

NEMESIS

RETALIATION



REGOLAMENTO



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME



INDICE

INTRODUZIONE	6
Panoramica del Flusso di Gioco	6
PANORAMICA DI FINE PARTITA	7
Scopo dei Giocatori	7
Panoramica di Fine Partita	7
PREPARAZIONE	8
Preparazione Comune	8
Preparazione dei Giocatori	10
STRUTTURA DEL TURNO	12
Fase dei Giocatori	12
Fase Intruso	14
Fase Evento	14
Fase di Ripristino	15
REGOLE DETTAGLIATE	16
Il Personaggio	16
Salute e Ferite del Personaggio	18
MAPPA	19
Settori	19
Stanze	20
Corridoi	21
Portelloni	22
Segnalini Mappa	23
MOVIMENTO DEI PERSONAGGI	24
Sequenza di Movimento	24
Sequenza di Esplorazione	24
Tiro Rumore	25
ESEMPIO DI MOVIMENTO DEI PERSONAGGI	26
STRUMENTI	28
Interagire	29
INTRUSI	30
Tipi di Intruso	30
Sacchetto degli Intrusi	30
Movimento degli Intrusi	30
Attacco degli Intrusi	32
SALUTE E COMBATTIMENTO DEGLI INTRUSI	33
Sparare a Colpo Singolo	33
Sparare a Raffica	33
Attacco in Mischia	34
Salute degli altri Intrusi	34
LA REGINA	35
LE CARTE CONTAMINAZIONE	36
IL ROBOT	37
MODULO DA SBARCO E ANTIAEREA	37
PROCEDURE	38
FINE DELLA PARTITA	39
OBIETTIVI E COMPITO DI MISSIONE	39
MODALITÀ ADDIZIONALI	40
GLOSSARIO DELLE ICONE	40

CREDITI

**Dedicato alla memoria di Łukasz Orwat, il migliore di noi...
In attesa di incontrarti dall'altra parte.**

Autore: Adam Kwapiński.

Test e Sviluppo: Michał Lach, Michał Oracz.

Supervisione dei Test Interni: Paulina Włodarczyk.

Test Addizionali: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich,
Ernest Kiedrowicz, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki,
Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński.

*Un sentito grazie a tutti i giocatori che ci hanno aiutato a testare
il gioco nei nostri uffici, alle fiere o anche solo in digitale!*

Stesura Regole: Michał Lach.

Testi: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta e Krzysztof Piskorski.

Correzione delle Bozze e Impaginazione: Tyler Brown,
Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka e Matt Click.

Direzione artistica: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun.

Grafica: Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Adrian Radziun,
Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra
Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik e
Andrzej Półtoranos.

Illustrazioni: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Ewa Labak,
Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska,
Piotr Orleański, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz,
Maciej Łaszkiewicz e Mateusz Michalski.

Modellazione 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek,
Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda e Jędrzej Chomicki.

Desktop Publishing: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Kinga
Janik, Aneta Koperkiewicz e Jędrzej Cieślak.

Produzione: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski,
Zofia Jerzyńska, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak e Anna Czajka.

Logistica: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot,
Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła e Szymon Sobczak.

Pubbliche Relazioni e Comunicazione: Dominika Maksymiak,
Marta Siennicka, Jacek Wala e Maciej Guzik-Pałys.

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto.

Traduzione Italiana: Davide Malvestuto.

Grafica: Mirko Treccani, Giada Lo Duca.

Revisione: Giulia Rasente.

Rinngraziamenti speciali a: Michał Matłosz, Tomasz Sejmicki,
Maciej Misiński, Tomasz Trzęsimech, Marzena Tusińska, Anna Lis-
Wilkosz, Paul Grogan e a tutti coloro che ci hanno sostenuto
nella creazione e nello sviluppo del gioco!

CARTE GRANDI



5 carte Aiuto

6 carte Scelta Personaggio

60 carte Azione
(10 per Personaggio)

27 carte Contaminazione

Nota: sebbene condividano il retro con le carte Azione, formano un mazzo distinto.



8 carte Compito di Missione



22 carte Obiettivo
(7 Obiettivi di Missione
e 15 Obiettivi Privati)



12 carte Compito di Missione
Solitario/Cooperativo



12 carte Esplorazione



20 carte Evento



20 carte Attacco dell'Intruso

CARTE PICCOLE



90 carte Strumento
(30 carte per tipo)



7 carte Strumento
del Personaggio



24 carte Equipaggiamento
di Supporto



27 carte Ferita Grave



6 carte Robot



12 carte Salute della Regina

COMPONENTI PRINCIPALI



3 Bordi del Tracciato dei Turni



3 Bordi dei Settori



23 tessere Stanza
(3 "A", 3 "B", 4 "C" e 13 "?")



40 tessere Corridoio
(10 per ogni valore: 1, 2, 3 e 4)



5 plance Personaggio



6 tessere Personaggio



1 Scanner



1 Sacchetto dell'Intruso



5 Zaini Portacarte numerati



1 Aiuto Stanze e 1 Aiuto Obiettivi.



6 anelli in plastica colorata



1 Scheda Aiuto dell'intruso



2 dadi Raffica a 6 facce,
2 dadi Colpo Singolo a 8 facce,
2 dadi Rumore a 10 facce

FIGURE/MINIATURE



6 Personaggi

Nota: a seconda della tua versione del gioco, troverai miniature o figure su basetta nella tua scatola. Indipendentemente dalla versione in tuo possesso, saranno chiamati modelli.

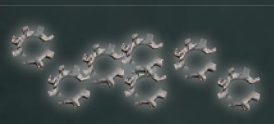


8 Fuchi in 4 pose

SEGNALINI



9 segnalini Fuoco



14 segnalini Malfunzionamento



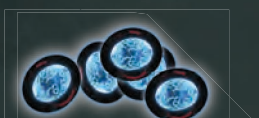
30 segnalini Rumore



30 segnalini Universali



1 Segnaltorno



5 gettoni Uova



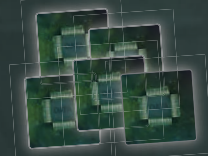
1 gettone Autodistruzione e
1 gettone Modulo da Sbarco



20 segnalini Sicuro



14 Porte con
basi in plastica



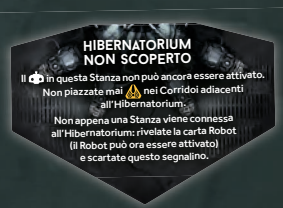
5 segnalini Dati



1 segnalino Hibernarium



3 segnalini Supporto Vitale



1 tessera Hibernarium
Non Scoperto



80 segnalini Dispositivo Tattico
(20 Munizioni, 20 Granate,
20 Ossigeno, 20 Kit Medici)



2 segnalini Antiaerea



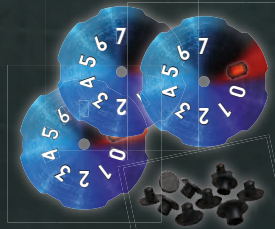
5 segnalini Soffocare



1 segnalino Primo Giocatore



40 segnalini Intruso
(1 Vuoto, 9 Regine,
8 Fuchi, 16 Adulti, 6 Larve)



5 Riserve di Ossigeno
e 5 set di lancette
(da montare sulle Plance
Personaggio)



36 Adulti in 6 pose



1 Robot



6 Larve



1 Regina

INTRODUZIONE

Nemesis: Retaliation è un gioco semicooperativo per 1-5 giocatori, che pone l'accento su una narrazione avvincente e sulla tensione del genere horror d'azione. Ogni giocatore veste i panni di un membro di una squadra di marine equipaggiata con le dotazioni più avanzate. La squadra è stata inviata nel Complesso, che è infestato da una forma di vita aliena, con una missione da svolgere: beh, ognuno ha la sua e possono essere in conflitto. Ma c'è una cosa che tutti devono fare: sopravvivere!

PANORAMICA DEL FLUSSO DI GIOCO

Attenzione, Marine!

Questa storia introduttiva è stata pensata per permettervi di prendere confidenza con il tipico andameto di una partita a *Nemesis* e vi spiega l'ambientazione dietro alle regole base di *Nemesis*. Tutti i termini, gli strumenti, i mostri, i personaggi e le stanze che sono presenti nel gioco sono in grassetto per renderli distinguibili. Speriamo che ciò vi faccia imparare le regole in maniera più semplice e più divertente. E dopo poche serate, sicuramente avrete voi stessi delle storie da raccontare, magnifiche e terribili!

Non posso fare a meno di pensare che questa missione sia una delle più azzardate del Corpo dei Marine Spaziali, dal momento che non abbiamo alcuna reale informazione. Nessuna scansione esterna del Complesso, nessuna planimetria delle Stanze, giusto qualche vaga idea di quali Settori dovrebbero ospitare alcune di esse... Ed eccoci qui, a sciamare fuori dal modulo da sbarco, nella profonda oscurità della Zona d'Atterraggio, con il nostro migliore Equipaggiamento pronto, le menti vigili e un chiaro Compito di Missione: eliminare la Regina di qualsiasi specie di intruso che abbia costruito il suo nido qui. Naturalmente, offerte redditizie da parte di soggetti privati trovano sempre il modo di raggiungere le squadre come la nostra, così potrebbe esserci anche qualche Obiettivo Privato in gioco. Bisogna stare all'erta su tutti i fronti.

Mi Muovo verso l'ignoto, ma, essendo un Ricognitore, questo è proprio il mio campo. Come prima cosa sarebbe saggio trovare e mettere in sicurezza l'Hibernatorium, dal momento che potrebbe rivelarsi la nostra unica salvezza se le cose si mettono male. Dopo aver fatto avanzare con successo la mia squadra, entro in un'altra Stanza con un po' troppo sicurezza e poca concentrazione: il fuoco divampa, le fiamme mi esplodono in faccia. Prima che riesca a tornare nel corridoio, il mio comunicatore si attiva: "A ore sei, Zero!"

Ed eccoli là nel Corridoio: 4 Intrusi Adulti, vomitati da chissà quale inferno e interposti fra me e il resto della squadra. Agisco rapidamente: aziono il mio Fucile d'Assalto e Sparo una Raffica, ficcando metà delle mie Munizioni nelle loro brutte facce, uccidendone almeno uno, poi mi lancio nelle fiamme per raggiungere il corridoio opposto. La squadra dovrà occuparsi dei restanti, mentre io proseguo solo nell'oscurità... o almeno così spero. Non posso proprio lamentarmi: lavorare da solo ha i suoi vantaggi.

Entro nel Settore B e trovo un corridoio che porta all'Hibernatorium, ma i sistemi del Complesso non sono gentili oggi: i Portelloni Chiusi sparrano il passaggio. Nel frattempo, ecco un altro Intruso, attirato dal Rumore. Aziono ancora il mio fucile: sparare una raffica alla cieca sarebbe uno spreco con questo bastardo che sguscia ovunque. Dopo un Colpo Singolo alla fine cade a terra, ma non prima di essere riuscito a Graffiarmi il braccio con i suoi artigli crudeli.

Le munizioni non sono l'unica cosa che sto finendo. Devo trovare un po' di Ossigeno alla svelta. Mentre Esploro la Stanza, trovo un Estintore ragionevolmente intatto. Non mi sarà utile per evitare di soffocare, ma è un giocattolino niente male da portarsi dietro. Infine, boccheggiando entro nell'Hibernatorium e vado dritto al Robot di servizio. Queste unità solitamente trasportano grandi taniche di Ossigeno e l'aria fresca è più bella delle droghe da battaglia.

L'Ufficiale sta riferendo sui progressi della Squadra: stiamo procedendo metodicamente, rendendo le Stanze Sicure e Rinforzando i Corridoi. Il metodo funziona, ma è lento. Non il mio stile, ma almeno stanno cercando di raggiungere la Stanza del Supporto Vitale centrale. Non appena Riparano il Malfunzionamento, un'amabile flusso di aria pulita fluisce per il Settore B, inclusa la mia Stanza. Prima di poter esprimere la mia gratitudine,

il rumore di un grande incendio mi raggiunge attraverso il comunicatore. Subito riconosco un suono che non mi piace per niente. Se non mi inganno, la Regina è arrivata. Questo significa che non sta sorvegliando il Nido...

Continuo ad andare avanti, accompagnato dalle urla della mia squadra nel comunicatore. Il nostro Ingegnere Militare è riuscito in qualche modo a ferire la Regina, ma perdere Salute non fa altro che farla infuriare. Alcuni secondi dopo, sento un urlo lacerante. 'Evac, adesso!' l'Ufficiale ordina alla squadra. Dannazione... ma posso ancora farcela. Ho un piano.

Entro nel nido e agguanto ciò per cui sono venuto: un Uovo. Tornando indietro, neutralizzo una Larva solitaria e trovo la strada per l'Impianto di Raffreddamento e posso quindi avviare la Procedura di Autodistruzione. È l'unica opzione rimasta. Distruggere il Complesso significa uccidere la Regina e stradicare il Nido, giusto? E ogni altro elemento al suo interno, inclusi noi. Contatto la mia squadra, o quello che ne resta, per indirizzarli al punto d'incontro nel Settore C. Poi corro come un dannato.

Come al solito, arrivo primo. La Navetta d'Emergenza, la nostra ultima speranza, è adagiata sul molo. Cerco di non prestare troppo attenzione al dolore lancinante che attraversa tutto il corpo. Ora posso fare ben poco per le ferite leggere o per le Ferite Gravi, dato che la Sala Operatoria è dall'altro lato del Complesso. Non mi servirebbe neanche molto usare un Kit Medico.

Greg, il Supporto Medico della squadra, arriva per secondo, ma vuole tornare nella mischia. Maledetto cavaliere della domenica. Prende delle scorte mediche e mi dice di tenere il perimetro. Beh, non condivido la sua passione per l'eroismo. 'Che diavolo fai, Zero?' urla dentro il comunicatore mentre avvio la navetta per Fuggire del Complesso. 'Torna indietro, maledetto! Non sopravviverai al viaggio, sei infetto!'. Ma non cado nel suo tranello: il suo era un bluff disperato... Il mio obiettivo è completato.

Dannato medico, come faceva a saperlo? Adesso lo sento dentro di me. Si muove e cresce in fretta. Non mi resta molto tempo... Non sono riuscito a rendere orgoglioso il mio vecchio, ma posso ancora renderlo ricco. Sì, questo dovrebbe far sentire il vecchio bastardo ancora peggio: dover vivere a scrocco della mia eredità per il resto della vita. Sentito, Corporazione? Trasferiscimi i soldi pattuiti e anche di più. Ti ho portato il doppio dei campioni previsti. E spero che tu abbia davvero procedure per recuperare il campione da questa bagnarola spaziale infestata perché, se non ce l'hai... Beh, allora fissare le coordinate automatiche di rientro della navetta direttamente sulla Terra 'per la sicurezza aziendale' potrebbe rivelarsi una bella barzelletta.

PANORAMICA DI FINE PARTITA

SCOPO DEI GIOCATORI

Una partita a *Nemesis* può finire con più vincitori, ma non si tratta di una partita cooperativa. Ogni Personaggio, alla fin fine, combatte per i propri scopi. Ogni Personaggio non solo lotta per portare a termine uno dei due Obiettivi ricevuti all'inizio, ma deve anche sopravvivere alla missione e trovare un luogo sicuro.

Ogni Personaggio che soddisfa tutte e tre queste condizioni è considerato un vincitore:

1. **Scappare dal Complesso o Ibernarsi:** ogni Personaggio deve assicurare la propria salvezza prima del termine della partita. Questo non significa soltanto non morire, ma anche usare una delle Stanze che porta in un luogo sicuro, come:
 - a. Scappare usando il Modulo da Sbarco nella Zona d'Atterraggio.
 - b. Ibernarsi al sicuro in una delle capsule dell'Hibernatorium.
 - c. Scappare dal Complesso tramite una Navetta d'Emergenza.
2. **Raggiungere uno degli Obiettivi:** all'inizio della partita, ogni giocatore riceve 2 Obiettivi segreti: un Obiettivo Privato e un Obiettivo di Missione.
 - a. Gli Obiettivi Privati mostrano un Obiettivo specifico di quel Personaggio.
 - b. Gli Obiettivi di Missione rappresentano un Obiettivo comune dell'intera squadra, e più precisamente quello descritto sulla carta Complotto di Missione.

Durante la partita ogni giocatore dovrà scegliere quale dei 2 Obiettivi in mano intende portare a termine.

3. **Sopravvivere alle Procedure di Infezione e Schiusa:** queste due Procedure di gioco determineranno se il Personaggio muore a seguito di un'Infezione.
Potete trovare maggiori dettagli riguardo gli Obiettivi e le Procedure alle pagg. 38 e 39.

Un giocatore vince la partita se sopravvive e soddisfa tutte e 3 le condizioni elencate qui sopra.

PANORAMICA DI FINE PARTITA

La partita termina quando una delle seguenti cose accade:

- **Il turno 14 termina:** il tempo è finito e tutti i Personaggi che non sono Scappati o Ibernati non hanno fatto in tempo a salvarsi e sono considerati morti.
- OPPURE**
- **Tutti i Personaggi sono morti o Scappati/Ibernati. In questo caso non ci sono più giocatori rimasti in gioco e la partita si conclude.**

In entrambi i casi procedete alla Fine della Partita per determinare i vincitori.

Per saperne più sulla fine della partita, vd. pag. 39.

INTRODUZIONE
Pagina 6

PANORAMICA DI
FINE PARTITA
Pagina 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

PREPARAZIONE

La Preparazione è divisa in 2 parti: Preparazione Comune e Preparazione dei Giocatori.

La **Preparazione Comune** è diretta e può essere fatta in anticipo.

La **Preparazione dei Giocatori** richiede la scelta dei Personaggi () e dell'Equipaggiamento di Supporto. Dato che comporta delle scelte da parte dei giocatori, dovrebbe essere portata avanti solo quando tutti i giocatori si sono seduti al tavolo.

PREPARAZIONE COMUNE

Qui sotto potete vedere una Preparazione completa. Per preparare il gioco, eseguite i passi nell'ordine indicato:

A. PREPARAZIONE DEI SETTORI

1. Prendete i 3 **Bordi dei Settori** e i 3 **Bordi del Tracciato dei Turni**, uniteli fra loro e piazzateli sul tavolo.
2. Piazzate la tessera **Hibernatorium Non Scoperto** sopra la **Stanza Hibernatorium**.
Nota: questa tessera resta qui finché i Personaggi non raggiungono l'Hibernatorium. Fino ad allora, l'Hibernatorium è considerato non esplorato, i segnalini Rumore non possono essere piazzati sui Corridoi adiacenti e il Robot non può essere attivato.
3. Piazzate il **Segnatura** sul primo spazio del Tracciato dei Turni.
4. Piazzate il **segnalino Modulo da Sbarco** () sullo spazio "10" del Tracciato dei Round.
5. Piazzate il **segnalino Autodistruzione** () sullo spazio designato del Tracciato dei Turni
6. Piazzate 1 **segnalino universale** sullo spazio superiore della zona **Scelta Obiettivo**.
7. Piazzate tutti e 3 i **segnalini Supporto Vitale** e il **segnalino Hibernatorium** sui lati Inattivi ( e ) negli spazi a loro dedicati dei Bordi dei 3 Settori.
8. Mescolate tutte le **carte Robot**, pescatene 1 senza guardarla e piazzatela, coperta, nello spazio Robot sul Bordo del Settore "A". Lasciate il resto delle carte Robot nella scatola, senza sbirciarle.
9. Piazzate 1 **segnalino Munizioni** (sul lato carico) e 1 **segnalino Ossigeno** suoli spazi vicino alla carta Robot.



