso).

### ATTACCO A SORPRESA:

L'Attacco a Sorpresa è un Attacco dell'Intruso che avviene solamente durante un Incontro. Se il giocatore possiede nella sua Mano un numero di carte inferiori al numero riportato sul gettone Intruso, ha luogo un Attacco a Sorpresa.

*Per ulteriori informazioni sull'Attacco dell'Intruso – vedere Fase Evento, pagine 10 e 20.*

### GETTONE VUOTO

Se un giocatore pesca un gettone Vuoto, posizionate un segnalino Rumore in ogni Corridoio connesso alla stanza nella quale ha avuto luogo l'Incontro.

**Se il gettone Vuoto era l'ultimo gettone del sacchetto Intruso:** Aggiungere 1 gettone Intruso Adulto nel sacchetto Intruso.

Se non sono più disponibili ulteriori gettoni Intruso Adulto, non accade nulla. Rimettere il gettone Vuoto nel sacchetto Intruso; l'Incontro termina.

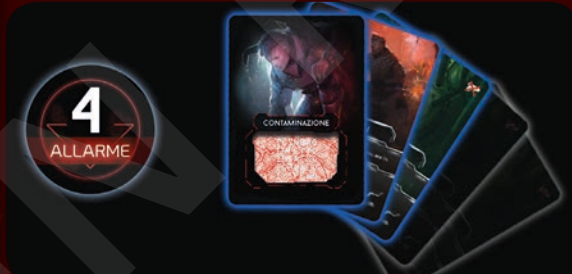
## ENTRARE IN UNA STANZA CON UN INTRUSO

Ogni volta che un Personaggio entra in una Stanza occupata da un Intruso, **non** ha luogo un Incontro. L'intruso e il Personaggio si trovano immediatamente in Combattimento.

### ESEMPIO DI INCONTRO



Il nostro Esploratore si sta muovendo dall'Hibernarium verso la stanza adiacente. Nei Corridoi connessi alla Stanza sono presenti 2 segnalini Rumore. Come sempre, quando si entra in una Stanza vuota, il giocatore che interpreta l'Esploratore deve eseguire un tiro Rumore. Il risultato è 2 e, poiché è già presente un segnalino Rumore, ha luogo un Incontro.



Il giocatore rimuove tutti i segnalini Rumore dai Corridoi connessi alla Stanza e pesca un gettone Intruso dal sacchetto Intruso. Pesca un gettone Intruso Adulto con il numero "4" sull'altro lato del gettone. Questo numero viene comparato con il numero di carte nella Mano del giocatore (comprese le carte Contaminazione) – in questo caso ha solo 3 carte.

Visto che il giocatore non ha sufficienti carte nella sua Mano, ha luogo un Attacco a Sorpresa, durante il quale viene pescata e risolta una carta Attacco dell'Intruso.



## COMBATTIMENTO

Tutte le volte che un Personaggio e un Intruso si trovano nella stessa Stanza, si ritrovano in Combattimento.

In Combattimento, un Personaggio può **attaccare** un Intruso o **Fuggire** durante il suo round d'Azione. Gli **Intrusi attaccano** i Personaggi durante la Fase Evento.

*Alcune Azioni non possono essere eseguite in Combattimento – vedere icona "Solo Non In Combattimento", pagina 12.*

*Per ulteriori informazioni sui round – vedere Fase Giocatori, pagina 10.*

*Per ulteriori informazioni su Attacco dell'Intruso – vedere Fase Evento, pagine 10 e 20.*



## UN PERSONAGGIO ATTACCA UN INTRUSO

Durante il proprio round, un Personaggio può attaccare un Intruso che si trova nella sua stessa Stanza usando un'Azione **Sparare** o un'Azione **Attacco in Mischia**.

*Per ulteriori informazioni sui round e sulle Azioni – vedere pagine 10 e 12.*

**AZIONE SPARARE** – se un Personaggio si trova in una Stanza con un Intruso e ha a disposizione un'Arma con almeno 1 Munizione, può eseguire contro l'Intruso un'Azione Base **Sparare**:

- 1) Scegliete un'Arma e identificate l'Intruso al quale volete sparare.
- 2) Scartate 1 Munizione dalla carta Arma scelta.
- 3) Tirate il dado Combattimento.

### Risultati del dado Attacco:

- Bersaglio mancato.
- Se il vostro bersaglio è una **Larva** o un **Aracnide**, assegnate **1 Danno** al vostro bersaglio. Altrimenti, bersaglio mancato.
- Se il vostro bersaglio è una **Larva**, un **Aracnide** o un **Intruso Adulto**, assegnate **1 Danno** al vostro bersaglio. Altrimenti, bersaglio mancato.
- Assegnate **1 Danno** al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).
- Assegnate **2 Danni** al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).

*Importante: alcune Armi hanno regole speciali che possono modificare l'Azione Sparare.*

*Per ulteriori informazioni sulle Armi – vedere Strumenti, pagina 22.*

*Per ulteriori informazioni su Danni Intruso e Morte – vedere pagina 20.*



**AZIONE ATTACCO IN MISCHIA** – Se un Personaggio si trova in una Stanza con un Intruso, può eseguire contro l’Intruso un’Azione Base **Attacco in Mischia**:

- 1) Pescate 1 carta Contaminazione e aggiungetela alla vostra pila degli scarti Azione.
- 2) Identificate 1 Intruso che volete attaccare.
- 3) Tirate il dado Combattimento.

**Risultati del dado Attacco:**

-  – Bersaglio mancato; il vostro **Personaggio** subisce 1 **Ferita Grave**.
-  – Se il vostro bersaglio è una **Larva** o un **Aracnide**, assegnate 1 **Danno** al vostro bersaglio. Altrimenti, bersaglio mancato; il vostro **Personaggio** subisce 1 **Ferita Grave**.
-  – Se il vostro bersaglio è una **Larva**, un **Aracnide** o un **Intruso Adulto**, assegnate 1 **Danno** al vostro bersaglio. Altrimenti, bersaglio mancato; il vostro **Personaggio** subisce 1 **Ferita Grave**.
-  – Assegnate 1 **Danno** al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).
-  – Assegnate 1 **Danno** (sì, solo 1!) al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).  
Per ulteriori informazioni su Danni Intruso e Morte – vedere pagina 20.  
Per ulteriori informazioni su Ferite Gravi – vedere pagina 21.

**ESEMPIO DI COMBATTIMENTO**



Il nostro Esploratore prova a sparare a un Intruso con la Pistola dello Scienziato. Dopo aver usato 1 carta Azione, scarta anche 1 Munizione dalla carta Arma e tira il dado Attacco. Il risultato del dado è 2 Colpi, ma sulla carta Pistola dello Scienziato c’è scritto che 2 Colpi devono essere considerati come 1 solo Colpo. Quindi l’Esploratore assegna solo 1 Danno e viene posizionato 1 segnalino Danno sulla miniatura dell’Intruso. Dopo aver posizionato il segnalino Danno, si esegue il controllo effetti del Danno (che rappresenta il livello di resistenza dell’Intruso). Viene pescata una carta Intruso e si considera solamente il numero nell’icona “sangue”; questo viene comparato con il numero di segnalini Danno assegnati all’Intruso. Finché quel numero è superiore al numero di segnalini Danno, l’Intruso è salvo.

**FUGA DEL PERSONAGGIO**

Un Personaggio può anche tentare la Fuga dal Combattimento eseguendo un’Azione **Fuga** per andare nella Stanza adiacente (esplorata o inesplorata). Prima di muovere la miniatura, risolvere un **Attacco dell’Intruso**.

*Per ulteriori informazioni sull’Attacco dell’Intruso – vedere Fase Evento, pagine 10 e 20.*

*Se è presente più di 1 Intruso nella Stanza dalla quale state cercando di Fuggire, risolvete 1 Attacco dell’Intruso per ogni Intruso presente nella Stanza.*

Se il vostro Personaggio sopravvive, terminate il Movimento nella Stanza adiacente.

*Se nella Stanza non c’è nessuno, eseguite un tiro Rumore. Se era una Stanza inesplorata, eseguite un’Esplorazione seguendo le regole base.*

Se il vostro Personaggio muore, il Cadavere del Personaggio rimane nella Stanza dalla quale stavate tentando di Fuggire.

*Importante: Alcune Azioni, oltre all’Azione Base di Movimento, consentono a un Personaggio di Fuggire, ma modificano questa regola - per esempio Fuoco di Copertura (vedere carte Azione).*

*Nota: Se un Personaggio riesce a Fuggire da una Stanza senza altri Personaggi o Intrusi, eseguite un tiro Rumore come se fosse un’azione di Movimento normale.*

**ESEMPIO DI FUGA**



Dopo aver assegnato un Danno all’Intruso, l’Esploratore decide di Fuggire. Il giocatore spende una carta Azione (Costo Movimento) e decide di muoversi verso l’Hibernarium.

Tutte le volte che gli Intrusi attaccano un Personaggio che tenta di Fuggire, viene pescata una carta Attacco dell’Intruso. In questo caso, è una carta Morso, con un simbolo Intruso Adulto: l’attacco va a segno sull’Esploratore, assegnandole una Ferita Grave. Si muove verso l’Hibernarium gravemente ferita.

