

NON VUOI LEGGERE
LE REGOLE? GUARDA
IL VIDEOTUTORIAL:
LEARN-NEMESIS.COM

MANUALE DI GIOCO

NEMESIS

L O C K D O W N



UN GIOCO DI:
ADAM KWAPIŃSKI



rebel

ELEMENTI DEL GIOCO

- 2 PANORAMICA
- 3 INTRODUZIONE AL GIOCO
- 6 **PREPARAZIONE:** PASSI 1-14 (TABELLONE)
- 8 **PREPARAZIONE:** PASSI 15-21 (EQUIPAGGIO)
- 9 DESCRIZIONE DEL TABELLONE
PILE DEGLI SCARTI
- 10 **SCOPO DEI GIOCATORI E FINE DELLA PARTITA**
OBIETTIVI
PUNTI CRITICI DELLA PARTITA
- 11 LASCIARE IL COMPLESSO
PROTOCOLLI DI EMERGENZA
- 12 FINE DELLA PARTITA
CONTROLLO DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA
- 13 **FLUSSO DI GIOCO**
(FASI DEL TURNO, FASE GIOCATORI, FASE EVENTO)
- 14 **AZIONI**
A PRESCINDERE DAL COMBATTIMENTO / NON IN COMBATTIMENTO / IN COMBATTIMENTO
- 16 **MOVIMENTO E GETTONI ESPLORAZIONE**
STANZE E CORRIDOI
COMPLESSO E SEZIONI
AZIONE MOVIMENTO
- 17 **GETTONI ESPLORAZIONE**
TIRO RUMORE
- 18 **CORRIDOI TECNICI**
SCALE DI EMERGENZA
- 19 **SEGNALINI RUMORE / SECREZIONE / FUOCO**
MALFUNZIONAMENTO / PORTELLONE
- 20 **INCONTRO E COMBATTIMENTO**
- 21 **FUGA DEL PERSONAGGIO**
DANNI E MORTE DELL'INTRUSO
RITIRATA DELL'INTRUSO
- 22 **ATTACCO DELL'INTRUSO**
CARTE CONTAMINAZIONE
- 23 **FERITE E MORTE DEL PERSONAGGIO**
CONOSCENZA E DEBOLEZZE
- 24 **ENERGIA**
- 25 **OGGETTI E STRUMENTI**
MANI DEL PERSONAGGIO E INVENTARIO
- 26 **RICERCA, CREARE STRUMENTI E STRUMENTI RICERCA**
- 27 **SPIEGAZIONE DELLE STANZE**
STANZE CON UN COMPUTER
STANZE BASE "I"
- 28 **STANZE ADDIZIONALI "II"**
- 29 **STANZE SPECIALI**
- 30 **MODALITÀ DI GIOCO**

PANORAMICA

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

Per vincere, dovrete completare uno dei due obiettivi pescati all'inizio della partita e, restando al sicuro, attendere l'arrivo dei soccorsi. Troverete svariati ostacoli sul vostro cammino: sciame di ostili Predatori Notturmi alieni, le riserve di energia che si esauriscono rapidamente, i secondi fini degli altri giocatori e, a volte, unicamente il crudele destino.

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

QUALCHE PAROLA DALL'AUTORE

Creare un nuovo capitolo di un gioco di successo come *Nemesis* non è mai facile. Tuttavia, farlo nel difficile periodo della pandemia è stato ancor più complesso. Ecco perché sono molto grato di non aver dovuto percorrere questo cammino da solo. Il team di *Awaken Realms*, come al solito, ha raccolto la sfida e, nonostante il caos intorno a noi, ha dato tutto il meglio di sé per offrire un gioco che, si spera, soddisfi tutte le vostre aspettative.

Vorrei ringraziare in particolare Marcin Świerkot. È riuscito a dimostrare un perfetto equilibrio: in qualità di mio editore, è stato così gentile da lasciare che fossi io a decidere se *Nemesis: Lockdown* dovesse diventare una realtà; come mio amico, mi ha aiutato a superare i miei dubbi e le mie paure riguardo a questo progetto e mi ha convinto a portarlo a termine. A essere onesti, penso che pochissime persone sarebbero in grado di agire in questo modo e affrontare entrambi i ruoli con la stessa delicatezza che ha avuto lui.

Infine, vorrei ringraziare tutti i giocatori che hanno trascorso innumerevoli ore a bordo della *Nemesis*. La vostra gioia, condivisa online, è la linfa che mi sostiene come autore e le innumerevoli morti dei vostri personaggi nel gioco mi scaldano il cuore. Spero che di entrambe queste cose ce ne siano ancora molte anche in *Nemesis: Lockdown*, e lo auguro a voi e a me stesso.