Nota: i segnalini Munizione hanno 2 lati, uno completamente carico e uno carico a metà. Tutti i segnalini Munizione entrano in gioco (durante la Preparazione o in partita) completamente carichi.

- Montate il **modello del Robot** e piazzatelo nell' **Hibernatorium**.
Nota: se avete il mitico Terrain Pack, non montate il Robot ora. Piazzate nell'Hibernatorium solo la base del Robot e attendete che il Robot venga rivelato per montare l'altra parte.
- Mescolate e piazzate entrambi i **segnalini Antiaerea** coperti, uno sull'altro, nello spazio Antiaerea sul Bordo del Settore "B".
- Piazzate i 5 **segnalini Uova** nello spazio Uova sul Bordo del Settore "C".
- Prendete 4 **segnalini Munizione** (lato completamente carico), 4 **segnalini Granata** (💣), 4 **segnalini Ossigeno** (🧺) e 4 **segnalini Kit Medico** (+) e piazzateli sugli spazi dedicati vicino alla Zona di Atterraggio.
- Mescolate tutte le **tessere Corridoio**, piazzatele dentro un Portacorridoio e piazzate questo vicino al Tracciato dei Turni. Pescherete i Corridoi da quel Portacorridoio per il resto della partita, in modo da evitare di vedere il fronte dei Corridoi (il lato con valore diverso da 0) prima di pescarlo.

MODALITÀ

Alcuni Corridoi riportano un secondo valore di rumore, più piccolo.
Questo valore viene usato solo nella Modalità Mortale (vd. pag. 40).

- 15.** Una alla volta, pescate 3 tessere Corridoio e connettetele alla Zona d'Atterraggio, piazzandoli con il fronte visibile (ovvero in modo da mostrare il lato con valore diverso da 0).
Se qualcuno di tali Corridoio ha uno spazio Portellone, piazzatelo in modo da farlo combaciare con l'accesso alla Zona d'Atterraggio.
- 16.** Prendete tutte le **tessere Stanza**. Dividetele in 4 pile in base al loro retro: "A", "B", "C" e "?". Mescolate ogni pila separatamente e piazzate tali pile, coperte, vicino al Portacorridoio.

I PUROSANGUE SONO DEGLI INTRUSI

Col termine Intrusi si indicano tutte le specie aliene ostili dell'universo di *Nemesis*. Questa scatola contiene una specie aliena chiamata i Purosangue. Durante la partita cosiderate i termini Purosangue e Intrusi (👤) come equivalenti.



B. PREPARAZIONE DELL'INTRUSO

1. Prendete il **Mazzo Esplorazione**, mescolatelo e piazzatelo coperto sul tavolo, con spazio accanto per una pila degli scarti.
2. Prendete tutti i **segnalini Intruso** e separateli in pile in base al tipo di Intruso. Mescolate ogni pila separatamente e poi piazzatele sul tavolo con il lato che mostra il modello visibile.
3. Prendete il **Sacchetto degli Intrusi** e piazzate al suo interno:
 - 1 segnalino Vuoto
 - 2 segnalini Larva
 - 3 segnalini Adulto casuali
 - 1 segnalino Adulto aggiuntivo per ogni Personaggio che si unisce alla partita.

Piazzate il Sacchetto accanto alle pile di segnalini Intruso.

4. Prendete un vassoio con i modelli dell'Intruso e piazzatelo a portata di mano.
5. Prendete i mazzi **Attacco dell'Intruso** e il **Mazzo Eventi**, mescolateli separatamente e piazzateli coperti sul tavolo, lasciando spazio accanto a ognuno per una pila degli scarti.
6. Mescolate tutte le **carte Salute della Regina** e piazzatele, con il lato numerico non visibile, sullo spazio dedicato del Bordo del Settore "C". Piazzate un segnalino universale sullo spazio "0" del tracciato dei Colpi assegnati alla Regina.
7. Prendete la **Scheda Aiuto dell'Intruso** e piazzatela accanto al Sacchetto, sul lato "La Regina è viva". Usate questa scheda come sommario degli effetti dei segnalini pescati dal Sacchetto.

C. ALTRI COMPONENTI

1. Prendete i seguenti mazzi:
 - 3 mazzi Strumento (rosso, verde, giallo)
 - il mazzo Contaminazione
 - il mazzo Ferite Gravi

Mescolate ciascun mazzo separatamente e poi piazzateli a destra dell'area dove si andrà a formare il Complesso. Lasciate spazio per delle pile degli scarti accanto a ciascun mazzo.

2. Prendete il vassoietto con i seguenti componenti e piazzatelo a portata di mano:
 - segnalini rumore (🔊)
 - segnalini fuoco (🔥)
 - segnalini malfunzionamento
 - Porte (con relative basi)
 - segnalini Sicuro
 - segnalini Dispositivo Tattico (Munizioni, Ossigeno, Granata e Kit Medico)
 - segnalini universali
3. Prendete tutti e 6 i dadi, lo Scanner e i restanti segnalini e teneteli a disposizione.



INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

PREPARAZIONE GIOCATORI

PREPARAZIONE DEGLI OBIETTIVI E SCELTA DEI PERSONAGGI

Per prepararsi, i giocatori risolvono i seguenti passi:

1. Trovate le **carte Aiuto** con i numeri corrispondenti al numero di giocatori che prendono parte alla partita (*ad esempio, se ci sono 3 giocatori in partita, trovate le carte "1", "2" e "3"*). Mescolate e date una carta Aiuto a ciascun giocatore, poi ciascuno dovrà rivelare la carta appena ricevuta.

Nota: il numero presente sulla carta Aiuto verrà usato sia nella scelta del Personaggio, sia nella determinazione dell'effetto di alcuni Obiettivi.

2. Prendete tutte le **carte Obiettivo** e dividetele in 2 mazzi: **Obiettivi Privati** e **Obiettivi Missione**. Inoltre, prendete il **mazzo Compito di Missione**. Da tutti questi mazzi rimuovete le carte con un simbolo dei personaggi che riporta un numero superiore ai Personaggi che si sono uniti alla partita. Poi mescolate ogni mazzo separatamente e:
 - a. Date 1 carta **Obiettivo Privato** casuale e 1 carta **Obiettivo di Missione** casuale ad ogni giocatore. Riponete le carte avanzate nella scatola, senza guardarle. Non dovete in nessun caso mostrare le vostre carte Obiettivo agli altri giocatori. Potranno essere rivelate solo alla Fine della Partita. Potete comunque parlare delle carte Obiettivo e mentire o bluffare riguardo ad esse.
 - b. Pescate 1 carta **Compito di Missione** casuale e piazzatela, scoperta, sullo spazio Compito di Missione del Bordo inferiore del Tracciato dei Turni. Riponete nella scatola le carte restanti.
3. Mescolate tutte le **carte Scelta del Personaggio**. Date 2 di queste carte al Giocatore 1, mantenendole segrete agli altri giocatori. Costui ne sceglie 1 (decidendo il Personaggio con cui giocare) e la rivela. L'altra carta dovrà essere rimiscolata nel suo mazzetto, senza rivelata. Ripete questa procedura per tutti gli altri giocatori, in ordine crescente in base al loro numero di carte Aiuto.

PREPARAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni giocatore dovrà svolgere i seguenti passi:

1. Prende 1 **plancia Personaggio** e la piazza di fronte a sé. Poi, piazza dentro a essa la **tessera Personaggio** del Personaggio scelto.
2. Prende 1 **segnalino universale** e lo piazza nello spazio più a sinistra del suo **tracciato Salute**, posto nella parte bassa della plancia Personaggio.
3. Imposta la propria **Riserva di Ossigeno** al valore massimo: 7.
4. Prende il **modello** del personaggio che ha scelto e monta alla sua base l'**anello in plastica** del colore del Personaggio, per poi piazzare il modello nella Zona d'Atterraggio.
5. Prende lo **Zaino Portacarte** che riporta il numero sulla sua carta Aiuto e lo incassa sulla sua plancia Personaggio.
6. Prende il mazzetto di **carte Azione** del suo Personaggio, lo mescola e lo piazza alla sinistra della plancia Personaggio, sul dorso. Sulla destra della plancia Personaggio dovrà invece restare spazio per la pila degli scarti delle carte Azione.

Nota: il Mercenario ha 5 carte Azione Mercenario e 5 carte Azione Mercenario: Consulente. Questa distinzione è rilevante solo nelle Espansioni e potete ignorarla per ora.

7. Prende la **carta Strumento del Personaggio** e, se è uno Strumento Pesante, lo piazza su uno degli spazi Mano della propria plancia Personaggio. Se è un Armatura lo piazza invece nello spazio **Gravemente Ferito** del proprio tracciato Salute. Poi, se lo Strumento ha spazi Munizione, piazza 1 segnalino Munizione (), sul lato completamente carico, su ciascuno di tali spazi.

Nota: il Mercenario parte con 2 Strumenti del Personaggio.

8. Infine, recupera la propria **carta Scelta del Personaggio** e la ripone nella scatola.

SCELTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Questa procedura si applica a tutti i Personaggi eccetto il Mercenario. Dato che il Mercenario parte già con 2 Strumenti, non ottiene alcun Equipaggiamento di Supporto iniziale.

Svolgete i seguenti passi:

1. Prendete il **mazzo dell'Equipaggiamento di Supporto**, mescolatelo, pescate 7 carte da esso e rivelatele.
2. Il giocatore con numero di carta aiuto più alto sceglie 1 di queste carte e la piazza nel luogo appropriato della propria area di gioco (in uno spazio Mano se è uno Strumento Pesante, sullo spazio **Gravemente Ferito** del tracciato della Salute se è un'Armatura).
3. Ogni altro giocatore, in ordine di numero decrescente, sceglie 1 Equipaggiamento di Supporto, finché tutti i giocatori non ne hanno 1.
4. Se un Equipaggiamento scelto ha spazi per Dispositivi Tattici, riempiteli con l'appropriato Dispositivo Tattico (dalla riserva). I segnalini Dispositivo Tattico possono essere collocati solo negli spazi del corrispondente colore. Gli spazi grigi, tuttavia, possono ospitare qualsiasi tipo di Dispositivo Tattico. *Per maggiori informazioni sui Dispositivi Tattici, vd. pag. 16.*
5. Rimuovete dal gioco le carte Equipaggiamento di Supporto non scelte, ma lasciate il mazzo vicino ai mazzi Strumenti. Durante la partita, ci sarà occasione di armarsi.
6. Come ultimo passo, ogni giocatore sceglie 4 segnalini Dispositivo Tattico qualsiasi dalla riserva e li piazza nella propria Cintura Tattica, sul lato sinistro della plancia Personaggio. Le Munizioni prese sono sempre piazzate sul lato completamente carico. Questa scelta può essere fatta in contemporanea, ma, se sorge contestazione, procedete in ordine decrescente di numero giocatore.

Nota: per la prima partita vi consigliamo di iniziare con 1 Dispositivo Tattico di ciascun tipo.

INIZIO DELLA PARTITA

1. Ogni giocatore pesca 5 carte Azione dal proprio mazzo Azione e le aggiunge alla sua mano.
2. Il giocatore 1 riceve il **segnalino Primo Giocatore**.
3. Il Primo Giocatore dà inizio alla partita!



INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40



ASSEMBLAGGIO
DELLA PLANCIA
PERSONAGGIO

STRUTTURA DEL TURNO

La partita è scandita da una serie di Turni.

Ogni Turno è diviso in 4 Fasi separate:

Fase dei Giocatori, Fase Intruso, Fase Evento e Fase di Ripristino.

Nelle pagine a seguire troverete una descrizione dettagliata di ciascuna di queste fasi. Qui sotto è invece indicata l'intera Struttura del Turno, con una breve descrizione di ogni Fase e di ogni suo passo.

FASE DEI GIOCATORI

A partire dal Primo Giocatore (il giocatore in possesso del segnalino Primo Giocatore) e procedendo in senso orario, a turno i giocatori eseguono i loro round, durante i quali eseguono i suddetti 3 passi:

1. **Svolgere 2 azioni:** svolgere 2 Azioni a loro scelta fra quelle elencate sulla plancia Personaggio.
2. **Perdita di Ossigeno:** se il Personaggio si trova in un Settore con il Supporto Vitale inattivo () perde 1 Ossigeno ()
3. **Danno da Fuoco:** se il Personaggio si trova in una Stanza con del Fuoco () perde 1 Punto Salute ()

Questo alternarsi di round si ripete finché tutti i giocatori non hanno passato.

FASE INTRUSO

1. **Fuoco sugli Intrusi:** gli Intrusi () nelle Stanze con il Fuoco ricevono 1 Colpo.
2. **Attacco degli Intrusi:** ciascun Intruso Attacca un eventuale Personaggio () che si trova nella propria Stanza.

FASE EVENTO

3. **Risoluzione dell'Evento:** risolvete l'effetto di una carta Evento.
4. **Sviluppo del Sacchetto:** la colonia di Intrusi cresce.

FASE DI RIPRISTINO

5. **Cambio del Primo Giocatore:** il segnalino Primo Giocatore viene passato al successivo giocatore in senso orario.
6. **Pesca delle carte Azione:** ogni Personaggio ripristina la propria mano di carte Azione.
7. **Avanzamento del Tempo:** il Segnaturno avanza di 1 passo e un nuovo Turno ha inizio.

FASE DEI GIOCATORI

Durante questa Fase i giocatori svolgono i loro round in senso orario, a partire dal Primo Giocatore. Se un giocatore passa, saltatelo quando tocca a lui svolgere il round.

Nota: i numeri dei giocatori sulle carte Aiuto non influenzano l'ordine di turno. Dopo la Preparazione tali numeri sono utilizzati solo da alcune carte Obiettivo.

L'ORDINE DI TURNO COME SPAREGGIATORE

L'ordine di turno è il principale spareggiatore di *Nemesis*.

Quando una regola fa prevalere il primo Personaggio in ordine di turno, si tratta del Primo Giocatore (ovvero di colui che è in possesso del segnalino Primo Giocatore) oppure di chi è più vicino a lui in senso orario se il Primo Giocatore non è direttamente coinvolto nello Spareggio.

Quando tutti i giocatori avranno passato, la Fase dei Giocatori termina e si procede con la Fase Intruso.

ROUND DEI GIOCATORI

Nel proprio round, un giocatore deve risolvere i seguenti 3 passi:

1. Svolgere 2 Azioni
2. Perdita di Ossigeno
3. Danno da Fuoco

I giocatori possono anche, una volta per partita, Scegliere il proprio Obiettivo durante il proprio round: questo non conta come Azione.

Per avere più informazioni sulla Scelta dell'Obiettivo, vd. pag. a fianco.

1. SVOLGERE LE AZIONI

In ogni round, un giocatore deve eseguire 2 Azioni a scelta fra quelle elencate sulla propria plancia Personaggio (vd. elenco qui sotto). Se non può eseguirne nessun'altra, è obbligato a svolgere l'Azione "Passare". Un giocatore può eseguire la stessa Azione più volte all'interno dello stesso round.

-- Lista delle Azioni Base --

che costano 0 carte Azione:

- Giocare una carta Azione
- Passare

che costano 1 carta Azione:

- Muovere (vd. *Movimento* a pag. 24)
- Piazzare 1  (vd. i segnalini Sicuro a pag. 23) 
- Sparare un Colpo in una Stanza (vd. *Sparare* a pag. 33)
- Sparare a Raffica in un Corridoio (vd. *Raffica* a pag. 33)
- Attaccare in Mischia (vd. *Attacco in Mischia*, a pag. 34)
- Utilizzare uno Strumento (vd. *gli Strumenti* a pag. 28)
- Attivare il Robot (vd. *Attivare il Robot* a pag. 37) 
- Scambiare Strumenti (vd. *Scambiare Strumenti* a pag. 29) 
- Usare un Dispositivo Tattico (vd. *Cintura Tattica* a pag. 16)

che costano 2 carte Azione:

- Usare una Stanza (vd. *le Stanze* a pag. 20) 
- Muoversi Cautamente (vd. *il Movimento* a pag. 24) 



NON IN COMBATTIMENTO

Alcune Azioni (contrassegnate dal simbolo ) possono solo essere eseguite quando un Personaggio non è in Combattimento. Un Personaggio è considerato in Combattimento quando si trova in una Stanza che ospita almeno 1 Intruso.

Per eseguire un'Azione, il giocatore deve pagare il costo indicato scartando l'appropriato numero di carte Azione dalla mano. Le carte finiscono, scoperte, nella pila degli scarti. Poi, risolve l'Azione scelta.

COSTO IN CARTE AZIONE

Le carte Azione scartate per pagare il costo di un'Azione Base o come risultato di qualche effetto sono piazzati nella pila degli scarti SENZA risolvere il loro effetto.

Notate che in *Nemesis: Retaliation* Passare è un'Azione.

Un giocatore non passa automaticamente quando non ha più carte in mano. Per passare il giocatore deve svolgere un'Azione "Passare", il che può talvolta costringerlo ad aspettare il suo prossimo turno, se ha già eseguito le sue 2 Azioni.

2. PERDITA DI OSSIGENO

Se siete in un Settore con un Supporto Vitale Inattivo, perdete 1 Ossigeno. *Per saperne più sull'Ossigeno, vd. pag. 17.*

3. DANNO DA FUOCO

Se siete in una Stanza con un segnalino fuoco, perdete 1 Punto Salute. *Per saperne di più sul Fuoco, vd. pag. 23.*

GIOCARE LE CARTE AZIONE



Una carta Azione è divisa nelle seguenti parti:

- A. **Non In Combattimento:** alcune carte Azione riportano questo simbolo e pertanto non possono essere giocate in una Stanza con un Intruso.
- B. **Titolo**
- C. **Effetti della Carta:** l'effetto che viene risolto quando la carta è giocata.
- D. **Effetto di Reazione:** alcune carte possono avere anche una Reazione.
- E. **Personaggio:** indica il Personaggio a cui la carta appartiene.

Per eseguire l'azione "Giocare una carta Azione" un giocatore dovrà rivelare dalla mano la carta Azione scelta, risolverne gli effetti e poi piazzarla in cima alla pila degli scarti.

PASSARE

Quando un giocatore passa, può scartare un qualsiasi numero di carte dalla mano (carte Azione e carte Contaminazione) e poi il suo round termina.

Da quel momento in poi, fino alla fine del Turno corrente, non gioca nessun altro round e viene saltato quando toccherebbe a lui.

I giocatori che hanno passato possono ancora usare le Reazioni.