**A mali estremi, estremi rimedi!**

Un tubo di metallo, un attrezzo pesante, il calcio di un fucile, qualsiasi cosa può trasformarsi in un’arma in una situazione disperata.

Il combattimento ravvicinato funziona come una sparatoria, ma i rischi sono ancora maggiori. Se l’attacco non va a buon fine, il Personaggio riceve immediatamente una Ferita Grave e in più corre il rischio di essere Contaminato!





## DANNI INTRUSO E MORTE



Icona "sangue" Gettone Carcassa Intruso

Quando un Intruso subisce Danni (per esempio a seguito di un Attacco eseguito con successo da parte di un Personaggio o di un Danno da Fuoco), posizionate il corrispondente numero di segnalini Danno sulla sua miniatura.

Poi, **controllare gli Effetti del Danno**:

● **Larva o Uova** – è sufficiente 1 Danno a ucciderli. Rimuovete la miniatura dal tabellone.

● **Aracnide o Intruso Adulto** – pescate 1 carta 1 Attacco dell'Intruso, considerate solamente l'icona "sangue" presente nell'angolo in alto a sinistra della carta. Se il numero nell'icona "sangue" è **uguale o inferiore** al numero di segnalini Danno presenti sulla miniatura dell'Intruso, è **morto** – rimuovete la sua miniatura dal tabellone e posizionate 1 gettone Carcassa Intruso nella Stanza dove è stato ucciso (indicato d'ora in avanti come Oggetto **Carcassa Intruso**).

Se il numero nell'icona "sangue" è **maggiore**, l'Intruso è vivo.

● **Nutrice o Regina** – pescate 2 carte Attacco dell'Intruso, sommate il valore delle icone "sangue" e comparate il totale con il numero di segnalini Danno presenti sulla miniatura dell'Intruso. Calcolate il risultato usando lo stesso metodo descritto in precedenza per l'Aracnide e l'Intruso Adulto.

*Nota: L'icona "sangue" rappresenta il livello di resistenza dell'Intruso. Il valore può variare a seconda delle carte pescate per ogni attacco andato a buon fine.*

*Sono presenti anche 2 gettoni "5 Danni", che possono aiutarvi a tener conto dei Danni assegnati agli Intrusi più resistenti, come la Regina o le Nutrici.*



Icona Ritirata

## RITIRATA DELL'INTRUSO

*Gli Intrusi possono sembrare spietati, ma sono dotati di pensiero; possono decidere di fuggire se stanno subendo troppi Danni o se qualcuno è così fortunato da riuscire a colpirli in uno dei loro punti deboli.*

Durante il controllo Effetto Danno, se è presente una freccia **Ritirata** nell'icona "sangue" di una qualsiasi delle carte Attacco dell'Intruso pescate, l'Intruso riesce a fuggire:

Pescate una carta Evento e spostate l'Intruso nel Corridoio il cui numero è riportato nella sezione movimento Intruso della carta. Poi, scartate la carta Evento.

*Per ulteriori informazioni sulle carte Evento – vedere pagina 10.*

*La Regina e le Nutrici si ritirano se una delle due carte Attacco dell'Intruso pescate mostra il simbolo Ritirata.*

## ATTACCO INTRUSO

Gli Attacchi degli Intrusi si verificano in 3 casi:

● **Attacco a Sorpresa**

*Per ulteriori informazioni su Attacco a Sorpresa – vedere Incontro, pagina 18.*

● **Passaggio Attacco dell'Intruso nella Fase Evento**

*Per ulteriori informazioni – vedere Fase Evento: Attacco dell'Intruso, pagina 10.*

● **Fuga del Personaggio**

*Per ulteriori informazioni su Fuga – vedere pagina 19.*

Ogni Attacco dell'Intruso segue i passaggi riportati di seguito:

**1) Scegliere il Personaggio** che deve subire l'Attacco dell'Intruso. Un Intruso può attaccare solamente Personaggi nella sua stessa Stanza.

Se è presente **più di un Personaggio nella Stanza**, gli Intrusi attaccano sempre il Personaggio il cui giocatore ha il minor numero di carte Azioni nella propria Mano. In caso di parità, viene attaccato il giocatore con il gettone Primo Giocatore (o il giocatore seguente in ordine di turno).

Nel caso di un **Attacco a Sorpresa**, viene attaccato il Personaggio che ha causato l'Incontro.

Nel caso di una **Fuga**, viene attaccato il Personaggio che sta eseguendo l'Azione Fuggire.

**2) Pescate e risolveti 1 carta Attacco dell'Intruso:**

● Se la carta mostra un Simbolo Intruso corrispondente all'Intruso che vi sta attaccando, risolveti gli effetti descritti sulla carta.

● Altrimenti, l'Attacco non va a buon fine.

*Per le spiegazioni dei Simboli Intruso – vedere la plancia Intruso.*

*Importante: Durante un Attacco dell'Intruso, ignorate l'icona "sangue" presente nell'angolo in alto a sinistra della carta Attacco dell'Intruso.*

Dopo aver risolto una carta Attacco dell'Intruso, scartate la carta nella pila degli scarti Intruso. Se terminate le carte del mazzo Attacco dell'Intruso, prendete le carte dalla pila degli scarti Intruso e rimescolatele; questo sarà il nuovo mazzo Attacco dell'Intruso.

### ESEMPIO DI CARTA ATTACCO INTRUSO



**1) Resistenza Intruso.** Usata solo per controllare se un Intruso muore dopo aver ricevuto uno o più gettoni Danno.

**2) Simboli Intruso.** Mostrano i diversi tipi di Intruso che possono eseguire questa Azione. Quando si pesca una carta durante un Attacco dell'Intruso (in un Incontro o in una Fase Evento), se uno dei simboli riportati corrisponde alla tipologia di Intruso che sta attaccando, si risolve l'Effetto Attacco della carta.

**3) Effetto Attacco dell'Intruso.** In questo esempio il Personaggio che viene attaccato riceve 1 segnalino Secrezione e 1 carta Contaminazione.

## INFESTAZIONE

Se l'Attacco dell'Intruso è eseguito da una Larva, non pescate carte Attacco dell'Intruso. Seguite invece questi passaggi:

● rimuovete la miniatura Larva dal tabellone e posizionate la sulla plancia del Personaggio attaccato, in corrispondenza dell'immagine della miniatura.

● il Personaggio attaccato riceve 1 carta Contaminazione.



## CARTE CONTAMINAZIONE



Oltre alle Ferite, i Personaggi possono ricevere carte Contaminazione (per esempio in seguito all'Attacco di un Intruso).

Quando un Personaggio riceve una carta Contaminazione (indipendentemente da come l'abbia ricevuta), ne pesca una dal mazzo Contaminazione e la posiziona in cima alla sua pila degli scarti Azione.

Le carte Contaminazione rappresentano uno svantaggio per il giocatore, perché vengono tenute nella Mano come le normali carte Azione, ma non forniscono Azioni aggiuntive e **non possono essere spese per pagare il Costo delle altre Azioni**.

Ogni carta Contaminazione contiene informazioni nascoste: il Personaggio potrebbe essere INFETTO oppure no. Questa informazione è nascosta da un pattern colorato sovrapposto al testo. Fino a che la carta non viene "Scannerizzata", il giocatore non sarà a conoscenza di questa informazione.

Se il Personaggio non Scannerizza le proprie carte Contaminazione prima della fine della partita, il giocatore corre il rischio di perdere la partita per questo motivo.

*Per ulteriori informazioni su Controllo Condizioni di Vittoria – vedere Scopo dei Giocatori e Fine della Partita, pagina 11.*

*Nota: Alcune carte Evento potrebbero obbligare i giocatori a Scannerizzare le proprie carte Contaminazione.*

## SCANNERIZZARE E RIMUOVERE LE CARTE CONTAMINAZIONE



Un Personaggio può sbarazzarsi delle proprie carte Contaminazione in vari modi: per esempio con la carta Azione **Riposo**, con le Azioni Stanza **Cambusa**, **Doccia** o **Chirurgia** o ancora con l'Azione Strumento **Antidoto**. Ogni descrizione della carta/Stanza spiega nel dettaglio la procedura da seguire.



Una Scannerizzazione si esegue nel seguente modo:

Prendete lo **Scanner** e posizionate il lato con la lamina rossa sopra al campo cifrato della carta Contaminazione che state Scannerizzando. In una delle righe di testo potrebbe ora comparire la parola INFETTO. Se questo non accade, la carta è da considerarsi **NON INFETTO**.

*Nota: Guardate attentamente la carta, perché alcune delle parole cifrate potrebbero risultare molto simili alla parola INFETTO.*

In entrambi i casi, qualunque effetto aggiuntivo della Scannerizzazione è spiegato nella descrizione della carta Azione, dell'Azione Stanza o dell'Azione Strumento.

Per ulteriori informazioni sulle Azioni Stanza – vedere spiegazione delle Stanze, pagina 24.