Adam Kwapiński

RICONOSCIMENTI

AUTORE: Adam Kwapiński

SVILUPPO: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach

TEST: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Adrian Krawczyk, Krzysztof Belczyk, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki, Wojciech Sujka, Filip Tomaszewski

REGOLAMENTO: Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, William Dovan, Michał Oracz

ILLUSTRAZIONI: Piotr Fokszowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch

GRAFICA: Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

DTP: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Andrzej Pótoranos

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

DIREZIONE ARTISTICA: Marcin Świerkot

GRAZIE A:

Un ringraziamento speciale a Ken Cunningham e Jordan Luminais.

Grazie di cuore a tutti i backers di Kickstarter che ci hanno aiutato a dare vita a questo gioco. Grazie a tutti i giocatori che hanno testato a fondo *Nemesis* durante i lunghi anni di sviluppo, e a tutte le persone che hanno partecipato ai "blind test" su ArBar e giocato su Tabletop Simulator.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI: Davide Malvestuto

TRADUZIONE ITALIANA: Stefania Niccolini

ADATTAMENTO GRAFICO: Giada Lo Duca

REVISIONE: John A. Camplani

Se avete giocato al gioco originale *Nemesis*, potete ignorare le parti contrassegnate da questa linea durante la lettura del manuale. Questa linea indica le regole rimaste INVARIATE rispetto al gioco originale *Nemesis*.

Quando usate i Predatori Notturmi, considerate i termini Intruso e Predatore Notturmo come equivalenti.

NEMESIS LOCKDOWN: INTRODUZIONE AL GIOCO

Questa storia introduttiva è stata pensata per farvi prendere confidenza con le meccaniche del gioco base e per fornirvi una panoramica delle principali regole di Nemesis: Lockdown. Ci auguriamo che questa storia vi aiuti a capire come si svolge una tipica partita di Nemesis: Lockdown e che, dopo qualche partita, avrete anche voi le vostre storie da raccontare!

Nel momento in cui si risvegliò, ancora soffocata dai fluidi della sua camera di ibernazione, si sentì sollevare nervosamente da tre sagome in completo equipaggiamento anticontaminazione. I movimenti esitanti dei suoi salvatori e la paura nei loro occhi, appena visibili dietro le visiere appannate, confermarono ciò che lei già sapeva.

Prima di addormentarsi di nuovo, i suoi occhi si posarono su un altro contenitore accanto a lei. Dentro c'era una delle creature che avevano distrutto la sua nave...

Troppo esausta anche solo per Urlare, fu avvolta dall'oscurità.

Le urla di angoscia e paura sarebbero arrivate più tardi, quando si risvegliò e si trovò intrappolata in una buia cella di detenzione, nelle profondità di un Complesso BSL-4 da qualche parte su Marte. Capi allora che non ci sarebbe stato ritorno a casa. Nessuna possibilità di piangere gli amici che erano morti sulla sua nave. Nessuna possibilità di sconfiggere i suoi incubi, pieni di zanne e viscere.

Per la prima settimana, nutrì ancora la sottile speranza che questa fosse una quarantena di routine: che un giorno sarebbe tornata alla luce e alla vita del mondo esterno. Col passare del tempo, la verità sulla sua situazione iniziò a insinuarsi nei suoi pensieri come un gelido parassita che cresceva al suo interno. Per il mondo esterno, lei era già morta: una delle sei vittime di un fantomatico incidente industriale, insabbiato da corporation per le quali lei aveva valore solo come cavia umana.

Ora, lei era diventata quella minaccia aliena. La trattavano proprio come le creature trasportate dalla sua nave, con la stessa prudenza e la stessa mancanza di rimorso. Gli esperimenti e le biopsie non le fecero così male quanto invece la consapevolezza che, ai loro occhi, non era più un essere umano, ma solo un vettore di un pericoloso agente patogeno che essi non capivano.

Presto iniziò a ricavare un rozzo coltello da una barra piatta di metallo, affilandolo ogni notte contro il telaio del letto, mentre fingeva di dormire. Cominciò anche a memorizzare i passi fuori dalla sua cella e a origliare piccoli frammenti di conversazione, costruendosi lentamente una mappa mentale del laboratorio.

Da qualche parte, nelle altre celle di detenzione, anche le creature fecero lo stesso. Furono solamente un po' più veloci. Un giorno, nel Complesso risuonarono le sirene. Ci furono spari. Urla. Un messaggio automatico ripetuto confermò le sue peggiori paure: la base era ora sotto Lockdown.