REAZIONI

Alcune carte Azione possono essere usate al di fuori del normale ordine di turno per reagire a qualcosa che accade nel gioco: esse vengono dette Reazioni.

Un giocatore può giocare una Reazione in qualsiasi momento, a patto che le condizioni descritte sulla carta siano soddisfatte. In questo caso dovrà rivelare la carta Reazione dalla mano, risolvere l'effetto di Reazione e poi piazzarla in cima alla pila degli scarti.

Le Reazioni non sono Azioni e non contano per il limite di 2 Azioni per round.

SCEGLIERE L'OBIETTIVO

Nei loro round, i giocatori possono anche scegliere il proprio Obiettivo.

Ogni giocatore può scegliere il proprio Obiettivo solo una volta per partita, fintanto che ha ancora 2 carte Obiettivo.

La Scelta dell'Obiettivo può essere fatta prima o dopo di una qualsiasi delle 2 Azioni del round, ma non durante la risoluzione di una di esse e NON è mai considerata un'Azione per alcun effetto di gioco.

Per Scegliere l'Obiettivo, il giocatore prende 1 delle proprie carte Obiettivo e la rimuove dal gioco, senza farla vedere agli altri giocatori. L'altro Obiettivo è quello scelto (per cui il giocatore lo conserverà e alla fine della partita dovrà averlo raggiunto). Poi, il segnalino sul tracciato Scelta dell'Obiettivo fa 1 passo verso il basso (se ancora possibile) e il giocatore pesca il numero di carte Azione indicato.



A dirla tutta, ogni Scelta di Obiettivo ridurrà il numero di carte azione dal successivo giocatore che Sceglie il proprio Obiettivo.

Il 1° giocatore pescherà 3 carte Azione, il 2° e il 3° pescheranno 2 carte e il 4° e il 5° pescheranno 1 carta.

La carta Obiettivo tenuta deve essere conseguita o il relativo giocatore non potrà vincere.

ORDINI E COMANDI

Alcuni effetti permettono ai Personaggi di svolgere un'Azione con un altro Personaggio. Chi ha giocato l'effetto sceglie il bersaglio dell'Azione. I Personaggi che hanno passato possono ancora ricevere ordini.

Ad esempio: se volete che un Personaggio Spari a Raffica, sarete voi a scegliere il Corridoio in cui quel personaggio farà fuoco (ma sarà il Personaggio a pagare le Munizioni) e non dovrete pagare carte Azione per farlo.

RESTRIZIONI AI COMANDI

Non è mai consentito far eseguire ad un altro Personaggio un'Azione che causerebbe un Attacco d'Opportunità da parte di un Intruso, come ordinare ad un altro Personaggio di muovere via da una Stanza con degli Intrusi o attraverso un Corridoio che ne ospita.

EFFETTI

Quando giocate un effetto (di una carta Azione, di una carta Strumento, di una Stanza, etc.) dovete essere in grado di risolverlo interamente. Se non è possibile, non potevate scegliere quell'effetto.

Ad esempio: "Schivare e Ripararsi" richiede di scartare 1 carta Azione aggiuntiva. Se non avete il numero necessario di carte Azione in mano, non potete giocare "Schivare e Ripararsi".

Alcune carte possono avere più di un effetto e vi permettono di scegliere quale eseguire.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

FASE INTRUSO

Nella Fase Intruso, gli Intrusi (👤) possono bruciarsi e attaccano. La Fase Intruso è divisa in 2 brevi passi che sono risolti in successione. Dopo che l'ultimo passo è risolto, la Fase Evento inizia.

1. FUOCO SUGLI INTRUSI

Ogni Intruso in una stanza con del Fuoco (🔥) subisce 1 Colpo.

Se il Fuoco si trova nel Nido, viene distrutto 1 Uovo.

Potete trovare più informazioni sul Fuoco a pag. 23.

Potete trovare più informazioni sulla Salute degli Intrusi a pag. 33.

Nota: dato che non viene lanciato nessun dado, questo Colpo non potrà mai uccidere un Intruso (eccetto una Larva).

2. ATTACCO DEGLI INTRUSI

Ogni Intruso in ogni Stanza attacca un Personaggio (se ce n'è almeno uno nella Stanza). Se c'è più di un Personaggio, attacca il primo in ordine di turno.

Ogni Attacco è risolto separatamente a partire dalla Stanza in alto a sinistra del Complesso e proseguendo riga dopo riga.

Se c'è più di un Intruso nella Stanza, iniziate dall'Intruso più grande: tutti gli Intrusi attaccano il Personaggio primo in ordine di turno, a meno che questi non muoia o lasci la Stanza. Se questo accade, il successivo Intruso che deve attaccare, si avventa sul successivo personaggio in ordine di turno.

Per maggiori informazioni sugli Attacchi degli Intrusi, vd. pag. 32.

FASE EVENTO

In questa Fase, viene pescata una carta Evento che può alterare drammaticamente la situazione della partita; inoltre il contenuto del Sacchetto degli Intrusi evolve.



Le carte Evento sono divise nelle seguenti parti:

- A. Movimento degli Intrusi:** queste icone indicano quali Intrusi muovono durante la Fase Evento.
- B. Evento Principale:** l'effetto principale dell'Evento, di solito molto impattante in termini di gioco.
- C. Evento Secondario:** l'effetto minore dell'Evento, di solito volto ad aggiungere segnalini Rumore nei Corridoi.

3. RISOLUZIONE DELLA CARTA EVENTO

Durante questo passo alcuni Intrusi muovono e gli effetti della carta Evento sono risolti.

Pescate una carta dal mazzo Eventi e risolvila nel seguente modo. Se la carta descrive un effetto che è impossibile risolvere, ignorate quell'effetto e continuate a risolvere il resto della carta...

Ad esempio: se un effetto vi istruisce di piazzare un segnalino Malfunzionamento (🔧) in una Stanza, e quella Stanza ha già un segnalino Malfunzionamento, ignorate quell'effetto.

1. Movimento dell'Intruso: gli Intrusi indicati dalla carta muovono verso il Personaggio (👤) più vicino.
 - 🏠 🏠 🏠 – Muovono tutti gli Intrusi nei soli Corridoi che hanno l'orientamento indicato.

Nota: gli Intrusi muovono in modo differente a seconda che entrino in un Corridoio, una Stanza con un Personaggio o una stanza Vuota.

Per maggiori dettagli sul Movimento degli Intrusi, vd. pag. 30.

2. Risolvete l'Effetto Principale dell'Evento.
3. Risolvete l'Effetto Secondario dell'Evento.

ORDINE DEGLI EFFETTI

Tutti gli effetti che menzionano i Personaggi dovrebbero essere risolti in ordine di turno.

Tutti gli effetti che menzionano i segnalini Rumore (🔊) nei Corridoi sono risolti a partire dal Corridoio in alto a sinistra del Complesso, procedendo poi riga dopo riga.

4. Scartate la carta.

4. SVILUPPO DEL SACCHETTO

Il Sacchetto degli Intrusi rappresenta la colonia di Intrusi annidata nel Complesso e al di fuori del raggio dei Personaggi. Durante questo passo, il loro numero può variare.

Pescate dal Sacchetto un segnalino Intruso casuale e risolvetele come indicato dalla Scheda Aiuto dell'Intruso (in questo caso solo il fronte del segnalino vi interessa: ignorate completamente il retro).

Quindi, scartate il segnalino piazzandolo in fondo alla pila Intruso del relativo tipo.

I segnalini Intruso che vengono messi nel Sacchetto sono sempre presi da queste pile e i segnalini Intruso rimossi dal Sacchetto sono sempre scartati in fondo alle stesse pile.

Nota: gli effetti dei segnalini Intruso cambiano dopo la morte della Regina. Se così fosse, guardate il lato "La Regina è morta" della Scheda Aiuto dell'Intruso.

SVILUPPO DEL SACCHETTO SULLA SCHEDA AIUTO DELL'INTRUSO



segnalino Regina

Se la Regina è sulla mappa: Attivatela.

Altrimenti: aggiungete al Sacchetto 2 segnalini Larva. Maggiori informazioni sulla Regina (vd pag. 35).



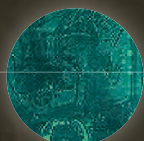
segnalino Adulto o segnalino Fuco

Aggiungete 2 segnalini Regina al Sacchetto.



segnalino Larva

Aggiungete al Sacchetto 2 segnalini Fuco casuali.



segnalino Vuoto

Aggiungete al Sacchetto 2 segnalini Adulto casuali. Rimettete il segnalino Vuoto nel Sacchetto.

SEGNALINO VUOTO SEMPRE NEL SACCHETTO

Il segnalino Vuoto è l'unico segnalino che viene sempre rimesso nel sacchetto ogni volta che viene pescato e risolto. Tutti gli altri segnalini vengono scartati dopo essere stati risolti.

FASE DI RIPRISTINO

5. CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE

Il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario.

6. PESCA DELLE CARTE AZIONE

Ogni giocatore pesca carte Azione dal mazzo finché non ne ha 5 in mano.

RIMESCOLARE IL MAZZO AZIONE

Ogni volta che non ci sono più carte Azione da pescare e dovete pescarne un'altra (anche in una fase diversa da questa), per prima cosa rimescolate tutte le carte nella pila degli scarti, formate con esse un nuovo mazzo e riprendete a pescare.

7. AVANZAMENTO DEL TEMPO

Avanzate il Segnaturno di 1 passo. Se il Segnaturno si trovava già in fondo al tracciato, proseguite invece con la Fine della Partita.

Per maggiori dettagli sulla Fine della Partita, vd. pag. 39.

Se il Segnaturno entra in uno spazio contenente un altro segnalino, risolvete quest'ultimo immediatamente.



SEGNALINO AUTODISTRUZIONE

Se il Segnaturno entra nello spazio con il segnalino Autodistruzione, il Complesso esplode e la partita si conclude. Tutti i Personaggi ancora all'interno del Complesso (inclusi quelli nell'Hibernatorium) muoiono: ogni Stanza è considerata distrutta e tutti gli Intrusi sono considerati morti.

Per maggiori informazioni sulla Procedura di Autodistruzione, vd. pag. 38.



MODULO DA SBARCO

Se il Segnaturno entra nello spazio con il segnalino Modulo da Sbarco, il Modulo da Sbarco tenta di atterrare nella Stanza Zona di Atterraggio. Controllate i sistemi Antiaerea rivelando il segnalino Antiaerea in cima:



Se è inattivo (oppure se i segnalini Antiaerea sono stati rimossi da effetti di gioco), il Modulo da Sbarco atterra con successo: piazzatelo nella Zona d'Atterraggio e rimuovete dal gioco i segnalini Antiaerea: il loro stato non potrà più cambiare. D'ora in poi i Personaggi potranno usare la Stanza Zona d'Atterraggio per tentare di Scappare.



Altrimenti, il Modulo da Sbarco è distrutto: rimuovete il segnalino Modulo da Sbarco dal gioco.

Se il Modulo da Sbarco è atterrato, i Personaggi potranno usarlo, da quel punto in poi, per scappare dal Complesso.

Per maggiori dettagli sull'Antiaerea e sullo Scappare, vd. pagg. 27 e 38.

INIZIARE UN NUOVO TURNO

A questo punto, un nuovo Turno ha inizio a partire dalla Fase dei Giocatori.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

REGOLE AUREE

Regola dell'Incubo: se siete indecisi riguardo l'applicazione di una certa regola, ordine o effetto, e non riuscite a trovare alcuna risposta alla vostra domanda, dovete risolvere quella particolare situazione nel peggior modo possibile dal punto di vista dei giocatori. Se la situazione è ancora irrisolta, risolvetela nel peggior modo possibile dal punto di vista del giocatore primo nell'ordine di turno.

Effetti Locali: ogni effetto nel gioco, il cui bersaglio non è chiaramente definito, è locale: il che vuol dire che viene risolto nella stessa Stanza del Personaggio che risolve l'effetto.

Ad esempio: "Scarta un segnalino Malfunzionamento" significa che dovete scartare il segnalino Malfunzionamento dalla Stanza in cui il vostro Personaggio si trova o da un qualsiasi Strumento nella vostra Stanza (come un'Arma che il Personaggio sta brandendo).

Limite dei Componenti: la maggior parte dei componenti è limitata ed ha regole speciali che chiariscono cosa accade quando si esauriscono. Nel caso di qualsiasi altro componente, considerato come limitato, ma senza regole speciali (se sono finiti e dovreste prenderne uno, nulla accade).

Ad esempio: i Personaggi non possono ottenere altre Munizioni se i segnalini sono già tutti in possesso dei giocatori.

REGOLE DETTAGLIATE



IL PERSONAGGIO

Durate la Preparazione le tessere Personaggio sono piazzate sulle plance Personaggio generiche. Da quel momento in poi, l'unione di questi due componenti costituisce una plancia Personaggio specifica. Una plancia Personaggio è un componente che mostra tutte le possibili Azioni che possono essere eseguite da un Personaggio. Tutti gli effetti, le Ferite e altri aspetti che impattano sul Personaggio sono tutti indicati qui.

A. NOME E GRADO

Ogni Personaggio (👤) ha un Grado. Diversi effetti possono interagire con il Grado, permettendo ad esempio ai Personaggi di Grado più alto di comandare i Personaggi di Grado più basso usando specifiche carte Azione.

Ad esempio: il Supporto Medico mostrato sopra ha Grado 2.

B. TRACCIATO SALUTE

Il tracciato Salute mostra l'attuale vitalità del Personaggio, quante ferite ha subito fino a questo momento, quanto è sfinito, etc.

Per maggiori informazioni sulla Salute dei Personaggi, vd. pag. 18.

C. CINTURA TATTICA

Ogni personaggio ha la propria Cintura Tattica: essa contiene 4 spazi Dispositivo Tattico, ciascuno in grado di portare un Dispositivo Tattico.

SPAZI DISPOSITIVO TATTICO

Oltre alla Cintura Tattica anche le vostre Armi e altri Strumenti possono ospitare spazi per i Dispositivi Tattici.

USARE DISPOSITIVI TATTICI

Quando eseguite questa Azione, scegliete un qualsiasi numero dei vostri segnalini Dispositivo Tattico ed usateli, applicandone gli effetti. Poi scartate i segnalini scelti (eccetto i segnalini Munizione, che sono spostati sulle Armi come parte del loro effetto).

Con questa Azione, potete anche spostare un qualsiasi numero di vostri segnalini Dispositivo Tattico fra i vostri spazi Dispositivo Tattico.

OTTENERE SEGNALINI DISPOSITIVO TATTICO

Quando ottenete nuovi segnalini Dispositivo Tattico, li potete piazzare negli spazi Dispositivo del relativo colore: questo significa, ad esempio, che i segnalini Munizione possono essere piazzati direttamente sugli spazi Dispositivo Tattico delle armi.

Ricordate che gli spazi grigi sono universali, e possono ospitare un Dispositivo Tattico di qualsiasi tipo.



SEGNALINI MUNIZIONE

icona segnalini Munizione: 📄

Le Munizioni hanno 2 lati: uno completamente carico e uno carico a metà.

Usare un segnalino Munizione vi permette di **Ricaricare** un'Arma: scegliete la vostra Arma e spostate i segnalini Munizione dall'attuale spazio Dispositivo Tattico allo spazio sull'Arma scelta.

Non potete mai recuperare un segnalino Munizione che è già stato caricato su un'Arma, né le Munizioni possono essere scambiate fra le Armi.

3 SEGNALINI OSSIGENO

icona dei segnalini Ossigeno: 

Quando un segnalino Ossigeno viene usato, il Personaggio ottiene 3 Ossigeno (): ruotate la riserva di Ossigeno per tenerne traccia. La riserva di Ossigeno di un Personaggio non può mai superare 7.

2 SEGNALINI GRANATA

icona dei segnalini Granata: 

Le Granate sono un modo efficace di combattere contro gruppi numerosi di Intrusi () appostati nei Corridoi.

Quando un segnalino Granata viene usato, il Personaggio sceglie un Corridoio adiacente, lancia un dado Raffica e aggiunge 2 al risultato. Poi assegna in quel Corridoio il numero di Colpi ottenuto. I risultati () sono un fallimento (nessun effetto).

Questo lancio non conta come Sparare a Raffica (gli effetti delle Armi legati allo Sparare a Raffica non si applicano a questo tiro).
Per maggiori informazioni sul Combattimento, vd. pag. 33.

2 SEGNALINI KIT MEDICO

icona dei segnalini Kit Medico: 

I Kit Medici sono usati dai Personaggi per curare le proprie Ferite Leggere.

Quando un Personaggio usa un Kit Medico, recupera 2 Punti Salute ().
Per maggiori informazioni sulla Salute, vd. pag. 18.

D. SPAZI MANO

Tutti i Personaggi hanno 2 spazi Mano sulla parte superiore della plancia Personaggio.

Tutti gli Strumenti Pesanti devono essere portati negli spazi Mano: ogni spazio Mano può trasportare 1 Strumento Pesante.

Per maggiori informazioni sugli Strumenti Pesanti: vd. pag. 29.

SCARTARE STRUMENTI E DISPOSITIVI TATTICI

I Personaggi possono scartare in qualsiasi momento un qualsiasi numero dei loro segnalini Dispositivo Tattico e/o Strumenti.

Rimettete i segnalini nella riserva e gli Strumenti nelle pile degli scarti delle carte Strumento.

E. OSSIGENO



Alla fine di ogni round (incluso il round in cui Passate), se il vostro Personaggio si trova in un Settore con un Supporto Vitale Inattivo () , perdetevi 1 Ossigeno.

Per maggiori informazioni sui Settori, vd. pag. 19.

SPENDERE OSSIGENO

Alcuni Strumenti o effetti possono chiedervi di spendere Ossigeno riducendo la vostra Riserva di Ossigeno.

Non potete usare Azioni che vi chiedono di spendere Ossigeno se ciò porterebbe la vostra Riserva sotto 0.

D'altro canto, permanere in un Settore con un Supporto Vitale Attivo () NON reintegra le scorte di ossigeno. Per poterlo fare, il Personaggio deve trovare uno Strumento o un Dispositivo Tattico appropriato.



Quando la vostra Riserva di Ossigeno raggiunge  il Personaggio ottiene un segnalino Soffocare, riporta immediatamente la propria Riserva di Ossigeno sullo "0", e segue le istruzioni del segnalino. Di fatto, il Personaggio ha ancora un turno per trovare Ossigeno, prima di morire soffocato.

F. LISTA DELLE AZIONI

Questa sezione della plancia Personaggio elenca tutte le Azioni disponibili nel gioco e il relativo costo.

Per maggiori informazioni sulle Azioni, vd. pag. 12.

G. MAZZO CARTE AZIONE E SCARTI

Il mazzo di carte Azione va piazzato, coperto, sul lato sinistro della plancia Personaggio, con vicino spazio sufficiente per la pila degli scarti.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

SALUTE DEL PERSONAGGIO E FERITE



La Salute di un Personaggio è divisa in 3 stati:

- **Illeso**
- **Ferito**
- **Gravemente Ferito**

Un Personaggio (👤) è considerato in un dato stato quando il segnalino Salute (ovvero il segnalino universale sul tracciato Salute) si trova su uno degli spazi del relativo stato. Questi spazi non influenzano il gioco direttamente, ma sovente gli Attacchi dell'Intruso dipendono dallo stato corrente del Personaggio Attaccato, talvolta anche uccidendolo sul colpo, se questi è molto indebolito.