Se siete **INFETTI**, posizionate una miniatura Larva sulla vostra plancia del Personaggio (e **non** rimuovete questa carta Contaminazione!). Se è già presente una Larva sulla vostra plancia del Personaggio, il vostro Personaggio muore – in aggiunta, posizionate 1 Aracnide nella Stanza dove è morto il Personaggio.

Se c'è una regola che vi dice che dovete **rimuovere** una carta Contaminazione, rimuovetela dal gioco.

#### ESEMPIO DI SCANNERIZZAZIONE DELLA CARTA CONTAMINAZIONE



*Il Capitano decide di eseguire un'Azione Riposo, che richiede la Scannerizzazione della sua carta Contaminazione.*

*Posiziona lo Scanner sulla sua carta Contaminazione e scopre che è INFETTO!*

*Riprende in Mano la carta Contaminazione e posiziona una miniatura Larva sulla sua plancia del Personaggio, a indicare che il Capitano è stato infettato da un Intruso.*



*Il giocatore che interpreta il Capitano deve cercare rapidamente un modo per sbarazzarsi del parassita. I due modi migliori sarebbero l'Azione Stanza Chirurgia e l'Azione Strumento Antidoto.*

*Come dice il vecchio detto, se può essere ferito... può essere ucciso. Ma come facciamo a essere sicuri che il liquido che zampilla dalla ferita di quell'alieno sia realmente sangue? A ogni buon conto, è utile sapere che se gli spari, gli Intrusi vengono feriti. Il problema ora è: non c'è mai modo di sapere quanto siano effettivamente messi male. Riuscirai a ucciderli prima di finire tutte le Munizioni? L'equipaggio non conosce la natura di questi Intrusi, quindi non c'è modo di sapere quanti Danni infliggere prima di ucciderne uno!*

## FERITE E MORTE DEL PERSONAGGIO

Durante la partita, i Personaggi subiscono due tipi di Ferite: Leggere e Gravi.

### 1 FERITA LEGGERA



### 2 FERITE LEGGERE



### CARTA FERITA GRAVE



## FERITE LEGGERE

Quando un Personaggio subisce una Ferita Leggera, posizionate un segnalino Ferita nello spazio superiore del Tracciato Ferite Leggere sulla plancia del Personaggio.

Se è già presente un segnalino Ferita, spostatelo nello spazio inferiore. Un segnalino nello spazio inferiore del Tracciato Ferite Leggere sta a indicare che il Personaggio ha subito 2 Ferite Leggere. Se è già presente un segnalino Ferita nello spazio inferiore, rimuovetelo dal Tracciato Ferite Leggere: il Personaggio subisce una Ferita Grave.

## FERITE GRAVI

Quando un Personaggio subisce una Ferita Grave, pescate 1 carta Ferita Grave e posizionala a fianco della plancia del Personaggio. D'ora in avanti, il Personaggio deve sottostare agli effetti descritti sulla carta.

Ogni tipo di Ferita Grave ha un effetto diverso, descritto sulla carta.

**Quando un Personaggio che ha già subito 3 Ferite Gravi soffre un'ulteriore Ferita (Leggera o Grave), muore immediatamente.**

Quando un Personaggio muore, rimuovete la sua miniatura dal tabellone e posizionate un gettone Cadavere del Personaggio dove è morto – da quel momento, è considerato un Oggetto Cadavere del Personaggio.

Inoltre, quando un Personaggio muore, lascia cadere tutti i suoi Oggetti Pesanti nella Stanza dove è morto.

*Importante: Se un Personaggio ha più copie della stessa carta Ferita Grave, gli effetti NON sono cumulativi. Sarà più difficile liberarsene, però.*

*Modalità: Gioca come Intruso – vedere Modalità di Gioco, pagina 27.*

*Per ulteriori informazioni su Strumenti e Oggetti Pesanti – vedere pagina 22.*



## BENDARE E CURARE FERITE

Durante la partita, un Personaggio può Bendare e Curare le proprie Ferite in molti modi: per esempio usando carte Strumento **Vestiti**, **Bende**, **Medkit** o con l'Azione **Infermeria**.

Ogni carta Strumento o Azione Stanza descrive come viene trattata la Ferita: Bendata o Curata.

**BENDARE FERITE GRAVI** – girate sul lato coperto una carta Ferita Grave subito dal Personaggio. D'ora in avanti, ignoratene gli effetti, ma conta comunque come Ferita subita (limite massimo: 3 Ferite Gravi).

**CURARE** – rimuovete (nel caso di una Ferita Leggera) o scartate (nel caso di una carta Ferita Grave Bendata) la Ferita indicata negli effetti della carta Azione.

*Per ulteriori informazioni sulle Carte Strumento – vedere Oggetti e Strumenti, pagina 22.*



## CARTE DEBOLEZZA DELL'INTRUSO

Durante la preparazione della partita, avete posizionato casualmente 3 carte Debolezza (a faccia in giù) sui 3 spazi Debolezza Intruso della Plancia Intruso. Durante la partita avrete la possibilità di scoprire queste 3 Debolezze. Sono indice del fatto che l'equipaggio sta gradualmente imparando a conoscere la forma di vita che infesta la nave.

Ognuna delle 3 carte Debolezza è posizionata in uno spazio corrispondente a un Oggetto diverso: **1) Cadavere del Personaggio**, **2) Uova dell'Intruso**, **3) Carcassa dell'Intruso**.



Per rivelare una carta Debolezza, qualsiasi Personaggio deve analizzare il corrispondente Oggetto nella Stanza **Laboratorio**.

*Per ulteriori informazioni sull'analisi nel Laboratorio – vedere la spiegazione delle Stanze, pagina 24.*

*Per ulteriori informazioni sugli Oggetti – vedere Strumenti e Oggetti, pagina 22.*

Gettoni Oggetto:



*Uova dell'Intruso Carcassa dell'Intruso Cadavere del Personaggio*

Dopo aver analizzato un Oggetto, rivelate la carta Debolezza corrispondente – giratela a faccia in su e lasciatela sulla plancia Intruso. Scoprire le carte Debolezza modifica le regole base degli Intrusi, dando ai giocatori alcuni vantaggi contro di loro.



# OGGETTI E STRUMENTI

Scoprirete che avere gli Strumenti giusti spesso farà la differenza tra la vita e la morte di un Personaggio. Potete ottenere Strumenti in vari modi:

- Ogni Personaggio inizia la partita con 1 carta Strumento dedicata (Arma).

- Ogni Personaggio inizia la partita con 2 Strumenti Esplorazione. Queste 2 carte sono posizionate a faccia in giù in orizzontale. Una volta soddisfatti i requisiti, le carte vengono girate a faccia in su e posizionate in verticale; da questo momento sono normali carte Strumento.

- Durante la partita, un Personaggio può anche trovare numerosi Strumenti nelle Stanze, usando la carta Azione **Ricerca**.

*Per ulteriori informazioni sull'Azione Ricerca – vedere pagina 23.*

- Durante la partita, un Personaggio può anche costruirsi Strumenti Creati, assemblando altri Strumenti in suo possesso usando l'azione base **Creare**.

*Per ulteriori informazioni sull'Azione Creare – vedere pagina 23.*

- Durante la partita, i Personaggi possono anche scoprire e trasportare Oggetti Pesanti (Cadavere del Personaggio, Carcassa dell'Intruso, Uova dell'Intruso), che non sono rappresentati da carte ma da gettoni speciali o miniature. Questi Oggetti non hanno regole specifiche e vengono usati solo in momenti specifici del gioco – quando indicato da una carta Azione, un'Azione Stanza o un Evento (per esempio con l'Azione Stanza **Laboratorio**).

*Importante: Alcuni Strumenti sono identificati come Monouso: dopo averla usata, scartate quella carta.*

## ESEMPIO DI CARTA STRUMENTO:



1) **Icona Componente Blu** – indica che questa carta può essere usata con l'Azione Creare come componente della Molotov.

2) **Icona "Solo Non In Combattimento"** – indica quando può essere usato questo Strumento (Solo In Combattimento o Solo Non In Combattimento); in questo caso può essere usato Solo Non In Combattimento.

3) **Monouso** – come indicato dal testo in giallo, le Bende vengono scartate dopo l'uso. Scartate la carta nella relativa pila degli scarti.

4) **Costo Azione** – Dovete scartare 1 carta Azione per eseguire questa Azione.

5) **Effetto dell'Azione** – Descrive tutti gli effetti dell'Azione. Le Bende possono essere usate per Bendare 1 Ferita Grave o per Curare tutte le Ferite Leggere.

6) **0** – Indica che dovete scegliere tra due effetti dell'Azione.

## MANI DEL PERSONAGGIO E INVENTARIO

Ci sono due tipi di carte Strumento: Strumenti Pesanti (che i Personaggi tengono in Mano) e Strumenti normali (che i Personaggi tengono nell'Inventario). I Personaggi possono anche trasportare gettoni Oggetti Pesanti.