Essere una Sopravvissuta era stato più facile la seconda volta. Con l'aiuto del suo coltello, smontò il pannello del portellone e fuggì dalla cella. Gli altri umani in quel livello erano morti, ma lei non era sola. Lo squittio nel buio e i raccapriccianti suoni del pasto le erano fin troppo familiari. L'Energia nel Complesso stava diminuendo: qualcuno, o qualcosa, aveva danneggiato i generatori.

Le fioche luci di segnalazione davano un tocco surreale alle scene della carneficina.

Sorriso.

A differenza del personale del Complesso, aveva una conoscenza pratica delle creature. I suoi movimenti erano silenziosi, attenti e spesso si fermava ad ascoltare i Rumori nei corridoi e nelle stanze intorno a lei. Quello era l'unico modo per sapere dove si nascondeva una creatura. L'amara esperienza le aveva insegnato che, una volta avvistatane una, era già troppo tardi.

Presto raggiunse la Stanza dell'Ascensore. Non c'era energia, ma questo non era un problema per chi aveva prestato servizio otto anni su una fatiscente nave mineraria. Devì il circuito di emergenza verso l'ascensore. L'intera sezione dietro di lei fu immediatamente immersa in un'oscurità nera come la pece. Un grido solitario risuonò in lontananza. Ma sapeva che non era quello di cui doveva preoccuparsi ora.

Al piano superiore c'era ancora energia. Il messaggio automatico avvertiva a ripetizione dell'imminente Autodistruzione. Entrò con cautela nella Sala Controllo delle Trasmissioni e si bloccò. Qualcuno era accovacciato dietro una console di fronte a lei. Fece un passo avanti, alzando la sua arma improvvisata. Mentre era intrappolata nella cella, spesso fantasticava sulle pene che avrebbe inflitto ai suoi rapitori. Ma questo era solo un uomo più anziano, spaventato a morte. E, a giudicare dalla sua tuta, era solo un Inserviente.

Decisero di restare insieme: una prigioniera e uno spazzino. Lei sapeva come sopravvivere. Lui sapeva come uscire. Le parlò dello SSC, il Sistema di Spedizione dei Cargo, una struttura di lancio utilizzata per inviare e ricevere container che potevano usare per fuggire da quel luogo. Lui annuì e accettò di condurla lì.

Le creature erano più numerose a questo livello, nonostante la luce che sembravano odiare. Con quell'uomo goffo al suo fianco, trovava molto più difficile evitare la loro attenzione. Le bestie sembravano quasi attratte da lui, come se il suo odore le avesse avvertite. Tuttavia, lei non riusciva a sentire nulla fuori dall'ordinario.

Due volte dovettero fuggire correndo per salvarsi la vita da qualcosa che li aveva individuati. Una volta, dovettero combattere, sparando chiodi contro una delle creature, affinché rallentasse abbastanza da permettere a lei di affondarle un coltello nel cranio. Non si fermò a recuperare la lama, nonostante le fosse già diventata familiare. Adesso aveva un nuovo compagno. Era bello avere qualcuno con sé, anche se goffo come l'Inserviente. Aveva quasi cominciato a piacerle. Dopotutto erano entrambi dei Superstiti.

Insieme, raggiunsero il portellone del Modulo SSC, un pezzo di acciaio corazzato, già graffiato da artigli affilati come rasoi, con ancora un buon margine di tempo a disposizione.

"Il portellone è fuori uso", disse il suo amico, premendo il pulsante. "Puoi fare qualcosa?"

Senza proferire parola, lei iniziò a smontare il pannello. Uno sguardo alle luci verdi del circuito fu sufficiente per accelerare i battiti del suo cuore. Fece un salto indietro, un secondo troppo tardi. Un pesante appendiabiti le sfiorò la testa e la mandò a terra. Il suo compagno stavolta utilizzò il pulsante corretto per aprire il portellone, oltrepassarlo e chiuderlo a chiave.

"Mi dispiace", gridò attraverso il vetro blindato. "Vedi, conosco il piano di Emergenza. Ho visto uno dei manager inviare il Codice Grigio al Quartier Generale. C'è una squadra di sterminio in arrivo. Hanno l'ordine di spazzar via il Complesso e salvare una persona. Una persona che porta con sé un campione di cui hanno bisogno."