ESEMPIO DI ATTACCO DELL'INTRUSO

 ADULTO	Se sei Gravemente Ferito, muori.
 FUCO	Altrimenti, ottieni 1 Ferita Grave e pesca 1 carta Contaminazione.
 REGINA	

I Personaggi possono perdere o recuperare punti Salute (+/-) durante la partita. In questi casi, semplicemente avanzate o arretrate il vostro segnalino Salute conseguentemente.

Qualora un segnalino Salute stesse per entrare in uno stato dove è stata collocata un'Armatura, scartatela e poi continuate ad avanzare il segnalino Salute normalmente. L'Armatura, di per sé, non previene alcuna perdita di Salute, a meno che non sia indicato sulla carta stessa. *Per maggiori informazioni sulle Armature, vd. pag. 29.*

Quando il segnalino Salute avanza dall'ultimo spazio sull'icona del Teschio, il Personaggio muore.

MORTE

Quando un Personaggio muore, rimuovetene il modello dalla mappa. Tutti gli Strumenti che portava sono riossi dal gioco. Il Personaggio abbandona la partita e non può ritornare in gioco in alcun modo.

FERITE GRAVI



I Personaggi possono talvolta subire Ferite Gravi (nella maggior parte dei casi come risultato dell'Attacco di un Intruso). Le Ferite Gravi sono carte che introducono importanti effetti negativi sui Personaggi, come ad esempio ridurre il massimo di Punti Salute (infatti il segnalino Salute non può occupare uno spazio che è stato coperto da una Ferita Grave). Le Ferite Gravi possono essere curate solo tramite certi Strumenti e Stanze.

Ogni volta che un Personaggio subisce una Ferita Grave, dovete pescare una carta casuale dal mazzo Ferite Gravi e piazzarla sullo stato più a sinistra non già occupato da una Ferita Grave. Può capitare che un Personaggio subisca 2 Ferite Gravi identiche: questo è lecito ma gli effetti non si cumulano.

Se il segnalino Salute si trova in uno stato in cui state piazzando una carta Ferita Grave, spostatelo sul primo spazio vuoto dello stato successivo. Ciò può costarvi lo scarto di un'Armatura.

SCARTARE FERITE GRAVI

Ci sono più modi di scartare le Ferite Gravi: i più comuni sono gli effetti di alcuni Strumenti e di certe Stanze.

Ogni volta che un Personaggio risolve un effetto che fa scartare una Ferita Grave e ne ha più di una, può scegliere quale scartare. In questo caso, dovete sempre far scivolare all'estrema sinistra tutte le altre Ferite Gravi in modo da interdire solo gli stati Salute più a sinistra. Scartare una Ferita Grave non sposta il segnalino Salute in alcun modo.

RECUPERARE SALUTE

Quando deve recuperare Punti Salute, un giocatore può sempre decidere di ottenere meno Punti Salute di quanti indicati.

MAPPA

La Mappa di *Nemesis* mostra un Complesso che è diviso in **3 Settori**: **A, B e C**. Il Complesso consta di **Stanze**, che sono sempre all'interno di uno dei 3 Settori. Le Stanze sono connesse da **Corridoi** adiacenti.

I Personaggi possono trovarsi solo nelle Stanze, mentre gli Intrusi (👤) possono essere piazzati sia nelle Stanze che nei Corridoi.

DIMENSIONI DEL COMPLESSO

I Bordi dei Settori e i Bordi del tracciato dei Turni delimitano la superficie del Complesso. Nessuna Stanza e nessun Corridoio può essere piazzato in modo da oltrepassare o scavalcare il confine imposto da questi Bordi. Questo vale anche verso il basso e verso destra, dove il confine non appare chiuso.

SETTORI

Ci sono 2 cose importanti da dire riguardo i Settori:

- Ognuno ha un il suo specifico Sistema di Supporto Vitale, che può essere Attivo (🔴) o Inattivo (🔵). Cambiare lo stato di questi è possibile nelle Stanze Supporto Vitale (ce n'è una in ogni Settore).
Per maggiori informazioni sulle stanze, vd. l' Aiuto delle Stanze.
- Ogni Settore ha proprie Stanze specifiche, contrassegnate dalle lettere "A", "B" e "C", che ora andiamo a spiegare. Queste Stanze sono spesso al centro degli Obiettivi. Tutte le altre Stanze contrassegnate da un "?" sono casuali e possono apparire in qualsiasi Settore del Complesso.

SETTORE A

Il Settore A è un Settore d'ingresso: si tratta di dove inizierete la missione e dove probabilmente la finirete. Ecco le Stanze più importanti:

Zona d'Atterraggio: uno dei modi per Scappare dal Complesso e un luogo dove potete reintegrare le scorte. I Personaggi iniziano qui.

Sala di Perforazione: una Stanza che permette di scavare nuovi Corridoi.

Supporto Vitale "A": permette di attivare o disattivare il Supporto Vitale nel Settore A. Permette inoltre di spegnere gli incendi.

Sala Operatoria: fornisce il modo più semplice di scartare Ferite Gravi e anche di eliminare l'Infezione di una Larva se dovesse servire.

SETTORE B

Il Settore B è quello intermedio e contiene la Stanza Hibernatorium, che vi fornisce un posto sicuro dove terminare la vostra esplorazione del Complesso. Ecco le Stanze più importanti:

Hibernatorium: fornisce un luogo che assicura la salvezza a più Personaggi. All'inizio non è ancora esplorato ed è disattivato (🔴), cosa quest'ultima che impedisce di usarlo, ma potete attivarlo nella Stanza Supporto Vitale "C".

Per maggiori informazioni sull'Hibernatorium, vd. l' Aiuto Stanze e pag. 38.

Impianto di Raffreddamento: permette di attivare la Procedura di Autodistruzione in caso di emergenza.

Per maggior informazioni sulla Procedura di Autodistruzione, vd. pag. 38.

Supporto Vitale "B": permette di attivare o disattivare il Supporto Vitale nel Settore B e di controllare lo stato dei sistemi Antiaerei.

Per maggiori informazioni sui sistemi Antiaerei, vd. pag. 37.

Sala Server: la sua funzione più importante consiste nel raccogliere il segnalino Dati richiesto da alcuni Obiettivi.

SETTORE C

Il Settore C è il Settore più pericoloso. Ecco le Stanze più importanti:

Supporto Vitale "C": permette di attivare o disattivare il Supporto Vitale nel Settore C e di attivare l'Hibernatorium.

Il Nido: Stanza pericolosa con le Uova dell'Intruso.

Per maggiori informazioni sul Nido, vd. la pagina successiva.

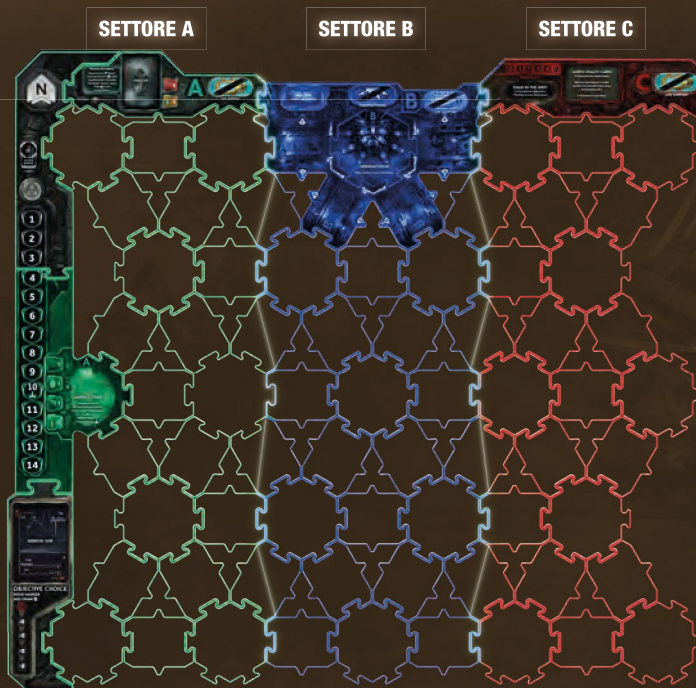
Il Reattore: una Stanza di importanza capitale. Il Reattore è infatti in grado di azzerare la corrente nel Complesso, spegnendo (e impedendo anche un uso futuro) di tutti i Supporti Vitali, del Sistema di Autodistruzione e dei sistemi Antiaerei.

La Navetta d'Emergenza: una navetta per scappare dal Complesso, ma che ha soltanto 1 posto.

Per maggiori informazioni sullo Scappare, vd. pag. 38.

SETTORI DEL COMPLESSO

Questa Illustrazione mostra tutte le posizioni in cui le Stanze ei i Corridoi possono apparire.



INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDITIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40



STANZE

Le Stanze sono la principale struttura della mappa: i Personaggi (A) possono Muovere da una Stanza ad una Stanza vicina. Ogni stanza riporta un gran numero di icone che ne descrivono il funzionamento. Le Stanze sono divise in due tipologie: le Stanze di Settore ("A", "B", e "C") che sono associate ad uno specifico Settore e sono sempre presenti sulla mappa e le Stanze casuali ("?", che potrebbero non essere sempre presenti.

Le tessere Stanza riportano le seguenti informazioni:

- A. **Nome**
- B. **Effetto:** una breve descrizione dell'effetto della Stanza quando risolvete su di essa l'azione Usare una Stanza.
- C. **Icone Strumento:** mostra quali tipi di Strumento possono essere trovati nella Stanza (sono usati dalla carta Azione Ricerca).
- D. **Icona Computer:** mostra se la Stanza contiene una connessione al server. L'icona non ha alcun effetto di per sé, ma è usata da altri effetti ed Azioni.
- E. **Tipologia di Stanza e Numero ID:** mostra se la Stanza è una Stanza di Settore ("A", "B" o "C") oppure una Stanza casuale ("?"). Il numero è utilizzato come spareggiatore in vari casi.
- F. **Altre icone:** le Stanze possono anche raffigurare altre icone, che indicano regole speciali:

 : queste Stanze non possono essere mai messe in sicurezza e non possono quindi mai ricevere segnalini Sicuro. Per maggiori informazioni sui segnalini Sicuro, vd. pag. 23.

 : queste Stanze non possono mai essere manomesse e quindi non possono mai ricevere segnalini Malfunzionamento. Per maggiori informazioni sui segnalini Malfunzionamento, vd. pag. 23.

USARE UNA STANZA

Ogni volta che un Personaggio usa una Stanza (solitamente con l'azione base "Usare una Stanza", risolve l'effetto della Stanza.

Nota: tutte le Stanze sono descritte in dettaglio nell' Aiuto delle Stanze.

NIDO

All'inizio della Partita, Il Nido ha un suo spazio sul Bordo del Settore C per contenere i 5 segnalini Uova. Questo spazio è considerato un'estensione della Stanza Nido, per cui i Personaggi nel Nido possono interagire con i segnalini Uova tenuti qui e, per tutti gli effetti di gioco, sono considerati stare in una Stanza insieme a dei segnalini Uova.

Le Uova sono considerate Strumenti Pesanti e possono essere raccolte usando l'Azione della Stanza Nido.

Per maggiori informazioni sugli Strumenti Pesanti, vd. pag. 29.

Potete distruggere il Nido rimuovendo tutte le Uova dallo spazio delle Uova (attraverso l'uso ripetuto dell'azione della Stanza Nido). Quando non ci sono più Uova nello spazio delle Uova, piazzatevi un segnalino universale ad indicare che il Nido è stato distrutto. Esso rimarrà considerato tale, anche se effetti posteriori dovessero aggiungervi dei nuovi segnalini Uova.

IL FUOCO DISTRUGGE LE UOVA

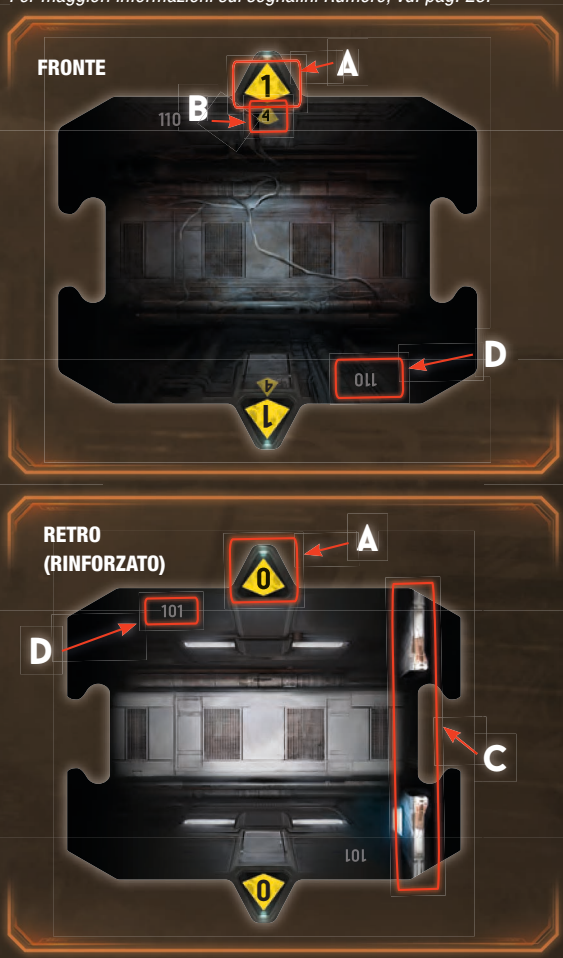
Se il Fuoco () raggiunge il Nido, rimuoverà 1 segnalino Uova durante ogni passo Fuoco sugli Intrusi della Fase Intruso.



CORRIDOI

Per Muovere da una Stanza all'altra i giocatori usano i Corridoi adiacenti. Come risultato del Movimento e di altre Azioni, dei segnalini Rumore (🔊) saranno piazzati nei Corridoi, per tenere traccia del pericolo che incombe.

I segnalini Rumore possono richiamare gli Intrusi (👤), che vengono così piazzati nei Corridoi attirati dal rumore. Una volta sulla mappa, tali Intrusi possono muovere in altri Corridoi e nelle Stanze. Per maggiori informazioni sui segnalini Rumore, vd. pag. 25.



- Valore Rumore del Corridoio:** utilizzato dai tiri Rumore per capire in quale Corridoio piazzare i segnalini Rumore.
- Valore Rumore in Modalità Mortale:** alcuni Corridoi riportano un secondo valore Rumore usato solo in Modalità Letale.
- Spazio Portellone:** mostra dove è installato un Portellone. Possono essere Aperti, Chiusi o Distrutti.
- Numero ID:** numero identificativo del Corridoio. Viene usato per spezzare i pareggi durante il movimento degli Intrusi. Notate che questo numero inizia sempre con il valore Rumore mostrato sul fronte del Corridoio.

Ogni Corridoio connesso ad una Stanza è considerato adiacente a quella Stanza indipendentemente dal numero di altri componenti sulla mappa (come Intrusi e Portelloni).

LIMITE DEGLI INTRUSI

C'è un limite di capienza di 6 Intrusi per Corridoio (con la Regina che conta come 4 Intrusi ai fini di questo limite).

Se in qualsiasi momento degli Intrusi dovrebbero muovere o comparire in un Corridoio facendo eccedere il limite di capienza, invece:

- Muovetene e/o piazzatene quanti potete fino al limite di capienza, muovendo e/o piazzando prima gli Intrusi più grandi.
- Se necessario scambiate di posto gli Intrusi più grandi con quelli più piccoli:
 - quando li muovete, semplicemente scambiateli posto (questo NON innesca un'Attacco degli Intrusi).
 - quando li piazzate, rimuovete gli Intrusi più piccoli dal Corridoio per fare spazio a quelli più grandi.
- Infine, se ci sono ancora Intrusi da muovere e/o piazzare ma il limite ve lo impedisce, astenetevi dal muoverli e/o piazzarli.

A differenza delle Stanze, i Corridoi possono talvolta essere piazzati a cavallo di 2 Settori. In tali casi, il Corridoio in questione è considerato essere in entrambi i Settori.

Un Corridoio può ospitare:

- La Regina e fino a 2 altri Intrusi
OPPURE
- Fino a 6 fra Adulti, Fuchi e Larve
OPPURE
- Un segnalino Rumore

INTRUSI E SEGNALINI RUMORE

Quando dovete piazzare o muovere un Intruso in un Corridoio con un segnalino Rumore, scartate il Segnalino Rumore.

I segnalini Rumore non vanno piazzati nei Corridoi con degli Intrusi.

CORRIDOI RINFORZATI

I Corridoi Vuoti possono essere Rinforzati dai Personaggi durante la partita.

Quando un Corridoio viene rinforzato, scartate l'eventuale segnalino Rumore su di esso (se presente) e giratelo sull'altro lato. Tale lato ha un Valore Rumore di "0", che significa che i segnalini Rumore non possono essere piazzati su tale Corridoio come risultato di un tiro Rumore (dato che il dado Rumore non riporta alcuno 0).

Chiaramente, gli Intrusi possono ancora entrare in tali Corridoi.

Nota: i Corridoi dell'Hibernatorium non possono essere Rinforzati.

PAROLE CHIAVE DEI CORRIDOI

CORRIDOI VUOTI

Un Corridoio è considerato Vuoto se non ci sono Intrusi (il segnalino Rumore non conta) in quel Corridoio.

CORRIDOI INESPLORATI

Un Corridoio connesso ad 1 Stanza soltanto è considerato Inesplorato.



INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDITIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

PORTELLONI



Alcuni Corridoi possono avere degli spazi Portellone: questo significa che qui è presente un Portellone e che è Aperto. Appositi effetti possono rendere il Portellone Chiuso, il che comporterà il piazzamento di un segnalino Portellone sullo spazio Portellone.

Una Stanza e un Corridoio separati da un Portellone Chiuso sono ancora considerati adiacenti (e 2 Stanze con un Portellone che le separa sono ancora considerate vicine), ma il Portellone impone alcune limitazioni, in particolare impedendo il Movimento e lo Sparare a Raffica.

Nota: tutti i Corridoi, al momento del piazzamento, dovrebbero essere orientati con lo spazio Portellone rivolto nella direzione della Stanza appena piazzata.



I **Portelloni evidenziati** possono essere aperti dal Personaggio, se usa l'Azione appropriata. Il Portellone alla fine del Corridoio A non può essere aperto, dal momento che c'è prima un altro Portellone da aprire.

Il Personaggio può Sparare a Raffica sugli **Intrusi evidenziati** nel **Corridoio C**. Gli Intrusi nel **Corridoio A** invece non sono ancora bersagliabili, dato che ci sono Portelloni da aprire prima di poterlo fare.