### INVENTARIO

Tutti gli **Strumenti normali** possono essere tenuti segreti agli altri giocatori – metteteli nel vostro **Inventario** (portacarte in plastica), così che non siano visibili agli altri giocatori. Gli altri giocatori possono vedere il colore degli Strumenti nel nostro Inventario, ma non sapranno con esattezza che Strumenti avete a disposizione. Tuttavia, per usare una carta Strumento, deve essere rivelata agli altri giocatori. Non c'è limite al numero di Strumenti che possono essere tenuti nell'Inventario.



### ICONA MANO: OGGETTI E STRUMENTI PESANTI

Gli **Strumenti Pesanti** (es: Armi) sono identificati dall'icona Mano. Non possono mai essere tenuti segreti agli altri giocatori e non possono essere tenuti nell'Inventario.

Quando trovate/ottenete uno Strumento Pesante (o raccogliete un Oggetto Pesante) che volete tenere, **dovete metterlo in uno dei due spazi Mano del Personaggio**, il che significa che un Personaggio può trasportare fino a 2 Strumenti/Oggetti Pesanti. Se entrambi gli spazi sono occupati e volete trasportare un altro Strumento/Oggetto Pesante, siete costretti a Lasciarne Cadere uno dei due. Ogni Arma ottenuta con l'Azione Ricerca è automaticamente caricata con 1 gettone Munizione. Un'Arma non può mai superare la capienza massima di Munizioni indicata sulla carta Arma.

A volte, potete **Aggiungere** una carta Strumento a un'altra carta Strumento (come per esempio il **Caricatore Esteso** o l'**Autocaricatore**). Significa che lo Strumento Aggiunto viene posizionato a fianco della carta Strumento indicata. D'ora in avanti, entrambe le carte vengono considerate come una singola carta.

**Importante:** Lo Strumento **Nastro Adesivo** vi permette di combinare 2 Strumenti Pesanti, così che vi occupino solo 1 spazio Mano – questo però NON si applica agli Oggetti!

**Importante:** Un'Arma non può mai superare la capienza massima di Munizioni indicata sulla carta.

**Gli Strumenti Pesanti** sono carte Strumento che mostrano l'icona Mano. Gli **Oggetti Pesanti** sono gettoni: le **Uova dell'Intruso** (spesso si trovano nella Stanza Nido), il **Cadavere del Personaggio** (il gettone Cadavere del Personaggio identifica un Personaggio morto o un corpo trovato nell'HiBernatorium all'inizio della partita), la **Carcassa dell'Intruso** (un gettone Carcassa Intruso viene posizionato in seguito alla morte di un Intruso – ad eccezione delle Larve).



## LASCIAR CADERE

Un Personaggio può Far Cadere uno Strumento o un Oggetto dalle proprie Mani o dall'Inventario in qualsiasi momento durante il proprio turno senza usare un'Azione. Gli **Oggetti** rimangono nella Stanza dove sono stati Lasciati Cadere. Gli **Strumenti** sono persi – scartate quella carta.

*Questa nave è piena di cose utili. Certe volte basta dare un'occhiata in giro per la Stanza. Questo Estintore potrebbe tornare utile e quei Composti Chimici, combinati con un Accendino, creeranno un perfetto Lanciafiamme!*



## RICERCA

Oltre agli Strumenti specifiche dei Personaggi, (1 Arma e 2 Strumenti Esplorazione), ci sono carte Strumento di 4 colori nel gioco:

- **Rosse** (Militari),
- **Gialle** (Tecniche),
- **Verdi** (Mediche),
- **Blu** (Create).

Tre di questi mazzi di carte (Rosse, Gialle e Verdi) contengono Strumenti che possono essere trovati nelle Stanze con l'Azione **Ricerca**.

Per ulteriori informazioni sull'Azione Ricerca – vedere le carte Azione Ricerca nei mazzi Azione.

Il colore dello Strumento trovato con l'Azione **Ricerca** deve corrispondere al colore della Stanza (Strumenti Gialli nelle Stanze Gialle, ecc).

Il colore di una Stanza è indicato dal colore di sfondo presente sotto al testo della Stanza. Quando eseguite l'Azione **Ricerca** in una Stanza **bianca**, il giocatore può decidere di pescare da uno qualsiasi dei 3 mazzi. Ogni volta che un Personaggio esegue l'Azione **Ricerca**, il Contatore Strumenti di quella Stanza diminuisce di 1. Quando il Contatore raggiunge lo 0, la Stanza è Svuotata e non può più essere cercata.

Esistono eccezioni a questa regola, come l'Azione Sciaccallaggio dell'Esploratore. Per ulteriori informazioni sulla rotazione della tessera Azione – vedere pagina 14.

### ESEMPIO AZIONE RICERCA



L'esploratore esegue l'Azione **Ricerca** nelle Cabine. Scarta una carta Azione Ricerca e diminuisce di 1 il Contatore Strumenti. Poiché le Cabine sono Stanze bianche, l'Esploratore può pescare 2 carte Strumento da uno qualsiasi dei 3 mazzi Strumento. Decide di cercare Armi e Munizioni e pesca dunque dal mazzo Strumenti Rosso. Il giocatore decide (in segreto) di tenere la Carica Energetica e scarta la Granata, rimettendola a faccia in giù sotto al mazzo Strumenti Rosso. La Carica Energetica viene posizionata nell'Inventario dell'Esploratore, in modo che gli altri giocatori ne vedano solo il retro.



## CREARE

Il quarto mazzo (Blu) di carte Strumento contiene gli Strumenti Creati. Questi Strumenti non possono essere trovati Cercando nelle Stanze. Possono essere assemblati con l'Azione Base **Creare Strumento**, usando altri Strumenti in vostro possesso.

Potete guardare il mazzo Creare in ogni momento della partita. Le carte da questo mazzo non vengono mai pescate, ma vanno scelte dal mazzo sulla base dello Strumento Creato che volete realizzare.

Per ulteriori informazioni sull'Azione Creare Strumento – vedere Azioni Base, pagina 13.

Le carte **Strumento Creato** mostrano 2 icone **Componente grigie** che rappresentano i Componenti necessari per costruire questo Strumento.



Le carte Strumento che possono essere usate come Componenti per gli Strumenti Creati mostrano un'icona **Componente blu**, che rappresenta lo specifico **Componente** necessario per costruire lo Strumento Creato (scartando la carta).



Per costruire lo Strumento Creato dovrete eseguire l'Azione Base **Creare Strumento** e scartare le 2 carte Strumento che mostrano l'icona **Componente blu** corrispondente all'icona **Componente grigia** mostrata sullo Strumento Creato che volete costruire (la prima carta Strumento corrispondente alla prima icona Componente richiesta e la seconda carta Strumento corrispondente alla seconda icona Componente richiesta).

Potete costruire 4 diversi Strumenti Creati nel corso della partita:

+ = ANTIDOTO

+ = TASER

+ = LANCIAFIAMME

+ = MOLOTOV

Uno Strumento Creato non può essere costruito se la relativa carta non è disponibile, anche se avete tutti i Componenti Blu necessari.

Per ulteriori informazioni su questi 4 Strumenti – vedere le carte Strumento.

## STRUMENTI ESPLORAZIONE

Gli Strumenti Esplorazione NON sono disponibili per essere giocati fin dall'inizio della partita. Ognuno di loro ha una particolare condizione che deve essere soddisfatta per sbloccare questi Strumenti nel corso della partita (specificato sulla parte orizzontale di queste carte).



Quando riuscite ad attivare uno Strumento Esplorazione, potete girare la carta e considerarlo come uno Strumento standard (può occupare uno spazio Mano, essere scartato, donato, ecc).



## ATTACCARE I GIOCATORI

Anni di conoscenza acquisita sui viaggi spaziali suggeriscono che mettere un manipolo di persone in un'angusta lattina di metallo che vaga verso l'ignoto per un periodo prolungato di tempo può causare qualche spiacevole tensione fra i membri dell'equipaggio. Per prevenire gravi scontri le Corporation spaziali investono milioni di dollari per fornire a tutti i membri dell'equipaggio con innesti che creano una forte barriera psichica e inibiscono la violenza diretta verso l'Homo sapiens. Per questo motivo che i membri dell'equipaggio non possono attaccarsi direttamente.

I Personaggi non possono attaccare direttamente gli altri Personaggi, ma possono (accidentalmente o intenzionalmente) ferire gli altri Personaggi come conseguenza delle azioni che eseguono. Bloccare qualcuno in una Stanza che sta andando a Fuoco, attivare l'Autodistruzione mentre le persone sono ancora a bordo, lanciare una granata a un Intruso in una Stanza che contiene anche altri membri dell'equipaggio sono solo alcune delle cose che possono accadere...



# SPIEGAZIONE DELLE STANZE

Per eseguire una qualsiasi Azione Stanza, un Personaggio deve essere nella relativa Stanza (a meno che possiedano abilità speciali che indichino chiaramente il contrario).

Non è possibile eseguire un'Azione Stanza quando si è in Combattimento e quando sia presente un segnalino Malfunzionamento.