L'uomo prese qualcosa da sotto la tuta. Con gli occhi ancora annebbiati dal colpo subito, le ci volle un po' per riconoscere l'oggetto. Un Uovo di una di queste creature, ancora ricoperto di Secrezione! Ecco perché le creature erano attratte da lui!

Allontanandosi dal portellone, sorrise. Sapeva che la corporation usava gli stessi codici di Emergenza su tutte le sue navi e i suoi complessi. I codici erano segreti e pochissime persone ne conoscevano più di quegli uno o due che avevano sperimentato personalmente. Tuttavia, lei sapeva che quando il Quartier Generale voleva eliminare tutti tranne il loro agente segreto, usava il Codice Viola. Era quello inviato dal suo ex capitano dalla sua nave, prima di provare a fuggire con una larva aliena.

Non capiva cosa si intendesse con Codice Grigio, ed era meglio prepararsi al peggio. Per un momento, fu tentata di tornare indietro, nella Stanza di Isolamento: con le sue pareti e i suoi portelloni spessi poteva diventare un rifugio a prova di Intruso. Ma c'era anche un'altra via. Dai colloqui tra le guardie, sapeva che c'erano altri edifici nel Complesso, raggiungibili solo con un Rover parcheggiato nella Stanza di Uscita.

Per raggiungere l'uscita più velocemente, strisciò lungo uno dei Corridoi Tecnici, cercando di non pensare a cosa sarebbe successo se avesse incontrato una delle creature in uno spazio così ristretto.

Fortunatamente, il Rover era lì, in attesa. Iniziò a caricare tutte le provviste che la sua esile corporatura poteva sopportare, quando un'improvvisa raffica di arma da fuoco la costrinse a mettersi al riparo. Una Sentinella solitaria si stava facendo strada zoppicando, sparando nel corridoio con un fucile d'assalto così surriscaldato da diventare quasi bianco. Notò almeno due o tre sagome fulminee che si stavano avvicinando. La sentinella riuscì a raggiungere il veicolo e saltò al posto di guida, lasciando macchie di sangue sui pannelli bianchi. Per un momento, fu tentata di uscire dall'ombra e unirsi a lui. Uno sguardo ai profondi tagli sulla schiena e sui fianchi fu sufficiente per fermarla. Con così tante ferite, era destinato a essere Contaminato. Stargli vicino era troppo rischioso.

Le ruote girarono. Il Rover partì in direzione di un Bunker che appariva in lontananza nella tempesta di sabbia rossa marziana. Come se non bastasse, invece di scappare via, le creature iniziarono ad annusare in giro. Sapevano che era vicina. Afferrò una pesante Chiave Inglese, pronta a morire combattendo.

No!

Scacciò l'ondata di disperazione. Era sopravvissuta già una volta e sapeva che avrebbe potuto farcela di nuovo. Immediatamente ricostruì la mappa mentale dell'intera Sezione superiore. Con un po' di materiale anticontaminazione sparso lì intorno, un rotolo di nastro adesivo e bombole di ossigeno addizionali, avrebbe potuto creare una Tuta Ambientale che le avrebbe permesso di lasciare quel luogo a piedi.

Stava per fare un passo avanti quando un improvviso spostamento d'aria alle sue spalle la allarmò. Si voltò. Nell'angolo buio della stanza, una forma immensa cadde lentamente sul pavimento: la testa a forma di pipistrello era quasi tre volte più grande della sua.

Con un brivido, si rese conto che sulla Nemesis queste creature non avevano mai raggiunto la loro forma finale, quella che adesso poteva vedere davanti a sé.

Era veloce come sembrava?

Stava per scoprirlo.

ELEMENTI DI GIOCO



1 Tabellone lato base/lato alternativo



6 Pance Personaggio



1 Plancia Laboratorio/Intruso



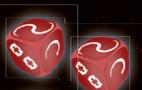
1 Sacchetto Intruso



2 Riassunti Stanze



2 Dadi d10 Rumore



4 Dadi d6
(2 dadi Combattimento
e 2 dadi Vantaggio)



1 Scanner



5 Portacarte in plastica
(Inventari)



6 Anelli in plastica
colorati



3 tessere Stanza Speciale



10 tessere stanza "I"



9 tessere stanza "II"

SEGNALINI E GETTONI:



1 gettone Primo Giocatore



1 segnalino Rover



18 segnalini Status



30 segnalini Munizioni/Danno



30 segnalini Rumore



12 segnalini Fuoco



20 gettoni Esplorazione
Sotterraneo



4 gettoni Energia



7 gettoni SSC



6 gettoni Conoscenza



8 gettoni Carcassa Intruso



10 gettoni Danni Minori (1-8)