BLOCCARE I PASSAGGI

Un Portellone Chiuso blocca l'accesso a chiunque (con l'eccezione dei segnalini Rumore), impedendogli di andare dall'altra parte. I Personaggi non possono eseguire Azioni che influenzano elementi che si trovano oltre Portelloni Chiusi.

Nota: effetti che si riferiscono in modo specifico a "qualsiasi elemento nel Complesso", come Muovere in qualsiasi Stanza del Complesso, permettono di Muovere anche in una Stanza circondata da Portelloni Chiusi. Questi effetti infatti consentono di raggiungere la Stanza in modi speciali, come i condotti di aerazione, senza usare i Corridoi.

I **Personaggi** (👤) non possono Muovere né Sparare a Raffica attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso: devono prima aprirlo o distruggerlo (nella maggior parte usando Azioni o carte Strumento).

Gli **Intrusi** (👁️), ogni volta che cercano di muovere attraverso Portelloni Chiusi, invece li distruggono.

Per maggiori informazioni sul Movimento degli Intrusi, vd. pag. 30.

INTERAGIRE CON I PORTELLONI

Un Portellone può essere:

- **Chiuso:** di norma, i Portelloni possono essere Chiusi solo nelle posizioni degli spazi Portellone. Quando chiudete un Portellone, semplicemente piazzate il segnalino Portellone sulla mappa.
- **Aperto:** rimuovete il segnalino Portellone dalla mappa.
- **Distrutto:** se un Portellone è Chiuso può venire distrutto: in questo caso stendetelo su un lato. Un Portellone Distrutto funziona esattamente come un Portellone Aperto, ma non può più essere chiuso.

PORTELLONI E DIFFUSIONE DEL FUOCO 🔥

Le carte Evento e altri effetti possono **Propagare il Fuoco** fra le Stanze. Se il Fuoco dovesse diffondersi da una Stanza col Fuoco ad un'altra senza Fuoco, e queste sono separate da un Portellone Chiuso, ignorate tale propagazione: il Portellone Chiuso ha bloccato il Fuoco.



SEGNALINI MAPPA



In *Nemesis* diversi segnalini possono essere piazzati nel Complesso ad indicare i vari stati delle Stanze e dei Corridoi.

I **segnalini Rumore** (🔊) vengono piazzati nei Corridoi e sono spiegati in dettaglio nel capitolo dedicato al Movimento dei Personaggi.

I **segnalini Fuoco** e i **segnalini Sicuro** sono piazzati nelle Stanze e i loro effetti si applicano solo ad esse. I **segnalini Malfunzionamento** possono essere piazzati su una varietà di componenti.

🔥 SEGNALINI FUOCO

I segnalini Fuoco sono una vista comune nei Complessi in rovina e sono egualmente pericolosi sia per gli umani che per gli Intrusi. Beh, chiaramente il pericolo maggiore è che il Fuoco si propaghi e avvolga l'intera base.

I segnalini Fuoco vengono piazzati nelle Stanze. Ogni Stanza può contenere un solo segnalino Fuoco. Se un segnalino Fuoco dovrebbe essere piazzato in una Stanza che già ne contiene uno, ingorare l'effetto.

FUOCO SOVERCHIANTE

Se in qualsiasi momento dovete piazzare un segnalino Fuoco e non ci sono segnalini Fuoco disponibili, il Complesso è distrutto. Per maggiori informazioni sulla Distruzione del Complesso, vd. pag. 38.

I segnalini Fuoco hanno 3 effetti di gioco:

1. Quando un Personaggio termina il round in una Stanza con un segnalino Fuoco, perde 1 Punto Salute (🩹).
2. Durante la Fase Intruso, ogni Intruso in una Stanza con un segnalino Fuoco subisce 1 Colpo. Se il Fuoco è nel Nido, 1 segnalino Uovo viene scartato da esso.
3. I segnalini Fuoco possono propagarsi come risultato di alcuni Eventi. Propagare il Fuoco significa piazzare altri segnalini Fuoco nelle Stanze vicine, secondo le istruzioni dell'Evento.

I Portelloni Chiusi impediscono al Fuoco di propagarsi.

⚙️ SEGNALINI MALFUNZIONAMENTO

I segnalini Malfunzionamento rappresentano qualcosa di rotto e impossibile da usare. Possono essere piazzati su molti differenti componenti come Stanze, Strumenti Pesanti e carte Robot. Quando sono scartati, fanno ritorno alla riserva.

Indipendentemente dal componente su cui sono piazzati, quest'ultimo non può essere usato. Ecco come i segnalini Malfunzionamento agiscono sui componenti su cui sono piazzati:

1. NELLE STANZE

Ogni Stanza può ospitare un solo segnalino Malfunzionamento. Se un segnalino Malfunzionamento dovrebbe essere piazzato in una Stanza che già ne contiene uno, ignorare l'effetto. Questo vale anche se i segnalini Malfunzionamento sono esauriti (vd. riquadro in basso).

Se una Stanza ha un segnalino Malfunzionamento, la sua Azione Stanza è temporaneamente non disponibile e non può essere risolta in alcun modo. Questo non ha invece alcun effetto sulle icone Strumento della Stanza, né sull'eventuale icona Computer.

2. SUGLI STRUMENTI PESANTI

Se uno Strumento Pesante ha un segnalino Malfunzionamento, questo non può essere usato in alcun modo (la sua eventuale azione non può essere usata e se si tratta di un'arma non può Sparare a Colpo Singolo o a Raffica) e lo Strumento è considerato non avere alcun testo o icona. I Dispositivi Tattici sullo Strumento possono ancora essere usati.

Se un segnalino Malfunzionamento dovrebbe essere piazzato su uno Strumento Pesante che ne ha già uno, invece scartate lo Strumento.

3. SUL ROBOT

Se la carta Robot ha un segnalino Malfunzionamento, il Robot (🤖) non può essere usato in alcun modo (né con le Stanze che interagiscono con il Robot, né con le Azioni Robot). Fate come se la carta Robot non avesse né testo, né icone. I segnalini Dispositivo Tattico sul Robot sono ancora disponibili. Gli Effetti che richiedono solo la presenza del Robot possono tuttavia ancora essere risolti (ad esempio la carta Azione Mettere in Sicurezza).

Se un segnalino Malfunzionamento dovrebbe essere piazzato sul Robot ed esso già ne ha uno, ignorare l'effetto.

SCARTARE SEGNALINI MALFUNZIONAMENTO

Molti effetti vi permettono di **scartare i segnalini Malfunzionamento**: potete rimuoverli da una Stanza solo se vi trovate al suo interno e da uno Strumento Pesante/Robot solo se vi trovate nella Stanza di quest'ultimo (a meno che l'effetto non dica altrimenti).

ESAURIMENTO DEI SEGNALINI MALFUNZIONAMENTO

Se in qualsiasi momento dovreste piazzare un segnalino Malfunzionamento, ma non ce ne sono più, piazzate invece un segnalino Fuoco nella Stanza, se possibile.

Esempio: se dovreste piazzare un segnalino Malfunzionamento sulla vostra Arma, ma non vi sono più segnalini disponibili, dovreste invece piazzare un segnalino Fuoco nella vostra Stanza.

🛡️ SEGNALINI SICURO

Mettere in sicurezza le Stanze è una delle Azioni che permettono ai Personaggi di resistere meglio agli Attacchi degli Intrusi. I segnalini Sicuro proteggono infatti i Personaggi dagli Attacchi eseguiti dagli Intrusi che entrano nella Stanza.

Molte Azioni possono piazzare segnalini Sicuro nelle Stanze. C'è comunque un limite di 3 segnalini Sicuro per Stanza.

I Personaggi non possono mai mettere al sicuro una Stanza, finché dentro c'è un Intruso.

Nota: alcune Stanze semplicemente non possono essere messe in sicurezza (come il Nido) e alcune Stanze sono sempre in sicurezza (come il Rifugio).

RESOLVERE I SEGNALINI SICURO:

Ogni volta che un Intruso entra in una Stanza con almeno 1 Personaggio e almeno 1 segnalino Sicuro, scartate 1 segnalino Sicuro invece di risolvere l'Attacco dell'Intruso.

Scartare 1 segnalino Sicuro all'arrivo dell'Intruso è un automatismo, e non può mai essere evitato.

I segnalini Sicuro NON proteggono dagli Attacchi degli Intrusi che sono già nella Stanza (ad esempio, durante il passo Attacco degli Intrusi).

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDITIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

MOVIMENTO DEI PERSONAGGI

SEQUENZA DI MOVIMENTO

I Personaggi (👤) possono Muovere come risultato di molti effetti differenti, anche se quello più comune è dato dall'Azione Movimento. Il Movimento dei Personaggi è sempre fatto da una Stanza ad un'altra Stanza. I Personaggi non vengono mai piazzati nei Corridoi.

La Sequenza di Movimento prevede i seguenti passi:

1. **Scelta della Direzione:** scegliete un Corridoio adiacente che il vostro Personaggio può attraversare.
2. **Risolvere gli Attacchi di Opportunità:** se ci sono Intrusi (👤) nella Stanza di partenza e/o nel Corridoio che il Personaggio vuole attraversare: per ognuno di tali Intrusi, a partire da quelli più grandi, risolvete un Attacco (fino a un massimo di 3). Per maggiori informazioni sugli Attacchi degli Intrusi, vd. pag. 32.
3. **Risolvere il Movimento:**
 - a. Se state muovendo in una Stanza Scoperta:
 - Muovete il vostro Personaggio nella Stanza.
 - Se state effettuando un Movimento Cauto piazzate un segnalino Sicuro (🛡️) nella Stanza.
 - Effettuate un Tiro Rumore.Per maggiori informazioni sui tiri Rumore, vd. pag. 25.
 - b. Se state Muovendo attraverso un Corridoio non Esplorato verso una Stanza non Scoperta, risolvete la Sequenza di Esplorazione.

PASSAGGI SEGRETI

Talvolta un effetto (come l'effetto della Stanza Ingresso dei Corridoi Tecnici) può permettervi di muovere in Stanze specifiche indipendentemente dalla distanza. In questi casi, risolvete la sequenza appena indicata, saltando la Scelta della Direzione.

SEQUENZA DI ESPLORAZIONE

All'inizio della partita, il Complesso è quasi tutto inesplorato. Le nuove Stanze e Corridoio prendono vita sulla mappa come risultato del Movimento dei Personaggi.

Ogni volta che un Personaggio muove attraverso un Corridoio Inesplorato deve risolvere la Sequenza di Esplorazione (come menzionato sopra nella Sequenza di Movimento).

La Sequenza di Esplorazione viene risolta pescando una carta Esplorazione e risolvendone l'effetto nello spazio Stanza in cui avete mosso. La carta Esplorazione deve essere orientata come la mappa: notate la freccia del nord sulla carta e la grande freccia del nord sul bordo in alto a sinistra della mappa.

Nota: le carte Esplorazione non sempre mostrano il Corridoio che i Personaggi hanno percorso per muovere, dato che il loro scopo è quello di mostrare i nuovi Corridoi da piazzare.

CARTA ESPLORAZIONE



1. **Posizionare la Stanza:** verificate il tipo di Stanza descritto in cima alla carta ("A", "B", "C" o "?") e pescate una Stanza del tipo indicato per poi piazzarla nello spazio Stanza in cui avete mosso.
Se non ci sono più Stanze del tipo richiesto, piazzate invece una Stanza "?".
2. **Posizionare i Corridoi:** attorno alla nuova Stanza, piazzate un Corridoio, sul lato del Fronte, in ogni spazio mostrato sulla carta che non ne ospiti già uno.
Se un Corridoio ha uno spazio Portellone, piazzatelo in modo che lo spazio Portellone sia vicino alla Stanza appena Esplorata. Ci sono 2 eccezioni a questo passo:
 - a. Nessun Corridoio può condurre fuori dalla superficie del Complesso. Se un Corridoio porterebbe fuori dall'area designata per il Complesso, non piazzatelo.
 - b. Nessun Corridoio può portare a una Stanza già sulla mappa. Se un Corridoio conduce ad una Stanza della mappa già posizionata, non piazzatelo.

Nota: i Corridoi non possono portare a Stanze già Esplorate, perché i Corridoi non possono apparire dal nulla in Stanze in cui avete già appurato gli accessi.

3. **Posizionare segnalini:** piazzate sui Corridoi e nella nuova Stanza tutti i segnalini indicati dalla carta Esplorazione. Non piazzate un segnalino Rumore (🔊) in un Corridoio che ne ha già uno: nulla accade in questo caso.
4. **Spostamento e Promemoria:** Spostate il Personaggio nella Stanza. Se avete eseguito un Movimento Cauto, piazzate un 🛡️ nella Stanza.
5. **Effetto d'Ingresso:** alcune carte potrebbero avere un effetto addizionale che va risolto a questo punto. Il più comune è un Tiro Rumore.
6. **Icona Infiltrata:** questa icona non è usata nel gioco base. Potete Ignorarla.
7. **Scartare la carta Esplorazione:** a meno che non sia già stata rimossa come parte dell'Effetto di Ingresso.

MAZZO DI ESPLORAZIONE VUOTO

Se doveste pescare dal mazzo Esplorazione e questo è vuoto, rimescolate tutte le carte Esplorazione (eccetto quelle rimosse dal gioco) e pescate la carta richiesta.

TIRO RUMORE

I Tiri Rumore sono eseguiti come risultato di molte Azioni ed effetti differenti (il più comune dei quali è il Movimento) e sono anche il modo principale in cui i segnalini Rumore (🔊) appaiono sulla mappa.

TIRO RUMORE DOPO OGNI MOVIMENTO

Un tiro Rumore viene fatto dopo ogni Movimento: anche quando muovete in una Stanza con un altro Personaggio e/o Intruso. Solo alcuni effetti speciali permettono di Muovere senza un tiro Rumore.

Quando effettuate un Tiro Rumore, prendete il dado Rumore, lanciatelo e risolvete gli effetti che dipendono dal risultato del tiro:

- **1, 2, 3, 4 Numero:** trovate tutti i Corridoi adiacenti alla Stanza in cui il Personaggio si trova. Per ogni Corridoio di questo tipo, risolvete i seguenti passi:
 - Se il Corridoio contiene almeno 1 Intruso: *un Intruso riesce a fare breccia nelle vostre difese.*
L'Intruso più grande fra quelli presenti nel Corridoio muove nella Stanza del Personaggio.
 - Se il Corridoio contiene già un segnalino Rumore: *gli Intrusi appaiono nel Corridoio.*
Risolvete il segnalino Rumore come indicato sulla Scheda Aiuto dell'Intruso (vd. oltre).
 - Se il Corridoio NON ha segnalini Rumore: *avete sentito qualcosa.*
Piazzate un segnalino Rumore nel Corridoio.

Se nessun Corridoio è del tipo richiesto, nulla accade.

- **🔊 Pericolo:** *qualcosa salta giù dal soffitto.*
Pescate un segnalino Intruso dal Sacchetto e risolvete come indicato sulla Scheda Aiuto dell'Intruso (vd. oltre).
Tirare questo risultato di solito comporta il piazzamento di 1 Intruso nella Stanza insieme al Personaggio. Siete interessati solo all'icona sul segnalino Intruso: mostra il tipo di Intruso da piazzare nella Stanza (potete completamente ignorare il valore sul retro del segnalino Intruso).
Scartate il segnalino in fondo alla relativa pila Intruso.

ATTACCO A SORPRESA

Quando un Intruso è piazzato o spostato in una Stanza (per qualsiasi ragione) tenta subito di Attaccare un Personaggio al suo interno. Per maggiori informazioni sugli Attacchi degli Intrusi, vd. pag. 32.

RISOLVERE I SEGNALINI RUMORE (🔊)

I segnalini rumore sono risolti tipicamente per effetto di un Tiro Rumore, ma possono essere risolti anche da altri effetti, come le carte Evento. Risolvere un segnalino Rumore è la principale causa per cui compaiono nuovi Intrusi nei Corridoi.

Per risolvere un segnalino Rumore, rimuovetelo, pescate un segnalino Intruso casuale dal Sacchetto degli Intrusi e risolvete lo nello stesso Corridoio, come indicato nella Scheda Aiuto dell'intruso. **Il numero sul retro del segnalino indica quanti Intrusi sono piazzati nel Corridoio.** I numeri bianchi e rossi indicano quanti Adulti e Fuchi devono essere rispettivamente piazzati nel Corridoio.

Poi, scartate il segnalino Intruso in fondo alla relativa pila dei segnalini Intruso (a meno che non sia indicato altrimenti).

Nota: il segnalino Vuoto viene sempre rimesso nel Sacchetto.



SCHEDA AIUTO DELL'INTRUSO

LA REGINA È VIVA	
RISOLVI IN UN CORRIDOIO Attiva la Regina. Se non è possibile, spostala nel Corridoio. Piazza nel Corridoio il numero indicato di Intrusi (Adulti e Fuchi). Piazza 1 Larva nel Corridoio.	RISOLVI IN UNA STANZA Attiva la Regina. Se non è possibile, spostala nella Stanza. Piazza nella Stanza 1 Intruso del tipo indicato dal segnalino. Aggiungi 2 segnalini Adulto casuali al Sacchetto. Rimetti questo segnalino nel Sacchetto.
SVILUPPO DEL SACCHETTO Attiva la Regina. Se non è possibile, aggiungi 2 segnalini Larva al Sacchetto. Aggiungi 2 segnalini Regina al Sacchetto. Aggiungi 2 segnalini Fucchi casuali al Sacchetto.	

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO
DEI PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

ESEMPIO DI MOVIMENTO DEL PERSONAGGIO



Il giocatore esegue un'Azione Movimento e scarta una carta dalla mano per pagare il costo dell'azione. Procede con la Sequenza di Movimento:

1. **Scelta della Direzione:** il Personaggio sceglie il Corridoio in alto per il Movimento (avrebbe potuto anche scegliere quello centrale o quello in basso).
2. **Risolvere gli Attacchi di Opportunità:** dato che non ci sono Intrusi (👤) né nel Corridoio scelto né nella Stanza di partenza del Personaggio (👤) possiamo saltare questo passo.
3. **Risolvere il Movimento:** dato che muove verso una Stanza Inesplorata, il Personaggio deve procedere con la Sequenza di Esplorazione.



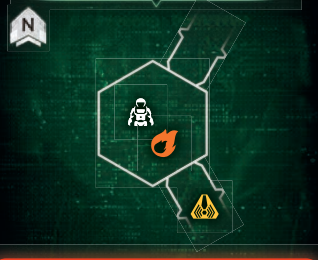
Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo Esplorazione. La piazza secondo l'orientamento della mappa e ne risolve gli effetti dall'altro verso il basso:

1. **Posizionare la Stanza:** secondo quanto è scritto sulla carta, il giocatore pesca una Stanza casuale che corrisponde al Settore in cui sta muovendo. Pesca una Stanza "A" e la aggiunge alla mappa, connettendola attraverso il Corridoio che sta attraversando.
2. **Posizionare i Corridoi:** il Personaggio piazza i Corridoi come indicato sulla carta. In questo caso, l'unico da piazzare è il Corridoio in alto a destra. Il Corridoio che va in basso a destra non può essere piazzato perché condurrebbe ad una Stanza già scoperta.
3. **Posizionare i Segnalini:** il giocatore piazza un segnalino Fuoco nella nuova Stanza. Non piazzate il segnalino Rumore (🔊) mostrato, dal momento che il relativo Corridoio non è stato piazzato.