## STANZE CON UN COMPUTER



Alcune Stanze hanno un'icona **Computer**, a indicare che è presente un Computer in quella Stanza. Di base questa icona non ha significati particolari, a meno che alcune regole vi facciano riferimento (carte Azione, carte Strumento o carte Evento).

Se nella Stanza è presente un **segnalino Malfunzionamento**, il Computer non è disponibile – comportatevi come se non fosse presente l'icona Computer.

## STANZE BASE "1"

Tutte le 11 Stanze Base, identificate con il numero "1" sul retro della tessera, sono presenti in ogni partita.



### ARMERIA

**2** **RICARICA LE TUE ARMI A ENERGIA:**

Aggiungi 2 gettoni Munizione a 1 tua Arma a Energia.

*Nota: L'Azione di questa Stanza non permette di ricaricare Armi Classiche.*

*Nota: Un'Arma non può mai superare la sua Capacità di Munizioni, indicata dalla carta Arma.*



### SALA COMM

**2** **LANCIA UN SEGNALE:**

Piazza un segnalino Status sullo spazio Segnale della tua Plancia Personaggio.

*Lanciare un Segnale è un requisito di alcuni Obiettivi. Non serve ad altro!*



### INFERMERIA

**2** **MEDICA LE TUE FERITE:**

Benda tutte le tue Ferite Gravi **OPPURE** Cura 1 delle tue Ferite Gravi Benda **OPPURE** Cura tutte le tue Ferite Leggere.

*Per ulteriori informazioni su Bendare e Curare ferite - vedere pagina 21.*



### SEZIONE DI EVACUAZIONE A

**2** **CERCA DI ENTRARE IN UNA CAPSULA DI SALVATAGGIO:**

Puoi eseguire questa Azione solo se almeno 1 Capsula di Salvataggio nella Sezione A è Sbloccata e ha almeno 1 spazio vuoto.

Esegui un tiro Rumore. Se almeno un Intruso appare nella Stanza, il tuo tentativo di entrare nella Capsula di Salvataggio fallisce.

Dopo aver risolto il tiro Rumore, se nessun Intruso ha raggiunto la Stanza, piazza il tuo Personaggio in una delle Capsule di Salvataggio Sbloccate della Sezione A, se c'è uno spazio libero (ciascuna Capsula ha 2 spazi e può ospitare fino a 2 Personaggi).

Leggete la sezione Capsule di Salvataggio alla fine di questo foglio per determinare cosa accade una volta che il Personaggio è entrato in una Capsula.

*Non puoi entrare in una Capsula di Salvataggio se è presente almeno 1 Intruso nella Sezione di Evacuazione corrispondente.*

*Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore - vedere pagina 15.*



### SEZIONE DI EVACUAZIONE B

Come sopra, ma applicato alla Sezione B.



### SISTEMA ANTINCENDIO

**2** **INIZIA LA PROCEDURA DI CONTROLLO INCENDIO:**

Scegli 1 Stanza qualsiasi.  
Scarta 1 segnalino Fuoco da quella Stanza (se presente). Tutti gli Intrusi presenti in quella Stanza scappano (in una direzione casuale, determinata pescando una carta Evento - 1 carta Evento per ogni Intruso).

*Consiglio: Puoi usare la Procedura di Controllo Incendio anche se non è presente un segnalino Fuoco nella Stanza per far scappare gli Intrusi da quella Stanza.*

*Per ulteriori informazioni sul Movimento dell'Intruso - vedere fase Evento, pagine 10 e 15.*



### GENERATORE

**2** **INIZIA/FERMA LA SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE:**

**2** **SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE:**  
Piazza 1 segnalino Status sul primo spazio verde del tracciato Autodistruzione.

Da adesso in avanti, ogniqualvolta dobbiate muovere il segnalino Tempo sul tracciato del Tempo, muovete di 1 spazio anche il segnalino sul tracciato Autodistruzione.

Quando un qualsiasi Personaggio ferma la Sequenza di Autodistruzione, rimuovete il segnalino (se dovesse iniziare una nuova Sequenza, questi andrà rimesso sul primo spazio verde).

Una volta che il segnalino ha raggiunto un qualsiasi spazio giallo sul tracciato Autodistruzione, la Sequenza di Autodistruzione non può più essere fermata e tutte le Capsule di Salvataggio sono immediatamente Sbloccate (ma possono essere nuovamente Bloccate).

Quando il segnalino raggiunge l'ultimo spazio del tracciato (quello con il teschio) la nave esplode.

*Nota: Non potete iniziare la Sequenza di Autodistruzione se uno o più Personaggi si sono già ibernati.*

*Per ulteriori informazioni - Fine della Partita, pagina 11.*

*Se eseguite un Salto Iperluce prima dell'esplosione, la nave è comunque considerata distrutta e tutti i Personaggi a bordo muoiono.*

*Per ulteriori informazioni - Fase Evento, pagina 10.*

*Per ulteriori informazioni sulle Capsule di Salvataggio - vedere Spiegazione delle Stanze, pagina 26.*



### LABORATORIO

**2** **ANALIZZA 1 OGGETTO:**

Questa Azione può essere eseguita solo se uno dei seguenti Oggetti si trova nella Stanza (anche se trasportato da un Personaggio): Cadavere di un Personaggio, Carcassa dell'Intruso o Uovo.

Scopri 1 carta Debolezza dell'Intruso corrispondente.

*L'Oggetto non va scartato dopo la Ricerca. Puoi però Lasciarlo Cadere gratuitamente.*

*Per ulteriori informazioni sulle carte Debolezza dell'Intruso - vedere pagina 21.*

*Per ulteriori informazioni sugli Oggetti - vedere pagina 22.*

*Gli Intrusi fuggono atterriti dagli estintori. Non riusciamo a capire come mai, come si dice, "se è stupido ma funziona, non è poi tanto stupido!"*





## NIDO

### 2 PRENDI 1 UOVO:

Prendi 1 gettone Uovo dalla Plancia dell'Intruso. Dopodiché esegui un tiro Rumore.

I gettoni Uovo piazzati sulla Plancia dell'Intruso rappresentano le Uova presenti nel Nido. Quando prendi (o distruggi) Uova dal Nido, prendile dalla Plancia dell'Intruso.

Quando non ci sono più Uova nel Nido (sono state tutte portate via o distrutte) il Nido è considerato Distrutto - piazza 1 segnalino Danno nel Nido per rappresentarne la distruzione.

Se c'è un segnalino Fuoco in una Stanza contenente Uova non trasportate, distruggete 1 Uovo non trasportato durante il passaggio Danni da Fuoco della Fase Evento.

*Per ulteriori informazioni - Fase Evento, pagina 10.*

*Nota: Ricordati che un Uovo è un Oggetto Pesante (vedere Strumenti e Oggetti, pagina 22).*

*Nota: Non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.*

### DISTRUGGERE LE UOVA:

Quando il tuo Personaggio si trova in una Stanza in cui sono presenti Uova non trasportate da alcun Personaggio, puoi tentare di distruggere tali Uova.

Risolvi questa Azione come fosse un'Azione Sparare o Attacco in Mischia. Ogni Danno (di qualunque tipo) distrugge 1 Uovo.

Se usi un'Azione Attacco in Mischia, il Personaggio non pesca una carta Contaminazione o subisce Ferite nel caso l'attacco fallisca.

Puoi anche lanciare una Granata in una Stanza in cui sono presenti Uova non trasportate come se nella stanza fosse presente un Intruso. Una Granata distrugge 2 Uova, una Molotov distrugge 1 Uovo.

Dopo ogni singolo tentativo di distruzione di un Uovo devi eseguire un tiro Rumore.

*Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore - vedere tiri Rumore, pagina 15.*



## MAGAZZINO

### 2 CERCA 1 STRUMENTO:

Pesca 2 carte dal mazzo Strumenti di un colore a tua scelta (Rosso, Giallo o Verde). Tieni 1 carta e metti l'altra in fondo al mazzo da cui l'hai pescata.



## CHIRURGIA

### 2 ESEGUI UNA PROCEDURA CHIRURGICA:

Scannerizza tutte le tue carte Contaminazione (dal tuo mazzo Azione, dalla mano e dalla pila degli Scarti). Rimuovi tutte le carte Infette.

Se hai una Larva sulla tua Plancia Personaggio, rimuovila.

Dopo aver Scannerizzato, il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Leggera e passi automaticamente. Mescola tutte le tue carte Azione (incluse quelle nella tua mano) e piazzale nel tuo mazzo Azione.

*Nota: Dopo una Procedura Chirurgica devi sempre passare; inoltre, la tua mano rimane vuota fino all'inizio del prossimo turno.*

*Per ulteriori informazioni sulle carte Contaminazione - vedere pagina 20.*

## STANZE ADDIZIONALI "2"

All'inizio di ciascuna partita verranno aggiunte solo 5 Stanze Addizionali casuali tra le 9 disponibili. Tali Stanze sono contrassegnate da un "2" sul loro dorso.



## CONTROLLO AIRLOCK

### 2 INIZIA LA PROCEDURA DI EMERGENZA AIRLOCK:

Scegli 1 qualsiasi altra Stanza Gialla. I Corridoi collegati a quella Stanza non devono contenere Portelloni Distrutti.