3

Piazza una Stanza del tipo A, B o C in base al Settore in cui la stai Piazzando.



Promemoria:
Piazza 1 se stai eseguendo un Movimento Cauto.

Effetto d'Ingresso:
Effettua un Tiro Rumore.

- 4. Spostamento e Promemoria:** il giocatore sposta il modello nella nuova Stanza appena piazzata. Non avendo eseguito un Movimento Cauto, non dovrà piazzare il segnalino Sicuro.



4

Piazza una Stanza del tipo A, B o C in base al Settore in cui la stai Piazzando.



Promemoria:
Piazza 1 se stai eseguendo un Movimento Cauto.

Effetto d'Ingresso:
Effettua un Tiro Rumore.

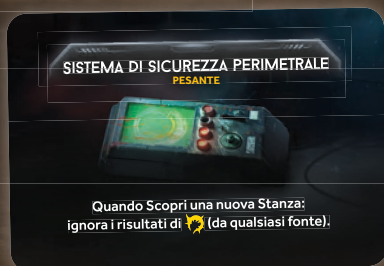
- 5. Effetto d'Ingresso:** seguendo l'effetto d'ingresso il giocatore effettua un tiro Rumore. Dato che ha lanciato un "3", deve aggiungere un segnalino Rumore in tutti i Corridoi adiacenti con questo valore (in questo caso, solo il nuovo Corridoio in alto).
- 6. Scartare la carta:** il giocatore ha terminato di risolvere la carta Esplorazione, per cui la piazza nella pila degli scarti del mazzo di Esplorazione e può proseguire con la propria 2ª azione del round.

STRUMENTI

Gli Strumenti sono di diversi tipi. Ogni Personaggio inizia la partita con il proprio Strumento del Personaggio. Durante la Preparazione potete anche dotarvi di Equipaggiamento di Supporto (eccetto il Mercenario), e in tutto il gioco potete trovare strumenti ordinari.

Solitamente, gli Strumenti possono essere usati (con l'Azione base "Usare uno Strumento") per applicare il loro effetto. Tuttavia, ci sono anche Strumenti con effetti passivi, che si innescano quando indicato dalla carta. Tali Strumenti non possono essere utilizzati attraverso l'Azione Base "Usare uno Strumento".

Strumento con un effetto passivo



La maggior parte degli Strumenti ha dei **Tratti** sotto il nome:

- **Pesante:** Strumenti con l'immagine in orizzontale che possono essere piazzati soltanto negli spazi Mano.
- **Armatura:** strumenti con una banda caratteristica nella parte superiore della carta. La maggior parte delle Armature fornisce un effetto passivo.
- **Arma a Distanza, Arma da Mischia:** questi Tratti sono comuni e descrivono semplicemente lo Strumento. Non hanno alcun effetto di per sé, ma molte Azioni si riferiscono ad essi.
- **Monouso:** questi Strumenti vengono scartati dopo l'uso.
- **Non richiede Munizioni:** le Armi con questo Tratto sono speciali e non richiedono alcuna Munizione per Sparare a Colpo Singolo o a Raffica.

Nota: per quanto riguarda le Azioni che richiedono Armi con segnalini Munizione, queste Armi sono considerate avere sempre 1 segnalino Munizione.



OTTENERE GLI STRUMENTI

RICERCA

Per ogni icona Strumento nella tua Stanza pesca 1 Strumento del tipo corrispondente. Tienine fino a 1 e scarta i restanti.



Gli Strumenti sono comunemente ottenuti usando la carta Azione Ricerca. Alcune altre carte ed effetti funzionano in maniera simile alla carta Azione Ricerca e permettono di trovare anche più Strumenti.

La carta Azione Ricerca permette di pescare 1 carta per ogni icona Strumento (+, , e) presente nella Stanza in cui state cercando. Dopodiché dovete scegliere una di queste carte Strumento e scartare le altre in fondo ai relativi mazzetti. Le carte scartate non devono essere rivelate agli altri giocatori.

Esempio: cercando nel Supporto Vitale "B" potrete pescare 2 carte: 1 + e 1 . Poi, ne scegliete 1 da tenere e scartate l'altra in fondo al relativo mazzo.

CARICHI

Durante la partita, gli Strumenti sono sempre trovati con tutti gli spazi Dispositivo Tattico pieni (se ne hanno).

STRUMENTI ORDINARI



Il tipo più comune di Strumenti sono gli Strumenti Ordinari, con l'immagine in verticale e senza la parola chiave Armatura. Quando questi Strumenti vengono usati, dovreste semplicemente risolverne l'effetto.

ZAINO PORTACARTE

Tutti gli Strumenti Ordinari sono piazzati nel vostro Zaino (ovvero il Portacarte) e possono essere utilizzati tramite l'Azione "Usare uno Strumento". Non c'è limite al numero di Strumenti Ordinari che può essere tenuto nello Zaino. La natura degli Strumenti nello Zaino dovrebbe essere un'informazione segreta e non dovreste riverarla agli altri giocatori.

STRUMENTI PESANTI



Tutti gli Strumenti con l'immagine in orizzontale sono Strumenti Pesanti. Gli Strumenti Pesanti sono troppo grandi per entrare nello Zaino (portacarte) e devono essere tenuti in uno degli spazi Mano. Ogni spazio Mano può portare 1 solo Strumento Pesante alla volta.

Se ottenete uno Strumento Pesante quando entrambe le vostre Mani sono occupate, potete decidere di scartare uno degli Strumenti Pesanti che avete in mano per fare spazio al nuovo Strumento.

Le Armi (sia a Distanza che da Mischia) sono un importante sottotipo degli Strumenti Pesanti. Le Armi a Distanza sono necessarie per poter Sparare a Colpo Singolo o a Raffica. Gli Attacchi in Mischia possono essere fatti con qualsiasi tipo di Arma (o anche senza), sebbene le Armi da Mischia funzionino meglio.

Anche le Uova degli Intrusi sono considerate Strumenti Pesanti.

ARMATURE



Sono Armature tutti gli Strumenti che riportano la parola chiave "Armatura". Quando viene ottenuta, un'Armatura viene sempre piazzata sullo stato Gravemente Ferito del tracciato Salute.

Un Personaggio può indossare una sola Armatura per volta. Se ottenete un'Armatura mentre ne indossate già un'altra, potete scartare quella che indossate per fare spazio alla nuova. Le Armature sono troppo grandi per entrare nello Zaino (portacarte).

Quando il segnalino Salute dovrebbe avanzare nello stato del tracciato Salute occupato da un'Armatura, questa si rompe e deve essere scartata; è solo allora che il segnalino Salute avanza.

Quando un Personaggio riceve un'Armatura e il suo segnalino Salute è già nello stato Gravemente Ferito, nelle sue condizioni non può indossare l'Armatura e dovrà scartarla.

SPAZI DISPOSITIVO TATTICO

Vari Strumenti hanno spazi per i Dispositivi Tattici. La maggior parte delle Armi ha spazi per le Munizioni, dato che hanno bisogno di esse per sparare.

Potete trovare gli spazi Dispositivo Tattico anche su altri Strumenti. Il colore dello spazio determina quale segnalino può esservi piazzato.

- segnalini Munizione
- segnalini Granata
- segnalini Ossigeno
- segnalini Kit Medico
- qualsiasi Dispositivo Tattico

Quando ottenete un segnalino Dispositivo Tattico, questi può essere piazzato in qualsiasi vostro spazio Dispositivo Tattico che può ospitare il segnalino (gli spazi della Cintura Tattica sono considerati tutti grigi e quindi possono alloggiare qualsiasi Dispositivo Tattico).

Quando un Personaggio perde uno Strumento, esso perde anche tutti i segnalini Dispositivo Tattico che si trovavano su di esso.



INTERAGIRE

Nel *Nemesis* originale la maggior parte degli effetti (delle Azioni e degli Strumenti) non è usata sugli altri Personaggi. Allo stesso modo, la maggior parte delle volte non esiste alcuna interazione con gli Strumenti appartenenti ad altri Personaggi.

In *Retaliation* è consentito utilizzare uno Strumento di un altro Personaggio purché questo Personaggio 1) si trovi nella vostra stessa Stanza, 2) sia d'accordo e 3) lo Strumento abbia uno dei seguenti usi:

- Guarire
- Scartare Ferite Gravi
- Scartare (da Strumenti di un altro giocatore).
- Ottenere

Per Strumenti con qualsiasi altro effetto, dovete Scambiare gli Strumenti con l'altro giocatore, prima di poterli usare.

SCAMBIARE GLI STRUMENTI

Quando un Personaggio utilizza l'azione Scambio Strumenti, tutti i personaggi nella Stanza possono, se sono d'accordo, rivelare e scambiare Strumenti e/o Dispositivi con il Personaggio che esegue l'azione Scambio Strumenti (che in pratica può risultare in uno scambio fra due Personaggi non di mano, se il Personaggio attivo consente a fare da tramite). Nel mezzo di questi scambi, è consentito dare Strumenti e/o Dispositivi Tattici anche in cambio di nulla.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pag. 16-18

MAPPA
Pag. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pag. 24-27

STRUMENTI
Pag. 28-29

INTRUSI
Pag. 30-32

COMBATTIMENTO
Pag. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDITIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

INTRUSI



REGINA



FUCHO



ADULTO



LARVA

Gli Intrusi (👾) sono una specie aliena che l'umanità conosce molto poco. Sono creature aggressive ma intelligenti. Gli Intrusi di questo gioco base sono di 4 tipi differenti e sono descritti in dettaglio più avanti. Tutte le regole degli Intrusi sono spiegate dal punto di vista degli Adulti, ma si applicano agli Intrusi di tutti i tipi, a meno che non sia indicato altrimenti.

TIPI DI INTRUSO

Gli Intrusi di *Nemesis: Retaliation* appartengono ai 4 tipi mostrati in alto. Ecco una breve presentazione di ciascuno, partendo dal più grande:

La **Regina** è solo una, letale, coriacea ed estremamente aggressiva. I **Fuchi** sono rari, ma più pericolosi dei tipici Adulti.

Gli **Adulti** sono il tipo classico incontrato più frequentemente e di solito cacciano in gruppo.

Le **Larve** non sono mortali come gli altri Intrusi, ma sono portatrici di una disgustosa e amara sorpresa.

LIMITE DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi possono essere piazzati sia nelle Stanze che nei Corridoi. Mentre le Stanze possono ospitare un qualsiasi numero di Intrusi, il massimo numero di Intrusi che può essere piazzato in un Corridoio è 6 (con la Regina che conta come 4 Intrusi).

Per maggiori Informazioni sui Corridoi, vd. pag. 21.

I modelli di Intruso sono un componente limitato: se vi viene chiesto di piazzare più modelli di un certo tipo di quanti ne avete disponibili, piazzate tutti quelli che potete e ignorate gli altri. Tanto, peggio di così non poteva andare.

SACCHETTO DEGLI INTRUSI

In diverse Fasi vi sarà richiesto di pescare segnalino Intruso dal Sacchetto degli Intrusi: ogni volta che ciò avviene risolvete il segnalino Intruso come indicato dalla specifica colonna della Scheda Aiuto dell'Intruso, per poi rimuovere il segnalino (non va nuovamente nel Sacchetto, a meno che non sia detto altrimenti, ma viene scartato in fondo alla relativa pila degli Intrusi). Il segnalino Vuoto è la sola eccezione, dal momento che fa sempre ritorno nel Sacchetto degli Intrusi.

MOVIMENTO DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi muovono fra i Corridoi e le Stanze in molti momenti differenti. Qui sotto trovate elencate una serie di regole generali che si applicano alla maggior parte dei loro movimenti, seguita da una veloce panoramica di tutti i casi tipici di movimento, seguita da una descrizione dettagliata di ciascuno di essi.

REGOLE GENERALI:

- **Gli Intrusi muovono sul Personaggio (👤) più vicino usando il percorso più corto.** Gli Intrusi muovono in gruppo verso il Personaggio più vicino (a meno che non sia specificato diversamente) e sul percorso più corto.
 - I Portelloni sono ignorati nel calcolo del percorso più breve.
- **Gli Intrusi muovono fra Stanze e Corridoi:** se gli Intrusi si trovano in un Corridoio, muovono in una Stanza adiacente. Se si trovano in una Stanza, muovono in un Corridoio adiacente.
- **Solo 1 Intruso entra in una Stanza con un Personaggio:** se più Intrusi starebbero per muovere da 1 Corridoio ad una Stanza con un Personaggio, invece è solo l'Intruso più grande ad entrare effettivamente nella Stanza.
- **Un Intruso che entra in una Stanza con un Personaggio, attacca:** ogni volta che un Intruso entra in una Stanza con un personaggio, attacca sempre (alcuni effetti possono evitare l'Attacco, come un segnalino Sicuro).
- **Gli Intrusi restano a Combattere:** gli Intrusi non muovono se nella loro Stanza è presente almeno un Personaggio. Non lasceranno mai un Combattimento, a meno che non siano stati Respinti.

BERSAGLI MULTIPLI

Quando gli Intrusi hanno più Personaggi da poter attaccare o raggiungere, scelgono il loro bersaglio in base a questo schema:

- > **Personaggio più vicino.**
- > **Se ci sono più Personaggi alla medesima distanza, allora fra di loro è preferito il Personaggio che ha causato l'Attacco o il Movimento (se esiste).**
- > **Se c'è ancora parità, spareggia l'ordine di turno.**

PANORAMICA DEI POSSIBILI MOVIMENTI

carte Evento: gli Intrusi muovono in base alle icone sulla carta Evento.

Tiri Rumore: questi tiri possono talvolta far sì che uno (o più) Intrusi entri in una Stanza da uno (o più) Corridoio adiacenti.

Intrusi Respinti: diversi effetti possono far sì che gli Intrusi si ritirino di fronte ai Personaggi.

Attivazione della Regina: uno dei possibili effetti dell'Attivazione della Regina può risultare nel suo movimento.

Segue una descrizione dettagliata di ciascuno di questi casi.

CARTE EVENTO



La prima parte di una carta Evento riguarda il movimento degli Intrusi nel Complesso. Vi possono comparire 2 tipologie di effetti:

Tutti gli [icon] in ogni [icon] muovono: muovete tutti gli Intrusi ([icon]) del Complesso che si trovano in Corridoi che hanno l'orientamento mostrato, spostandoli nelle Stanze appropriate.

Tutti gli [icon] in ogni Stanza muovono: muovete tutti gli Intrusi che si trovano nelle Stanze, indipendentemente dal Settore, spostandoli nei Corridoi appropriati.

Quando risolvete il movimento degli Intrusi dovete applicargli le Regole Generali viste nella pagina precedente (muovono sempre verso il personaggio più vicino, usando il percorso più breve); iniziate a muovere gli Intrusi che si trovano nell'angolo in alto a sinistra del Complesso e procedete, riga dopo riga, risolvendo il movimento di ogni gruppo di Intrusi separatamente.

INTRUSI CHE MUOVONO ATTRAVERSO I PORTELLONI

1. Quando stabilite il percorso di un Intruso, tracciate il percorso più breve, come se i Portelloni non ci fossero.
2. Ogni volta che gli Intrusi dovrebbero attraversare un Portellone Chiuso, invece non muovono ma distruggono quel Portellone.

RARE ECCEZIONI E SPAREGGI DEL MOVIMENTO

1. In una situazione in cui gli Intrusi cercano di muovere verso il Personaggio più vicino, due differenti percorsi possono avere la stessa lunghezza. In tal caso, gli Intrusi muovono usando il percorso più breve che inizia con il Corridoio/Stanza col numero ID più basso.
2. È possibile che gli Intrusi non siano capaci di muovere a causa del fatto che il Corridoio in cui vorrebbero muovere è già pieno (un Corridoio, ricordiamolo, può ospitare un massimo di 6 Intrusi). Se c'è un altro percorso di pari lunghezza, useranno l'altro.

Se non c'è un altro percorso altrettanto breve, tutti gli Intrusi che sono in grado di muovere in quel Corridoio, lo fanno, e il resto semplicemente aspetta (è quindi virtualmente possibile, in certi casi, che nessun Intruso si muova).

TIRI RUMORE

Per maggiori informazioni riguardo i Tiri Rumore, vd. pag. 25.

Quando un Personaggio esegue un tiro Rumore, se degli Intrusi sono in un Corridoio adiacenti il cui numero corrisponde al risultato del dado, uno degli Intrusi (dando precedenza a quelli più grandi), proveniente da tali Corridoi, entra nella Stanza del Personaggio e cerca di attaccarlo.

INTRUSI RESPINTI

Molti diversi effetti possono far sì che gli Intrusi vengano Respinti. Se un Personaggio respinge un Intruso dalla sua Stanza o da un Corridoio adiacente alla sua Stanza, quell'Intruso muove allontanandosi da quel Personaggio (o dalla fonte dell'effetto di Respingimento). Nel caso in cui un Intruso sia respinto dalla Stanza del Personaggio, quest'ultimo può scegliere in quale Corridoio deve muovere.

Se un Intruso viene respinto e si trova già più lontano dalla fonte di tale effetto che se muovesse nei Corridoi adiacenti, si sposta nel Corridoio/Stanza con il numero ID più basso.

Il Respingimento può portare ad uno dei seguenti casi speciali:

- Un Intruso dovrebbe allontanarsi lungo un Corridoio Inesplorato verso l'esterno della mappa visibile. In questo caso, l'Intruso non muove, dal momento che non può essere respinto più di così.
- Un Intruso cerca di spostarsi attraverso un Portellone Chiuso: invece lo distrugge.
- Un Intruso cerca di entrare in una Stanza con dei Personaggi: in questo caso, cerca di Attaccare il Personaggio che è primo in ordine di turno fra quelli nella Stanza.

ATTIVAZIONE DELLA REGINA

Per maggiori dettagli riguardo l'Attivazione della Regina, vd. pag. 35.

Pescare un segnalino Regina può risultare nell'Attivazione della Regina, il che vuol dire che la Regina attaccherà o muoverà. a Regina muove esattamente come gli altri Intrusi.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40



ATTACCO DEGLI INTRUSI

INFEZIONE



A

ADULTO
FUOCO
REGINA

B

Perdi 2 .

Pesca 1 carta Contaminazione.
Se non sei Infettato da una Larva, piazza 1 Larva sulla tua plancia Personaggio.

Gli Intrusi () attaccano i Personaggi () in diverse occasioni. I due casi tipici sono quando un Intruso entra in una Stanza con un Personaggio e durante la Fase Intruso.

ATTACCHI ORDINARI

Ogni volta che un Intruso attacca un Personaggio, pesca una carta Attacco dell'Intruso (con l'eccezione degli Attacchi delle Larve, che sono descritti poco oltre).

L'effetto della carta è risolto trovando l'icona che corrisponde al tipo di Intruso (A) e risolvendone l'effetto associato (B). Poi, la carta viene scartata.