Chiudi automaticamente il Portellone in ciascun Corridoio collegato a quella Stanza.

Piazza il gettone Procedura Airlock in quella stanza per indicare l'attivazione della Procedura di Emergenza Airlock. Se un qualsiasi Portellone in Corridoi collegati a questa Stanza viene aperto prima che la Fase Giocatori corrente sia terminata, rimuovi questo gettone.

Se tutti i Portelloni in ciascun Corridoio collegato a quella Stanza sono Chiusi alla fine della Fase Giocatori corrente (dopo che tutti i giocatori hanno passato), qualsiasi cosa ancora presente in quella Stanza muore immediatamente (sia Personaggi che Intrusi). Poi rimuovi il gettone.

Se era presente un segnalino Fuoco, rimuovilo.

*Con "Stanza Gialla" si intende una Stanza con uno sfondo giallo nella sezione Azione.*



## CABINE

### 2 RIPRENDI FIATO:

Quando il tuo Personaggio si trova in questa Stanza all'inizio di un nuovo turno - e non ci sono Intrusi in questa stanza - pesca 1 carta Azione addizionale (fino a 6 carte invece che 5).

L'abilità passiva di questa Stanza non funziona se è presente in essa un segnalino Malfunzionamento.



## CAMBUSA

### 2 CHE NE DICI DI UNO SPUNTINO?

Cura 1 Ferita Leggera. Inoltre puoi scegliere di Scannerizzare tutte le tue carte Contaminazione presenti nella tua mano e rimuovere tutte le carte Non Infette.

Se almeno una di quelle carte è Infetta, piazza una Larva sulla tua Plancia Personaggio (e non rimuovere questa carta Contaminazione!). Se c'è già una Larva sulla tua plancia Personaggio, il tuo Personaggio muore - inoltre, piazza 1 Aracide nella Stanza in cui sei morto.

*Per ulteriori informazioni su Scannerizzare carte Contaminate - vedere pagina 20.*



## CENTRO DI COMANDO

### 2 APRI/CHIUDI PORTELLONI:

Puoi scegliere 1 qualsiasi Stanza e Aprire/Chiudere qualsiasi Portellone nei Corridoi collegati a quella Stanza.

*Puoi scegliere quali Portelloni Aprire e quali Chiudere. Non è obbligatorio Aprire o Chiuderli tutti.*



## SALA CONTROLLO MOTORI

### 2 CONTROLLA LO STATO DEI MOTORI:

Puoi Controllare lo Stato dei 3 Motori.

*Puoi controllare lo stato dei Motori anche se è presente un segnalino Malfunzionamento nella Sala Motori.*

*Nella Sala Controllo Motori non puoi cambiare lo stato dei Motori.*

*Per ulteriori informazioni su Controllare lo Stato dei Motori - vedere Motori, Spiegazione delle Stanze, pagina 26.*



## CONTROLLO PARATIE

### 2 BLOCCA/SBLOCCA 1 CAPSULA DI SALVATAGGIO:

Gira un gettone Capsula di Salvataggio sul suo lato Bloccato o Sbloccato.

*Per ulteriori informazioni sulle Sezioni di Evacuazione - vedere Spiegazione delle Stanze, pagina 26.*

*Per ulteriori informazioni sulle Capsule di Salvataggio - vedere Spiegazione delle Stanze, pagina 26.*



## STANZA DI SORVEGLIANZA

### 2 CONTROLLA 1 STANZA E IL GETTONE ESPLORAZIONE:

Guarda segretamente 1 qualsiasi tessera Stanza inesplorata e il suo gettone Esplorazione.

Dopo averle viste, rimettile al proprio posto sul tabellone. Non è obbligatorio rivelare agli altri la natura di ciò che hai visto.

*Per ulteriori informazioni sui gettoni Esplorazione - vedere pagina 14.*



## STANZA PIENA DI SECREZIONE

### SEI COPERTO/A DI SECREZIONE!

Quando entri in questa Stanza, ricevi automaticamente un segnalino Secrezione.

*Per ulteriori informazioni sui segnalini Secrezione - vedere pagina 17.*

*Nota: Non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.*



## DOCCE

### 2 FATTI UNA DOCCIA:

Se hai un segnalino Secrezione sulla tua Plancia Personaggio, scartalo. inoltre, puoi scegliere di Scannerizzare tutte le carte Contaminazione presenti nella tua mano e rimuovere quelle Non infette.

Se almeno una di quelle carte è Infetta, piazza una Larva sulla tua Plancia Personaggio (e non rimuovere questa carta Contaminazione!). Se c'è già una Larva sulla tua plancia Personaggio, il tuo Personaggio muore - inoltre, piazza 1 Aracide nella Stanza in cui sei morto.

*Per ulteriori informazioni sui segnalini Secrezione - vedere pagina 17.*

*Per ulteriori informazioni su Scannerizzare carte Contaminazione - vedere pagina 20.*

*Nota: Si può piazzare un segnalino Fuoco nelle Docce normalmente. L'Azione Fatti una Doccia non fa scartare un eventuale segnalino Fuoco dalle Docce.*



## STANZE SPECIALI

Le 5 Stanze Speciali occupano sempre lo stesso posto sul tabellone – queste Stanze hanno la loro forma specifica e sono pre-stampate sul tabellone. Vengono considerate tutte esplorate fin dall'inizio della partita.

Le Stanze Speciali sono da considerarsi come Stanze normali, ad eccezione del fatto che a inizio partita sono già esplorate e che i Personaggi non possono eseguire l'Azione Cercare in queste Stanze. Come ogni altra Stanza, possono ricevere segnalini Fuoco o Malfunzionamento.



### CABINA DI PILOTAGGIO

**CONTROLLI DI VOLO:**  
 Controlla le Coordinate OPPURE Imposta la Destinazione.

**CONTROLLA LE COORDINATE:**

Guarda segretamente la carta Coordinate. Dopo averla vista, rimettila al proprio posto sul tabellone. Non è obbligatorio rivelare agli altri la natura di ciò che hai visto.

#### IMPOSTA LA DESTINAZIONE:

Muovi il segnalino Destinazione sullo spazio scelto del Tracciato Destinazione.  
*Nota: Non puoi cambiare la Destinazione una volta che almeno 1 Personaggio si è ibernato.*

*Il giocatore dovrebbe ricordarsi le Coordinate che ha controllato. Non puoi mai impostare la Destinazione se c'è un Intruso nella Cabina di Pilotaggio.*

*Nota: Alla fine della partita, se la nave non è andata distrutta, viene rivelata la carta Coordinate. La posizione del segnalino Destinazione indica la destinazione della nave tra le quattro disponibili sulla carta Coordinate.*

*Per ulteriori informazioni - Controllo Coordinate alla Fine della Partita, pagina 11.*

*Nota: Non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.*



### MOTORE #1

**CONTROLLA IL MOTORE:**  
 Controlla lo stato del Motore in questa Sala motori - guarda segretamente il gettone Motore in cima alla pila.

Non è obbligatorio rivelare agli altri la natura di ciò che hai visto. Il gettone Motore in cima alla pila indica lo stato attuale del Motore!

#### RIPARA (O SABOTA) IL MOTORE:

Il tuo Personaggio può eseguire un'Azione Ripara / Sabota Motore in questa Stanza (usando un'Azione **Riparazioni** o una carta **Strumento Attrezzi**): prendi entrambi i gettoni Motore, guardane segretamente il contenuto e piazzali al loro posto nell'ordine che preferisci.

Non è obbligatorio rivelare se hai riparato o meno il Motore (puoi anche mentire) ma devi dichiarare se hai cambiato l'ordine dei gettoni.

Puoi Riparare / Sabotare il Motore anche se è presente un segnalino Malfunzionamento nella Stanza e anche se non hai controllato lo stato dei Motori.

*Nota: La nave è dotata di 3 Motori, due dei quali devono essere funzionanti per completare in sicurezza il viaggio verso la Terra. All'inizio della partita i giocatori non sanno quali e quanti Motori sono funzionanti. I giocatori dovranno controllare lo stato dei Motori durante la partita - per esempio recandosi nella corrispondente Sala Motori. Alla fine della partita, se la nave non è andata distrutta, tutti i gettoni Motore in cima alle pile vengono rivelati per determinare se la nave sia esplosa nel tentativo di eseguire il salto iperluce.*

*Per ulteriori informazioni - Controllo Motori alla Fine della Partita, pagina 11.*

*Nota: Non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.*



### MOTORE #2

Come sopra, ma applicato al Motore #2.



### MOTORE #3

Come sopra, ma applicato al Motore #3.



### HIBERNATORIUM

**TENTA DI IBERNARTI:**  
 Puoi eseguire questa Azione solo se le camere di ibernazione sono aperte - ovvero se il gettone del Tracciato Tempo si trova su un qualsiasi spazio blu.

Esegui un  **tiro Rumore**. Se almeno un Intruso appare nella Stanza, il tuo tentativo di entrare in ibernazione fallisce.