Il mazzo Attacco dell'Intruso va rimescolato solo quando vi viene detto dal gioco.

SCEKTA DEI BERSAGLI DA PARTE DEGLI INTRUSI

Ogni volta che un Intruso entra in una Stanza con almeno 1 Personaggio, effettua un Attacco (a meno che questo non sia evitato dalla presenza di un segnalino Sicuro o da un altro effetto). Se l'Intruso è entrato nella Stanza come risultato di un effetto creato da un Personaggio, lo attacca (se possibile). Altrimenti, attacca il primo Personaggio in ordine di turno.

ATTACCHI DELLE LARVE

Quando una Larva dovrebbe attaccare un Personaggio, invece esegue i seguenti passi:

1. Il Personaggio attaccato ottiene 1 Contaminazione e la piazza nella sua pila degli scarti.
2. Piazzate la Larva attaccante sulla plancia Personaggio: quel Personaggio è ora infettato dalla Larva.
Se il Personaggio attaccato ha già una Larva sulla propria plancia Personaggio, invece scartate la Larva attaccante.

Per maggiori informazioni sulle carte Contaminazione, vd. pag.36.

PREVENIRE GLI ATTACCHI

Diversi effetti delle carte Azione e degli Strumenti permettono ad un Personaggio di prevenire l'Attacco di un Intruso.

Se ciò dovesse avvenire, ignorate per intero l'Attacco dell'Intruso. Non applicate alcun effetto aggiuntivo dell'Attacco di quell'Intruso e NON pescate una carta Attacco dell'Intruso.

SALUTE DELL'INTRUSO E COMBATTIMENTO

I Personaggi possono combattere gli Intrusi in molti modi differenti. Possono Sparare Colpi Singoli, precisi e letali, contro Intrusi nella propria Stanza oppure Sparare a Raffica contro le orde di Intrusi che si aggirano nei Corridoi. Nelle situazioni più disperate, anche gli Attacchi in Mischia sono un'opzione.

Non importa quale tipo di Combattimento abbia luogo, l'effetto dello stesso sarà sempre l'assegnazione di Colpi agli Intrusi. Quando gli Adulti sono nei **Corridoi** ogni Colpo a segno uccide un Adulto (rimuovetelo semplicemente dalla mappa). Quando sono in una **Stanza**, ogni Colpo va invece interpretato come una ferita inflitta all'Intruso (per ricordarvene piazzate un segnalino universale sul modello dell'Intruso).

ARMI

Quasi tutti i Combattimenti di *Nemesis* sono fatti usando Armi. Quando scegliete di usare un'Arma durante un'Azione, tutti i suoi effetti e modificatori devono essere applicati, a meno che non sia indicato diversamente. Gli effetti che fanno lanciare uno specifico risultato sono descritti sulle carte Arma e sono in aggiunta ai risultati ordinari descritti qui.

COLPO SINGOLO



Gli Intrusi sono molto agili e sparargli negli spazi chiusi delle Stanze è un compito non facile. Sparare Colpi Singoli produce dei Colpi sugli Intrusi. Ogni Colpo aumenta la probabilità che l'Intruso muoia, ma non c'è mai una certezza.

I Personaggi possono Sparare Colpi Singoli solo agli Intrusi nella propria Stanza e solo se hanno un'Arma a Distanza, funzionante e carica.

Per maggiori informazioni sulle Armi, vd. pag. 28.

Comunque, Sparare a Colpo Singolo, non consuma Munizioni (se non per uno specifico risultato del tiro, vd. oltre). Per i Personaggi che usano equipaggiamento così avanzato un singolo proiettile è insignificante.

Per Sparare a Colpo Singolo seguite i suddetti passi:

- Scegliere l'Arma e il Bersaglio:** scegliete un'Arma che tenete in uno spazio Mano, priva di segnalini Malfunzionamento e con almeno 1 segnalino Munizione su di sé (non deve per forza essere completamente carico). Scegliete poi un Intruso nella stessa Stanza del Personaggio.
- Infliggere 1 Colpo:** piazzate 1 segnalino universale vicino alla base dell'Intruso.
- Sparare:** lanciate un dado Colpo Singolo e verificate se l'Intruso è ucciso.
 - : **colpo Critico.**
L'Intruso è ucciso: rimettete il modello nella scorta.
 - : **colpo ordinario che talvolta uccide.**
Se il numero lanciato è minore o pari al numero di Colpi sull'Intruso, l'Intruso muore: rimettelo nella scorta.
 - : **avete perso un sacco di proiettili.**
Pagate .

Nota: le Larve e la Regina ricevono i Colpi nello stesso modo, ma la loro Salute funziona in modo diverso. Per maggiori informazioni vd. la pag. seguente.

PAGARE



Un segnalino Munizione può essere speso due volte, prima di esaurirsi. Se hai un segnalino Munizioni completamente carico e il gioco ti chiede di spenderlo, semplicemente capovolgetelo. Ora hai Munizioni cariche a metà: se il gioco ti chiede di spenderle, scarta il segnalino.

ATTACCARE ALTRI PERSONAGGI

Per evitare conflitti gravi fra i member delle squadre spaziali, l'umanità li dotati di impianti che creano una forza barriera psichica e inibiscono la violenza diretta fra membri della specie homo sapiens. Questo rende impossibile attacchi diretti.

I Personaggi non possono attaccare direttamente altri Personaggi. Certo è ancora possibile danneggiare altri Personaggi (accidentalmente o intenzionalmente) con gli effetti collaterali delle Azioni.

Dopotutto intrappolare qualcuno in una stanza che va a fuoco non è propriamente un attacco.



RAFFICA



Quando gli Intrusi si affollano in un Corridoio angusto è il momento di sparare loro delle Raffiche. Ciò consuma una quantità significativa di munizioni, ma le vale tutte.

I Personaggi possono Sparare Raffiche solo in un Corridoio adiacente e solo se hanno un'Arma a Distanza, funzionante e carica.

Per maggiori informazioni sugli Strumenti Pesanti, vd. pag. 28.

Le Raffiche consumano sempre Munizioni, ma permettono di assegnare più Colpi, potendo virtualmente abbattere più Intrusi alla volta.

Per Sparare a Raffica seguite i suddetti passi:

- Scegliere l'Arma e il Corridoio:** scegliete un'Arma che tenete in uno spazio Mano, priva di segnalini Malfunzionamento e con almeno 1 segnalino Munizione su di sé (non deve per forza essere completamente carico). Scegliete poi un Corridoio adiacente dove aprire il fuoco.
- Pagare e tirare un dado Raffica:** il numero sul dado indica quanti Colpi dovrete assegnare nel Corridoio scelto.
- Assegnare i Colpi:** applicate Colpi agli Intrusi presenti nel Corridoio, distribuendoli come volete. Il numero tirato sul dado Raffica mostra il numero di Colpi: , , o .
 - Potete applicare 1 Colpo per Adulto e 1 Colpo per Larva.
 - A un Fuco, dovete assegnare 2 Colpi o nessuno.
 - Potete assegnare un qualsiasi numero di Colpi alla Regina, fino al massimo del suo tracciato Colpi.
 - Ogni Colpo che non viene assegnato è perduto.
- Risolvete i Colpi:** i Colpi sono risolti in maniera diversa a seconda dell'Intruso:
 - Tutti gli Adulti e le Larve con 1 Colpo assegnato e i Fuchi con 2 Colpi assegnati muoiono. Rimettete i relativi modelli nella scorta Intrusi.
 - Per ogni Colpo assegnato alla Regina, avanzate il segnalino universale sul tracciato Colpi della Regina di 1 spazio verso lo spazio . Questo innesci effetti extra.
Per maggiori informazioni sulla Salute della Regina, vd. pag. 35.
- Se avete tirato questo simbolo, controllate eventuali effetti aggiuntivi dovuti all'Arma o all'Azione usata. Se non avete effetti aggiuntivi, il simbolo non vuol dire nulla.

Nota: sul Dado Raffica il è accompagnato dal : se ottenete questo risultato assegnerete 4 Colpi ed eventuali effetti aggiuntivi.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDITIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40



ATTACCO IN MISCHIA

Se la situazione è disperata, un Personaggio (P) può scegliere di risolvere un'Attacco in Mischia su un Intruso (I) nella sua Stanza. Questo dovrebbe essere fatto come ultima risorsa, perché se l'Intruso sopravvive all'Attacco cercherà di colpirvi a sua volta.

Per eseguire un Attacco in Mischia, seguite i suddetti passi:

1. **Ottenere 1 carta Contaminazione:** ridurre così tanto le distanze con gli Intrusi non è sempre un grande idea.
2. **Scegliere un bersaglio:** deve trattarsi di un Intruso nella stessa Stanza del Personaggio.
3. **Assegnare 1 Colpo:** piazzate 1 segnalino universale vicino alla base dell'Intruso.
4. **Colpire:** lanciate un dado Colpo Singolo e verificate se l'Intruso è ucciso.
 - **6:** *colpo Critico*
L'Intruso è ucciso: rimettete il modello nella scorta.
 - **2, 3, 4, 5:** *colpo ordinario che talvolta uccide.*
Se il numero lanciato è minore o pari al numero di Colpi sull'Intruso, l'Intruso muore: rimettelo nella scorta.
 - **1:** *mancato.* Nulla accade.
5. **Attacco di Risposta 0 Prevenzione:** se l'Intruso non è morto cerca di colpirvi a sua volta. Potete scegliere di piazzare un segnalino Malfunzionamento su una delle vostre Armi per prevenire questo Attacco. Altrimenti l'Intruso risolve un Attacco.

Nota: piazzare un segnalino Malfunzionamento su un'Arma che ne ha già uno distrugge l'Arma.

Nota: le Larve e la Regina ricevono i Colpi nello stesso modo, ma la loro Salute è risolta in maniera diversa (vd. sotto per i dettagli).

SALUTE DEGLI ALTRI INTRUSI

SALUTE DELLA LARVA

In un Corridoio 1 Colpo è sufficiente per uccidere una Larva. In una Stanza 1 Colpo è ancora sufficiente per uccidere una Larva, indipendentemente dal numero lanciato sul dado Colpo Singolo.

SALUTE DEI FUCHI

Uccidere i Fuchi è più difficile quando sono nei Corridoi (sono necessari 2 Colpi per ucciderli).

Nelle Stanze, Sparare Colpi Singoli ai Fuchi funziona esattamente come per gli Adulti.

SEGNALINI COLPO DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi che sciamano nei Corridoi non si portano con sé i segnalini Colpo che sono stati assegnati loro.

Un Intruso Ferito che muove in un Corridoio scarta tutti i segnalini Colpo che gli erano stati assegnati.

SALUTE DELLA REGINA

La Regina è descritta in dettaglio nella pagina successiva.

LA REGINA



SALUTE DELLA REGINA

La Salute della Regina funziona in maniera differente da quella degli altri Intrusi ed è gestita dalle carte Salute della Regina. La Regina è molto più coriacea e difficile da uccidere di qualsiasi altro Intruso.

Durante la partita, i Personaggi possono assegnare Colpi alla Regina, progredendo sul tracciato Salute della Regina, cosa che farà pescare carte dal mazzo Salute della Regina. Una carta Salute della Regina, quando pescata, scarterà le carte Salute della Regina precedenti e farà risolvere il suo effetto speciale. La Regina sarà uccisa solo quando tutte queste carte saranno scartate.

ASSEGNARE COLPI E SCARTARE CARTE

Gli Attacchi sulla Regina le assegnano Colpi nel modo usuale, come indicato nel capitolo Combattimento. Per ogni Colpo assegnato alla Regina, avanzate di 1 il segnalino universale sul tracciato Salute della Regina invece di piazzare segnalini universali vicino alla base del modello.

CARTE SALUTE DELLA REGINA



Ogni volta che il segnalino raggiunge lo spazio finale del tracciato Salute (o che essa riceve l'icona in qualche altro modo):

- Ignorate eventuali altri Colpi assegnati alla Regina nella stessa Azione.
- Pescate e risolvetevi la carta in cima al mazzo Salute della Regina:
 - Controllate il numero mostrato sulla carta Salute della Regina e scartate altrettante carte Salute della Regina senza rivelarle.
 - Risolvete l'effetto nella parte inferiore della carta. Questo effetto viene risolto anche se la Regina muove come risultato dell'esaurimento del mazzo Salute della Regina.
- Scartate la carta pescata e riportate il segnalino universale sullo "0".

MORTE DELLA REGINA

Se l'ultima carta Salute della Regina viene scartata, la Regina muove. Quando accade, rimuovetene dal gioco il modello.

Da questo momento in poi:

- Ignorate gli effetti che piazzerebbero la Regina nel Complesso.
- Capovolgete la Scheda Aiuto dell'Intruso: i segnalini Intruso adesso funzioneranno in maniera differente.

ATTIVAZIONE DELLA REGINA

In alcuni momenti della partita, la Regina può Attivarsi: nella maggior parte dei casi perché avete pescato un segnalino Regina dal Sacchetto degli Intrusi.

Quando la Regina si Attiva, attacca un Personaggio nella stessa Stanza, se possibile; altrimenti muove verso il Personaggio più vicino. She follows the same Intruder targeting rules as other Intruders – when deciding which Character to move toward/Attack, she follows this pattern:

> Personaggio più vicino

> Se ci sono più Personaggi a pari distanza, la Regina sceglie il Personaggio che ha innescato l'Attacco/Movimento (se esiste).

> Se c'è ancora parità, fra i Personaggi a pari distanza, la Regina sceglie il primo in ordine di Turno.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pag. 16-18

MAPPA
Pag. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pag. 24-27

STRUMENTI
Pag. 28-29

INTRUSI
Pag. 30-32

COMBATTIMENTO
Pag. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

CARTE CONTAMINAZIONE

Le carte Contaminazione sono una delle conseguenze sgradite del dover interagire con gli Intrusi (👁️). Alcuni effetti, come gli Attacchi degli Intrusi, possono far sì che i Personaggi (👤) ricevano carte Contaminazione.



Quando ottenete una carta Contaminazione, questa va sempre piazzata nella pila degli scarti del vostro Personaggio.

Le carte Contaminazione sono molto sgradevoli perché agiscono in due modi:

1. **Impantanano il Mazzo Azione:** sebbene le carte Contaminazione abbiano lo stesso retro delle carte Azione, NON possono essere scartate per pagare le Azioni.
2. **Aumentano il rischio di morire:** avere molte carte Contaminazione nel mazzo Azione alla fine della partita può comportare per il Personaggio una probabile morte per lo sviluppo di un parassita alieno al suo interno.

Per maggiori informazioni sulle Procedure di Infezione e di Schiusa, vd. pag. 38.

TESTO CELATO

Ogni carta Contaminazione presenta del testo celato che rimane un segreto finché un effetto del gioco non permette al giocatore di scansionarla.

USARE LO SCANNER



In questi casi il giocatore può decifrarla usando lo Scanner.

Quando Scansionate una carta Contaminazione dovete cercare se è presente la parola "INFETTO":

- Se la carta contiene questa esatta parola, allora la carta Contaminazione è Infetta.
- Se la carta non contiene tale parola, la carta è Non Infetta. Controllate la carta con attenzione, molte parole sono simili.

The exact effect of scanning Contamination cards is dependent on the situation and should be described by the effect. Di solito è associato alla Procedura di Infezione.

Per maggiori informazioni sulla Procedura di Infezione, vd. pag. 38.

INFETTATI DALLA LARVA

Troppe carte Contaminazione possono comportare il fatto che il Personaggio sia stato Infettato, il che potrebbe causarne la morte a fine partita.

L'effetto più comune di un'infezione consiste nel piazzare un modello di Larva sulla plancia Personaggio, ma cosa e come accade esattamente è sempre descritto nel testo dell'effetto/procedura. Il solo avere una Larva sulla propria plancia Personaggio non comporta alcuna penalità. Tuttavia avere una Larva incrementa di molto le possibilità della morte del Personaggio (specie durante le procedure alla Fine della Partita, ma non solo). Per maggiori informazioni sulla Procedura di Schiusa, vd. pag. 38.

Un numero ridotto di effetti di gioco, come ad esempio l'effetto Stanza della Sala Operatoria può rimuovere una Larva da un Personaggio.

ROBOT



I Personaggi, mentre esplorano il Complesso, possono imbattersi in un Robot amico (🤖) che può aiutarli nella loro missione. La sua posizione è l'Hibernatorium e all'inizio non è noto quale tipo di Robot sia presente nel Complesso: è scelto casualmente durante la Preparazione e all'inizio è segreto. Il Robot

non fa nulla di sua iniziativa, ma esegue soltanto le Azioni assegnategli dai Personaggi.

La carta Robot viene rivelata quando una Stanza qualsiasi è connessa all'Hibernatorium per la prima volta: da questo momento in poi il Robot può essere Attivato.

Il Robot è sempre completamente ignorato dagli Intrusi: essi non sono interessati ai congegni meccanici.

ATTIVARE IL ROBOT

Ci sono 6 carte Robot differenti, ma in una partita se ne userà sempre e soltanto 1. Ogni carta associa al Robot un effetto unico.

Per risolvere uno degli effetti del Robot dovete svolgere l'azione "Attivare il Robot" scartando 1 carta Azione:

- **Localmente:** se si trovano nella stessa Stanza del Robot OPPURE
- **Da Remoto:** se si trovano in una Stanza con un Computer (💻) e scartano 1 carta Azione aggiuntiva.



SEGNALINI DATI E ROBOT

Un segnalino Dati può essere ottenuto usando l'azione della Sala Server.

I Personaggi con questo segnalino possono Attivare il Robot da remoto senza scartare carte aggiuntive.

SEGNALINO MALFUNZIONAMENTO SUL ROBOT

Il Robot può talvolta andare in avaria. Diversi effetti possono piazzare un segnalino Malfunzionamento sul Robot.

Un Robot con un segnalino Malfunzionamento è considerato non avere alcuna Azione. I Dispositivi Tattici sul Robot, comunque, sono ancora utilizzabili.

Se un Personaggio è nella stessa Stanza del Robot, può usare le Azioni che rimuovono segnalini Malfunzionamento per toglierli dal Robot.

MOVIMENTO DEL ROBOT

Il Robot non muove mai di suo. Tutti i suoi movimenti avvengono per effetto delle Azioni dei giocatori.

Quando muove, il Robot muove sempre da una Stanza a una Stanza vicina. Nel muovere ignora li Intrusi (anche quelli nei Corridoi), ma non può muovere attraverso i Portelloni Chiusi.

Il Robot non può mai muovere attraverso un Corridoio non Esplorato per Esplorare una nuova Stanza e non effettua mai Tiri Rumore (il Robot Esploratore è l'unica eccezione e non può).

Nota: il Robot Esploratore è l'unica eccezione, visto che può Esplorare nuove Stanze (in tal caso il Robot può innescare un Tiro Rumore).