Se, invece, nessun Intruso ha raggiunto la Stanza, rimuovi dal gioco la miniatura del tuo Personaggio - sei riuscito a ibernarti. Da ora in avanti non prendi più parte alla partita. La sopravvivenza del tuo Personaggio dipenderà esclusivamente dallo stato della nave - salva o distrutta - alla Fine della Partita.

**Non puoi cambiare Destinazione o iniziare l'Autodistruzione se uno o più Personaggi si sono ibernati!**

*Non puoi mai entrare in una camera di ibernazione se è presente un Intruso nell'Hibernatorium.*

*Per ulteriori informazioni - Fine della Partita, pagina 11.*

*Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore - vedere tiri Rumore, pagina 15.*

*Nota: Non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.*

## CAPSULE DI SALVATAGGIO

All'inizio della partita, tutte le Capsule di Salvataggio sono Bloccate. Durante la partita, possono essere Sbloccate manualmente dai Personaggi (usando alcune carte Strumento o Azioni Stanza) o Sbloccarsi automaticamente in seguito alla morte di un Personaggio durante la partita o quando il segnalino Autodistruzione raggiunge lo spazio giallo del Tracciato Autodistruzione.

Se una qualsiasi Capsula di Salvataggio è Sbloccata, un Personaggio può entrarvi (eseguendo prima un  **tiro Rumore**), passando per la corrispondente Sezione di Evacuazione della Stanza, a patto che non ci siano Intrusi o gettoni Malfunzionamento nella Stanza.

*Per ulteriori informazioni sulle Sezioni di Evacuazione - vedere spiegazione delle Stanze, pagina 24.*

**DOPO ESSERE ENTRATI NELLE CAPSULE DI SALVATAGGIO** posizionare la miniatura del proprio Personaggio in uno dei due spazi del gettone Capsula di Salvataggio. Poi, decidete se volete lanciare la Capsula di Salvataggio immediatamente o se volete aspettare (magari un altro Personaggio che vorrebbe prendere il secondo posto nella vostra stessa Capsula di Salvataggio).

**SE VI LANCIATE IMMEDIATAMENTE** (o se vi lanciate in uno dei prossimi turni) rimuovete la miniatura del vostro Personaggio e il gettone Capsula di Salvataggio dal gioco. D'ora in avanti, quel giocatore ha terminato la partita. Avete vinto oppure no? Lo scoprirete durante il Controllo degli Obiettivi alla Fine della Partita.

**Si considerano arrivati sulla Terra tutti i Personaggi in una Capsula di Salvataggio lanciata.**

*Per ulteriori informazioni - Fine della Partita, pagina 11.*

**SE DECIDETE DI ASPETTARE** potete decidere di lanciare la Capsula di Salvataggio all'inizio del vostro  **primo round**, durante una qualsiasi Fase Giocatori. Potete anche, se lo volete, uscire volontariamente dalla Capsula di Salvataggio senza eseguire alcuna Azione - durante il vostro round, posizionate la miniatura del vostro Personaggio nella Paratia di Salvataggio corrispondente alla Capsula che state lasciando. Tuttavia, se non lanciate la Capsula di Salvataggio nel vostro round, significa che passate automaticamente questo turno. Se, mentre aspettate nella Capsula di Salvataggio, un Intruso appare nella Stanza Sezione di Evacuazione, tutti i Personaggi nelle Capsule di Salvataggio ritornano immediatamente nella Stanza Sezione di Evacuazione. Una volta che un altro Personaggio entra nella vostra stessa Capsula di Salvataggio, può decidere di lanciarsi immediatamente.

*Nota: Gli Oggetti Pesanti non occupano spazio per i Personaggi nelle Capsule di Salvataggio.*



Spazi vuoti delle Capsule di Salvataggio



Capsule di Salvataggio Bloccate



Capsule di Salvataggio Sbloccate



# MODALITÀ DI GIOCO

## MODALITÀ IN SOLITARIO & COOPERATIVA



### MODALITÀ IN SOLITARIO

Questa modalità di gioco aggiuntiva è stata sbloccata durante la campagna di crowdfunding. Sebbene **Nemesis** sia splendido nella sua modalità standard di gioco semi-cooperativo, potete anche cercare di sopravvivere da soli.

Questa modalità ha il suo mazzo Obiettivo dedicato – carte Obiettivo Solitario/Cooperativo. All'inizio della partita, pescate 2 carte da questo mazzo invece che dal normale mazzo di carte Obiettivo.

*Nota: Quando si verifica il primo Incontro, dovete scegliere una di queste due carte Obiettivo.*

*Importante: In questa modalità, il numero di Strumenti a disposizione in ogni Stanza è dimezzato, arrotondando per eccesso; se i gettoni Esplorazione mostrano 1-2 Strumenti, impostate il Contatore Strumenti a 1, se mostrano 3-4, impostatelo a 2.*

Per vincere, dovete completare il vostro Obiettivo e sopravvivere.

### MODALITÀ COMPLETAMENTE COOPERATIVA

Questa modalità di gioco aggiuntiva è stata sbloccata durante la campagna di crowdfunding. È pensata per i giocatori che vogliono provare una versione completamente collaborativa del gioco, senza dover temere tradimenti da parte dei propri compagni di gioco.

Questa modalità ha il suo mazzo Obiettivo dedicato – carte Obiettivo Solitario/Cooperativo. All'inizio della partita, pescate 1 carta per giocatore da questo mazzo invece che dal normale mazzo di carte Obiettivo.

Per vincere la partita, TUTTI questi Obiettivi devono essere completati e almeno 1 Personaggio deve sopravvivere.

*Nota: Se è presente una carta che richiede di lanciare il Segnale, solo un Personaggio può farlo. Se vi viene richiesto di farlo due o più volte, due o più Personaggi devono lanciare il Segnale!*

**rianimare:** In questa modalità completamente cooperativa, l'Infermeria è equipaggiata con un MediBot, un dispositivo in grado di rianimare i membri dell'equipaggio che in fin di vita. Quando uno dei Personaggi muore, un altro Personaggio può raccogliere il gettone Cadavere e trasportarlo in Infermeria. Il giocatore a cui è morto il Personaggio e il cui Cadavere ora si trova in Infermeria, posiziona lì la sua miniatura all'inizio del turno. Scarta tutte le Ferite Leggere e tutte le Ferite Gravi sono Bendate.

*Importante: l'Infermeria non è funzionante se contiene un gettone Malfunzionamento o se è presente un Intruso.*

## GIOCARE COME INTRUSO



Questa modalità è pensata per permettere al primo giocatore eliminato di continuare a giocare, controllando gli Intrusi. Consente anche di incrementare leggermente il livello di difficoltà per tutti gli altri giocatori. Questa modalità di gioco è del tutto opzionale.

Il giocatore il cui Personaggio muore per primo prende il controllo degli Intrusi che infestano la nave e può dare la caccia agli altri giocatori.

*Importante: Solamente un giocatore può controllare gli Intrusi – il primo a perdere il proprio Personaggio. Se due Personaggi muoiono contemporaneamente, prende il controllo degli Intrusi il giocatore con il Numero Giocatore inferiore.*

**PREPARAZIONE:** Il giocatore che controlla gli Intrusi rimuove tutti i componenti del Personaggio che interpretava dal gioco. Mescola il mazzo speciale Azione Giocatore Intruso e lo posiziona di fronte a sé.

Poi, termina il turno secondo le regole standard. Qualsiasi cambiamento si applica solo all'inizio della prossima Fase Giocatori.

### SEQUENZA DEL TURNO:

#### FASE GIOCATORE

**1. Pescare le carte Azione** – il giocatore Intruso pesca 3 carte. Il suo limite di Mano è di 4 carte.

**2. Gettone Primo Giocatore** – il giocatore Intruso non è incluso in questa fase (non può mai avere il gettone Primo Giocatore).

**3. Round dei Giocatori** – il giocatore Intruso segue l'ordine di gioco standard dei round, ma può eseguire solo **1 Azione** (giocando una carta Azione dalla propria mano) o passare. Quando decide di passare, il giocatore Intruso può decidere di tenere 1 carta dalla Mano e scartare il resto.

Durante il proprio round, giocatore Intruso può giocare una carta Azione Intruso in uno dei 3 modi seguenti:

**1) MOVIMENTO** – Può Muovere qualsiasi Intruso lungo un Corridoio che abbia lo stesso numero riportato sulla carta Azione Intruso.

*Nota: Se l'Intruso si muove verso un Corridoio Tecnico, procedere seguendo le regole standard.*

**2) ATTACCO** – Può scegliere un qualsiasi Intruso che si trovi in una Stanza con un Personaggio. L'Intruso attacca il Personaggio (seguendo le regole standard) con una sola eccezione: il giocatore Intruso pesca un numero di carte Attacco dell'Intruso uguale al numero mostrato sulla carta Giocatore Intruso giocata in questo round. Poi, sceglie 1 di queste carte, la risolve e mette tutte le altre carte in fondo al mazzo Attacco dell'Intruso.

**3) EFFETTO** – risolve l'effetto descritto sulla carta Azione Intruso.

#### FASE EVENTO

Quasi tutta la Fase Evento viene saltata, ad eccezione del Tracciato del Tempo e dei Danni da Fuoco.

**TRACCIATO DEL TEMPO:** Come nelle regole standard, spostate il segnalino Tempo e il segnalino Autodistruzione (se attivata) di 1 spazio verso destra.

**DANNI DA FUOCO:** Come nelle regole standard, ogni Intruso che si trova in una stanza dove è presente un segnalino Fuoco subisce un Danno.

*Nota: In questa modalità di gioco, tutti gli altri passaggi non si applicano. In particolare:*

– Gli Intrusi non attaccano alla fine del turno (ma eseguono gli Attacchi a Sorpresa durante gli Incontri o quando un Personaggio cerca di Fuggire da una Stanza in cui è presente un Intruso).

– Le carte Evento non vengono usate, tranne che per effetto di una carta Azione del Giocatore Intruso.

– Non esiste il Passaggio di Sviluppo del Sacchetto Intruso.

**CONDIZIONI DI VITTORIA:** Il giocatore che controlla gli Intrusi non può propriamente vincere la partita. Il suo obiettivo è quello di assicurarsi che nessun altro giocatore vinca. Dopotutto, se avete perso... perché gli altri dovrebbero vincere al posto vostro?

## RETRO DEL TABELLONE



Questa mappa alternativa della nave è stata sbloccata durante la campagna di crowdfunding ed è stampata sul retro del tabellone. Potete usarla con qualsiasi modalità di gioco, ma tenete presente che è più difficile sopravvivere usando questa mappa.

Una delle caratteristiche di questa mappa è il doppio set di Corridoi Tecnici. Funzionano come al solito, ma un set non è collegato all'altro (un segnalino Rumore nei Corridoi Tecnici "Rossi" non influenza i Corridoi Tecnici "Blu").

Un'altra caratteristica è che alcune Stanze sono collegate ad altre Stanze tramite una coppia di Corridoi. Tuttavia, questi Corridoi sono separati, quindi qualsiasi Portellone Chiuso in un Corridoio non conta anche per l'altro Corridoio.

Durante la Preparazione della Partita, posizionate le sezioni Evacuazione A e B a faccia in su sugli spazi evidenziati nella mappa disegnata qui sopra. Posizionate un gettone Esplorazione a faccia in giù in ogni sezione (quando un Personaggio entra in queste Stanze per la prima volta, eseguite la normale procedura di Esplorazione).





# RIASSUNTO DELLE REGOLE

## SEQUENZA DI TURNO

### I: FASE GIOCATORE:

- 1) Pescare fino a 5 carte Azione.
- 2) Il gettone **Primo Giocatore** viene passato al giocatore a sinistra.
- 3) **Round dei Giocatori.** Ogni giocatore gioca in senso orario:
  - 2 Azioni,
  - 0 1 Azione e poi passa,
  - 0 passa.Ripetere fino a che tutti i giocatori non hanno passato.  
Dopo aver passato, un giocatore non può più prendere parte ai successivi round di questo turno.

### II: FASE EVENTO:

- 4) Muovere il segnalino **Tempo** sul Tracciato del Tempo.  
Muovere il segnalino **Autodistruzione** sul Tracciato dell'Autodistruzione, se attivato.
- 5) **Attacco dell'Intruso.**
- 6) **Danni da Fuoco all'Intruso.**
- 7) Risolvere 1 carta **Evento**:
  - **Movimento Intruso.**
  - **Effetto dell'Evento.**
- 8) **Sviluppo del sacchetto dell'intruso:** pescare 1 gettone e risolverne gli effetti.

## FLUSSO DI GIOCO & MOMENTI CRITICI

### PRIMO INCONTRO

Quando il primo Intruso (di qualsiasi tipo) appare sul tabellone, tutti i giocatori devono scegliere 1 Obiettivo e scartare l'altro a faccia in giù.

### MORTE DEL PRIMO PERSONAGGIO

Dopo la morte del primo Personaggio (appartenente a qualsiasi giocatore), tutte le Capsule di Salvataggio sono automaticamente Sbloccate.

*Se vuole, il giocatore che interpretava il primo Personaggio morto può giocare come Intruso.*

### TRACCIATO DEL TEMPO

Quando il Tracciato del Tempo raggiunge un qualsiasi spazio **blu**, le camere di Ibernazione si aprono.

### AUTODISTRUZIONE

Quando il Tracciato dell'Autodistruzione raggiunge un qualsiasi spazio **giallo**, tutte le Capsule di Salvataggio sono automaticamente Sbloccate.

## ESPLORAZIONE

Quando si entra in una Stanza inesplorata (a faccia in giù):

- 1) Girare la tessera Stanza (a faccia in su).
- 2) Rivelare il relativo **gettone Esplorazione** e risolverne gli effetti. Alcuni effetti potrebbero annullare il passaggio 3.
- 3) Se non c'è nessuno nella Stanza, eseguire un  **tiro Rumore**.



## AZIONI

Non è possibile scartare carte Contaminazione per pagare il Costo delle Azioni.

### AZIONI BASE

Scartare 1 carta Azione dalla Mano per eseguire 1 Azione Base.  
*Scartare 2 carte per eseguire l'Azione Movimento Cauto.*

### CARTE AZIONE

Scartare la carta Azione relativa all'Azione che si vuole eseguire e pagarne il costo, scartando il numero richiesto di carte Azioni aggiuntive.

### AZIONI STANZA

Scartare 2 carte Azione dalla Mano per eseguire un'Azione Stanza. Non può essere eseguita nelle stanze dove sia presente un segnalino Malfunzionamento.

### AZIONI STRUMENTO

Scartare il numero richiesto di carte Azione dalla Mano per eseguire un'Azione Strumento. Alcuni Strumenti (Monouso) devono essere a loro volta scartati dopo aver eseguito l'Azione.

## STRUMENTI E OGGETTI

### STRUMENTI

Gli Strumenti normali vengono tenuti nell'Inventario, così che gli altri giocatori non sappiano cosa avete trovato.

### STRUMENTI RICERCA

All'inizio della partita, queste non sono carte Strumento, ma sono carte Ricerca (poste sul lato orizzontale). Possono essere attivate soddisfacendo i requisiti indicati sulla carta.

### STRUMENTI PESANTI

Potete trasportare al massimo 2 Strumenti Pesanti, uno per ogni spazio Mano. Per scambiare Strumenti Pesanti che state trasportando con altri, Lasciateli Cadere a terra (non è un'Azione).

### OGGETTI

**Ova dell'Intruso, Carcassa dell'Intruso, Cadavere del Personaggio.**

Necessari per scovare le Debolezze dell'Intruso. Occupano uno spazio Mano, come gli Strumenti Pesanti. Quando Lasciate Cadere uno di questi Oggetti, posizionate il relativo gettone nella Stanza in cui siete.

## COMBATTIMENTO

Ogni volta che un Personaggio si trova in una Stanza con un Intruso, si entra in Combattimento.

### SPARARE (COSTO 1):

- 1) Scegliere un'Arma e un bersaglio.
- 2) Scartare un gettone **Munizione** dall'Arma scelta.
- 3) **Eseguire un tiro Combattimento.**
  - Se il colpo va a segno, assegnare un gettone **Danno**, poi pescare una carta **Attacco dell'Intruso** e controllare gli **Effetti del Danno**.

### ATTACCO IN MISCHIA (COSTO 1):

- 1) Pescare 1 carta **Contaminazione**.
- 2) Scegliere un bersaglio.
- 3) **Eseguire un tiro Combattimento** (i tiri da 2 Colpi sono considerati come 1 solo Colpo).
  - Se il colpo va a segno, assegnare un gettone **Danno**, poi pescare una carta **Attacco dell'Intruso** e controllare gli **Effetti del Danno**.
  - Se il colpo fallisce, l'Intruso infligge 1 **Ferita Grave**.


### FUGA (AZIONE SPECIALE MOVIMENTO, COSTO 1):

- 1) Scegliere una Stanza **adiacente** nella quale ci si vuole spostare.
- 2) Pescare una carta **Attacco dell'Intruso** e risolverla:
  - Se il Personaggio **muore**, posizionare un **gettone Cadavere del Personaggio** nella Stanza dove è morto.
  - Se il Personaggio **sopravvive**, esegue il **Movimento** come da regole standard (Esplora una nuova Stanza, esegue un tiro Rumore, ecc).

## ATTACCO INTRUSO

- 1) Scegliere il **Personaggio bersaglio dell'Attacco** (quello con il minor numero di carte nella Mano).
- 2) Pescare una carta **Attacco dell'Intruso** e risolverla:
  - Se mostra un **Simbolo Intruso** corrispondente alla tipologia di Intruso che sta attaccando, l'Attacco va a buon fine. Risolvere gli Effetti della carta.
  - Se la carta mostra un **Simbolo Intruso** che non corrisponde, l'Attacco fallisce.

### SIMBOLI INTRUSO:

-  – LARVA
-  – ARACNIDE
-  – ADULTO
-  – NUTRICE
-  – REGINA