SPAZI DISPOSITIVO TATTICO DEL ROBOT

Il Robot ha i suoi spazi Dispositivo Tattico e parte con 2 segnalini: 1 segnalino Munizioni (🔫) e 1 segnalino Ossigeno (🧊). Quando un Personaggio esegue l'Azione "Usare i Dispositivi Tattici", mentre si trova nella stessa Stanza del Robot, può anche usare i Dispositivi Tattici del Robot. Il che significa che i Dispositivi possono spostarsi liberamente fra gli spazi Dispositivo Tattico del Personaggio e del Robot.

MODULO DA SBARCO E ANTIAREA



Il complesso è equipaggiato con sistemi Antiaerei. A causa di ciò, se dovessero restare attivi, potrebbero distruggere il Modulo da Sbarco (🛬) rendendo la Fuga impossibile.

All'inizio della partita, i Personaggi non sanno se il sistema è attivo o no, e sta a loro scoprirlo.

I sistemi Antiaerei sono rappresentati da 2 segnalini Antiaerea. Durante la Preparazione questi segnalini sono piazzati uno sull'altro, in ordine casuale, sullo spazio Antiaerea (sul bordo del Settore "B"). Il segnalino posto in cima indica lo stato effettivo dei sistemi Antiaerei.

Durante la Partita i giocatori possono controllare (in segreto) e scambiare questi segnalini usando la Stanza Supporto Vitale "B". L'informazione riguardo lo stato dell'Antiaerea può essere condivisa o falsificata, ma i segnalini non possono essere rivelati.

RISOLVERE IL FUOCO ANTIEREO

I segnalini Antiaerea sono risolti quando il Segnaturno raggiunge lo spazio con il segnalino Modulo da Sbarco (o viceversa): il Modulo da Sbarco cerca di atterrare nel Complesso ma può venire distrutto nel tentativo. Per capirlo, rivelate il segnalino Antiaerea in cima:

- Se è **ATTIVO**: il Modulo da Sbarco viene centrato e distrutto. Scartate il segnalino Modulo da Sbarco.
- Se è **INATTIVO**: il Modulo da Sbarco atterra senza incidenti. Piazzate il segnalino Modulo da Sbarco sulla Stanza Zona d'Atterraggio e rimuovete i segnalini Antiaerea (lo stato dei sistemi non può più essere modificato). D'ora in poi i Personaggi possono usare la Stanza Zona d'Atterraggio per cercare di Fuggire.

MODULO DA SBARCO

Un Personaggio può entrare nel Modulo da Sbarco utilizzando l'Azione della Sala d'Atterraggio, a patto che il Modulo da Sbarco sia già atterrato. I modelli dei Personaggi a bordo del Modulo da Sbarco vanno piazzati sullo spazio Antiaerea (sul bordo del Settore "B").

Quando un Personaggio è sul Modulo da Sbarco:

- I suoi round sono saltati (ma non si condierare avere Passato). Se tutti gli altri Personaggi passano, anche lui Passa automaticamente e il Turno corrente termina.
- Non può più lasciare il Modulo da Sbarco di sua volontà.
- Non consuma Ossigeno e neanche può perdere Salute per degli effetti (ad esempio il Fuoco nella sua Stanza). La distruzione del Complesso è l'unica cosa che può ancora colpirlo.
- Prende ancora parte alla Fase di Ripristino. Pesca carte Azione e può ricevere il segnalino Primo Giocatore.
- Se per qualsiasi ragione un Intruso appare nella Zona di Atterraggio, i Personaggi a bordo lasciano automaticamente il Modulo da Sbarco e possono iniziare ad agire nuovamente a partire dal loro successivo round.

DECISIONE SUL LANCIO

All'inizio della Fase Evento, prima di qualsiasi altra cosa, uno qualsiasi dei giocatori a bordo del Modulo da Sbarco può decidere di effettuare il Lancio. Se questo accade:

- Rimuovete dal gioco il segnalino Modulo da Sbarco.
- Piazzate tutti i modelli che erano sul Modulo da Sbarco sulle rispettive plance Giocatore: tutti loro sono Scappati dal Complesso e non prenderanno parte al resto dei turni, rientrando in gioco solo quando dovete risolvere la Fine della Partita.

Nota: questa non è una decisione di gruppo! È sufficiente che uno dei Personaggi a bordo lo voglia, per far avvenire il Lancio.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAEREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

PROCEDURE

Ci sono diverse Procedure innescate dagli effetti di gioco. Ogni volta che vi viene richiesto di seguire una certa Procedura, dovete semplicemente seguirne i passi indicati in questo capitolo.

PROCEDURA DI INFEZIONE

La Procedura di Infezione viene eseguita sui Personaggi (👤) che sono infettati da una Larva.

Una Procedura di Infezione viene sempre eseguita alla Fine della Partita, ma degli effetti particolari (ad esempio, l'uso della carta *Azione Riposo*) possono innescarla anche durante la partita.

Per risolvere la Procedura di Infezione dovete:

1. Scansionare tutte le carte Contaminazione nella vostra mano.
2. Cercare la parola "INFETTO" sulle carte scansionate:
 - Se trovate la parola "Infetto" su una carta, la carta è Infetta. Piazzate una Larva sulla vostra plancia Personaggio, se non ne avete già una.
 - Se una simile parola non compare, la carta è Non Infetta.
3. Scartate tutte le carte Contaminazione che avete in mano in cima alla vostra pila degli scarti.

Per maggiori informazioni sulle carte Contaminazione, vd. pag. 36.

PROCEDURA DI SCHIUSA

La Procedura di Schiusa è usata per controllare se una Larva si schiude, uccidendo il Personaggio suo ospite nel processo.

Una Procedura di Schiusa viene sempre eseguita alla Fine della Partita, ma degli effetti particolari possono innescarla anche in partita.

Per risolvere la Procedura di Schiusa dovete:

1. Pescare 4 carte dal vostro mazzo Azione:
2. Ora controllate se una delle carte nella vostra mano è una carta Contaminazione: non scansionatela.
 - Se non avete carte Contaminazione in mano siete ancora vivi. Scartate tutte le carte che avete in mano.
 - Se almeno una delle carte che avete in mano è una carta Contaminazione, il vostro Personaggio muore.

Se un Personaggio muore in questo modo durante la partita, piazzate 1 Adulto nella sua Stanza. La comparsa di questo Intruso può causare un Attacco contro un altro Personaggio presente nella Stanza.

PROCEDURA DI AUTODISTRUZIONE

Il Complesso prevede una Procedura di Autodistruzione nei casi di emergenza. Può essere avviata abbastanza facilmente, ma interromperla non è altrettanto facile, perché richiede un completo arresto eseguito dalla Stanza del Reattore.

Se la Procedura è Attivata, piazzate il segnalino Autodistruzione (🚨) sul tracciato dei Turni, esattamente 5 spazi più avanti della posizione corrente del Segnaturno (quindi all'inizio ci dovranno essere esattamente 4 spazi vuoti fra i due segnalini). Se non ci sono abbastanza spazi (perché la partita finisce entro 5 turni), l'Autodistruzione avverrà alla fine della partita (subito prima dei controlli di Fine Partita).

Quando il Segnaturno raggiunge il segnalino Autodistruzione, il Complesso viene distrutto e la partita termina.

La Procedura di Autodistruzione può essere interrotta solo nella Stanza del Reattore, con un completo arresto del Complesso.

DISTRUZIONE DEL COMPLESSO

Quando il Complesso viene distrutto, la partita si conclude: tutti i Personaggi nel Complesso (anche Ibernati) e tutti gli Intrusi al suo interno (Regina inclusa) sono considerati morti. Tutte le Stanze (incluso il Ndo) sono considerate Distrutte.

SCAPPARE/IBERNARSI

Per vincere la partita, ogni Personaggio deve (fra le altre cose), Scappare dal Complesso o Ibernarsi.

Ci sono 3 modi per farlo:

1. Scappare usando il Modulo da Sbarco nella Zona d'Atterraggio.
2. Chiudersi nell'**Hibernatorium** per Ibernarsi. Questa Azione può essere fatta solo se l'Hibernatorium è Attivo (🔒).
3. Scappare dal Complesso attraverso la **Navetta d'Emergenza**.

Ogni volta che un Personaggio cerca di usare una delle 3 Stanze appena indicate, deve effettuare un Tiro Rumore come parte dell'effetto della Stanza. A questo Tiro Rumore si applica una regola speciale:

- Se, dopo il Tiro Rumore, un Intruso (👤) è nella stessa Stanza del Personaggio, l'Azione non va a buon fine e il Personaggio resta nella Stanza.
- Altrimenti, l'Azione è coronata da successo.

In tal caso:

- **Zona d'Atterraggio:** il Personaggio sale a bordo del Modulo da Sbarco e deve aspettare la Fase Evento per lanciarlo (notate che può ancora essere costretto a scendere dal Modulo da Sbarco per respingere eventuali Intrusi giunti nel mentre). *Per maggior informazioni sul Modulo da Sbarco, vd. pag. 37 e l'Aiuto delle Stanze.*
- **Hibernatorium:** il Personaggio si iberna in sicurezza in una capsula sigillata e non prende più parte al gioco fino ai controlli alla Fine della Partita. Il che può comportare la sua morte, nel caso in cui il Complesso venga distrutto.
- **Navetta d'Emergenza:** il Personaggio è volato via dal Complesso e non prende più parte al gioco fino ai controlli alla Fine della Partita.

Nota: i sistemi Antiaerei riconoscono la Navetta d'Emergenza per cui non sparano mai, e quindi non interagiscono con essa, in alcun modo.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando accade una delle seguenti cose:

- Il round 14 termina: il tempo è finito e tutti i Personaggi che non sono Scappati dal Complesso o non si sono Ibernati non sono più salvabili e sono considerati morti.
Oppure
- Tutti giocatori sono morti oppure Scappati/Ibernati.
 - In questi casi non ci sono più giocatori rimasti in gioco e la partita si conclude.

Quando la partita si conclude, ci sono ancora alcuni controlli da fare prima che si possano determinare i vincitori (ma prima risolveti la Sequenza di Autodistruzione, se questa innescava a fine partita).

Alla fine della partita, i Personaggi ancora vivi e che sono Scappati/Ibernati eseguono i seguenti passi:

1. **Ogni Personaggio senza una Larva sulla propria plancia Personaggio:** prende in mano tutte le carte del proprio mazzo Azione e della relativa pila degli scarti per poi risolvere la Procedura di Infezione.
Per maggiori informazioni sulla Procedura di Infezione, vedi la pag. precedente.
2. **Ogni Personaggio con una Larva sulla propria Plancia Personaggio:** riceve 1 carta Contaminazione, rimescola tutte le carte (inclusa la mano, il mazzo Azione e la pila degli scarti) ed esegue la Procedura di Schiusa.
Per maggiori informazioni sulla Procedura di Schiusa, vedi la pag. precedente.

Nota: un Personaggio può avere ottenuto una Larva durante la partita o durante questa Procedura.

3. **Ogni Personaggio che è ancora vivo:** rivela e verifica il suo Obiettivo.

Nota: se un Personaggio non ha ancora scelto uno dei suoi Obiettivi; dovrà farlo ora (prima che gli altri giocatori rivelino i propri Obiettivi).

4. Ogni Personaggio ancora in gioco che ha completato con successo il proprio Obiettivo è considerato un vincitore!



OBIETTIVI E COMPITO DI MISSIONE



Ogni Personaggio ha le proprie ambizioni e desideri, ma la scelte che essi fanno in certi momenti sono determinanti. Le carte Obiettivo rappresentano obiettivi fra cui devono scegliere durante la partita.

Il **Compito di Missione** è la missione collettiva della Squadra. Questa carta viene rivelata all'inizio della partita e non cambia.

Non sempre il Compito di Missione è disponibile per tutti i Personaggi. Tuttavia, molte delle carte Obiettivo di Missione richiederanno al giocatore di conseguire il Compito di Missione.

Le **carte Obiettivo** sono di 2 tipi. All'inizio della partita, ciascun giocatore ottiene 1 carta per tipo. Durante la partita il giocatore deve scegliere fra una delle due carte e conseguire tutte le richieste della carta scelta per essere uno dei vincitori della partita.

Per maggiori informazioni sulla scelta dell'Obiettivo, vd. pag. 13.

- **Obiettivo di Missione:** è spesso connesso al Compito di Missione in qualche modo. Di solito vi richiede di far sì che il Compito di Missione sia conseguito.
- **Obiettivo Privato:** queste carte presentano invece una varietà di richieste che il Personaggio deve conseguire.

SCAPPARE DAL COMPLESSO

Alcuni Obiettivi possono richiedere ad un Personaggio di Scappare dal Complesso. Tutti i Personaggi che sono Scappati dal Complesso sono considerati Scappati, anche se la Procedura di Schiusa durante la Fine della Partita ne causa la morte. I Personaggi Ibernatisi non sono Scappati dal Complesso.

INTRODUZIONE
Pag. 6

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 7

PREPARAZIONE
Pagg. 8-11

STRUTTURA
DEL TURNO
Pagg. 12-15

PERSONAGGIO
Pagg. 16-18

MAPPA
Pagg. 19-23

MOVIMENTO DEI
PERSONAGGI
Pagg. 24-27

STRUMENTI
Pagg. 28-29

INTRUSI
Pagg. 30-32

COMBATTIMENTO
Pagg. 33-34

LA REGINA
Pag. 35

CARTE
CONTAMINAZIONE
Pag. 36

ROBOT
Pag. 37

MODULO E
ANTIAREA
Pag. 37

PROCEDURE
Pag. 38

FINE DELLA
PARTITA
Pag. 39

OBIETTIVI E
MISSIONE
Pag. 39

MODALITÀ
ADDIZIONALI
Pag. 40

GLOSSARIO
DELLE ICONE
Pag. 40

MODALITÀ ADDIZIONALI

MODALITÀ LETALE

Questa modalità aumenta la difficoltà del gioco ed è disponibile sia nella modalità ordinaria, sia in quella Solitario/Cooperativa.

Se volete giocare con questa modalità, usate ambedue i valori Rumore presenti sui Corridoi (sia quello usuale, sia quello più piccolo).



I Corridoi sono considerati avere entrambi questi valori di Rumore per tutti gli effetti di gioco. Questo significa che i Tiri Rumore sono molto più pericolosi e le probabilità che gli Intrusi compaiano ed entrino nelle Stanze sono sensibilmente più alte.

Nota: i Corridoi Rinforzati hanno ancora solo il valore 0.

Per gli spargi usate solo il valore Rumore principale.

SOLITARIO E COOPERATIVO

Anche se *Nemesis: Retaliation* brilla per la sua natura semi-cooperativa, potete anche decidere di giocare in modalità completamente cooperativa o addirittura in Solitario. Per farlo, usate i Compiti di Missione della modalità Solitario/Cooperativa.

PREPARAZIONE

Applicate i seguenti cambiamenti alla Preparazione:

1. Invece di estrarre una carta Compito di Missione ordinaria, pescate e rivelate, una alla volta, un numero di carte Compito di Missione del Solitario/Cooperativo pari al numero dei Personaggi che prendono parte alla partita. Se rivelate una carta che è conflitto con una già estratta, scartatela e sostituirla (esempio "A Portata", quando avete già estratto "Arresto").
2. NON distribuite le carte Obiettivo ordinarie: esse non verranno usate in questa modalità.

SCOPO DEI GIOCATORI

Per vincere, tutti i Compiti di Missione estratti devono essere conseguiti ed almeno 1 Personaggio deve Sopravvivere.

Nota: se ci sono più Obiettivi che richiedono di fare la stessa cosa (come ottenere un segnalino Dati), un numero equivalente di Personaggi deve svolgere quella richiesta e altrettanti devono Sopravvivere.

RIANIMARE

In questa modalità Cooperativa, la **Sala Operatoria** è equipaggiata con uno speciale dispositivo AutoDoc in grado di rianimare qualsiasi Personaggio creduto morto o in fin di vita.

Quando uno dei Personaggi muore, lasciate il modello k.o. (steso sulla mappa) e scartate tutti i suoi Strumenti. Quando un Personaggio muove fuori dalla Stanza che contiene il modello k.o., può portarlo con sé nella sua nuova Stanza, scartando 1 carta Azione addizionale.

Se dei modelli k.o. iniziano un Turno nella Sala Operatoria (e nessun Intruso o segnalino Malfunzionamento si trovano su di essa), rimettete in piedi i modelli (non sono più k.o.), scartate tutte le loro Ferite Gravi e piazzate il loro segnalino Salute nello spazio più a sinistra dello stato Ferito del loro tracciato Salute.

DIFFICOLTÀ

Sebbene raccomandiamo la Preparazione ordinaria, è possibile modulare la difficoltà della partita per gruppi inesperti o di veterani.

Per farlo, semplicemente aumentate (o diminuite) il numero di Compiti di Missione durante la Preparazione.

Nota: nel caso in cui i Compiti vi richiedano di avere un numero di segnalini Dati superiore al numero dei Personaggi in gioco, vi basterà averne un numero di segnalini Dati pari al numero dei Personaggi.

GLOSSARIO ICONE

ICONE DADO

icone del dado Colpo Singolo: mostrano i risultati delle facce del dado Colpo Singolo.

icone del dado Raffica: mostrano i risultati delle facce del dado Raffica.

icone del dado Rumore: mostrano i risultati delle facce del dado Rumore.

ICONE MAPPA

Strumento: Rosso, Giallo o Verde a seconda del colore.

Computer: indica se una certa Stanza ha un Computer.

segnalino Fuoco.

segnalino Malfunzionamento: mostra se qualcosa è rotto o in avaria. Può essere piazzato su una Stanza, ma anche sul Robot o su uno Strumento Pesante.

segnalino Rumore.

segnalino Sicuro.

Icone Corridoio (l'orientamento dell'icona è importante): indicano tutti i Corridoi del Complesso con quello specifico orientamento. Di solito sono usate per individuare quali Intrusi nei Corridoi muovono.

Supporto Vitale Attivo/Inattivo: i relativi segnalini si trovano sul Bordo di ciascun Settore e determinano se nel relativo Settore c'è Ossigeno.

Hibernatorium Attivo/Inattivo: il relativo segnalino si trova sul Bordo del Settore "B" e determina se i Personaggi possono usare l'Hibernatorium per Ibernarsi.

segnalino Modulo da Sbarco.

segnalino Autodistruzione.

DISPOSITIVI TATTICI

segnalino Ossigeno.

segnalino Munizioni.

segnalino Granata.

segnalino Kit Medico.

SPAZI DISPOSITIVO TATTICO

spazio per i segnalini Munizioni.

spazio per i segnalini Granata.

spazio per i segnalini Ossigeno.

spazio per i segnalini Kit Medico.

spazio per qualsiasi segnalino Dispositivo Tattico.

ICONE GENERALI

Personaggio.

Ossigeno: nella Riserva di Ossigeno del Personaggio (rappresentato dalla posizione della lancetta).

Punti Salute dei Personaggi.

carta Azione.

Robot.

Non in Combattimento: le Azioni con questa icona non possono essere eseguite nelle Stanze in cui sono presenti degli Intrusi.

Intruso.

Pagare Munizioni: se il segnalino Munizioni è completamente carico, girate il segnalino Munizioni sul lato parzialmente carico; se invece è parzialmente carico, scartatelo.