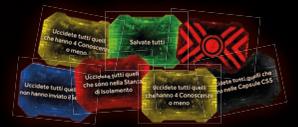
3 gettoni Danni Maggiori (1-12)



8 gettoni Uova Predatore Notturmo



11 Portelloni



7 gettoni Protocollo di Emergenza



5 gettoni Cadavere del Personaggio



27 gettoni Predatore Notturmo
(8 Larve, 3 Aracnidi,
12 Adulti, 2 Nutrici,
1 Regina, 1 Vuoto)



1 gettone Tempo



1 gettone Procedura di Allerta



1 gettone Ventilazione



1 gettone Autodistruzione



10 segnalini Malfunzionamento



1 Cancellone

MINIATURE:



6 Personaggi
(Sopravvissuta, Hacker, Xenobiologo, Sentinella, Inserviente, Cavia)



6 Larve



3 Aracnidi



8 Adulti



2 Nutrici



1 Regina

CARTE:



60 Carte azione (10 per Personaggio)



18 carte Obiettivo
(9 Personali e 9 Corporation)



27 carte Contaminazione
Nota: sebbene abbiano lo stesso dorso delle carte Azione, queste vanno a comporre un diverso mazzo.



25 carte Ferita Grave



20 carte Attacco del Predatore Notturno



22 carte Evento Predatore Notturno



6 carte Debolezza Predatore Notturno



6 carte Strumento Ricerca del Personaggio



6 carte Scelta Personaggio



6 carte Azione Computer



5 carte Aiuto



5 carte Riassuntive Protocollo di Emergenza



5 carte Riassuntive Predatore Notturno



30 carte Strumento Rosse (militari)



30 carte Strumento Gialle (tecniche)



30 carte Strumento Verdi (mediche)



15 carte Strumento Blu (create)



4 carte Strumento Iniziale del Personaggio

COMPONENTI MODALITÀ AVANZATA:



10 carte Obiettivo Solitario/Cooperativo
Questi componenti non sono usati nel gioco base!



8 carte Superficie di Marte
Questi componenti non sono usati nel gioco base!



1 dado Superficie d12
Questo componente non è usato nel gioco base!



10 carte Azione Compatibilità Pilota



6 carte Strumento Compatibilità Nemesis



20 carte Evento Intruso



10 gettoni Esplorazione Superficie

PREPARAZIONE: PASSI 1-14, TABELLONE

SIMBOLI INTRUSO:



LARVA



ARACNIDI



ADULTI



NUTRICI



REGINA

1] Posizionare il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base come mostrato in figura.



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

2] Posizionate le **seguenti tessere Stanza** nei relativi spazi Stanza come mostrato in figura.

A) Stanza di Isolamento (posizionalatela con il lato senza l'azione Stanza rivolto verso l'alto)

B) Deposito

C) Generatore d'Emergenza

3] Mescolate tutte le **tessere Stanza "II"** senza guardarne il fronte e posizionate casualmente una (a faccia in giù) su ciascuno spazio Stanza "II" del tabellone.

Rimettete tutte le rimanenti tessere Stanza "II" nella scatola.

Nota: durante ogni partita non userete tutte le tessere Stanza "II" disponibili; di conseguenza i giocatori non sapranno con certezza quali Stanze saranno presenti nel Complesso.

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

4] Allo stesso modo, posizionate coperte le **tessere Stanza "I"** su ciascuno spazio del tabellone identificato con "I".

5] Prendete i **gettoni Esplorazione Sotterraneo**, mischiateli (senza guardarli) e posizionate casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza non rivelata.

Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.

Nota: in Nemesis: Lockdown, ci sono due tipi di gettoni Esplorazione:

Sotterraneo e Superficie. I gettoni Esplorazione Superficie vengono utilizzati solo giocando con il lato alternativo del tabellone.

Ulteriori informazioni a pagina 30: "Modalità di gioco".

6] Posizionate i segnalini **Ascensore, Cancelli e Rover** sul tabellone come mostrato in figura.

7] Mescolate e posizionate casualmente i **gettoni Energia**: 3 negli spazi Sezione e 1 sull'Ascensore. I gettoni Energia coi numeri 1 e 2 devono essere posizionati con il lato blu rivolto verso l'alto, i gettoni coi numeri

3 e 4 con il lato rosso rivolto verso l'alto. Il lato blu di un gettone Energia significa che la corrispondente Sezione del Complesso è alimentata.

Ulteriori informazioni a pagina 24: "Energia".

8] Prendete i **gettoni SSC**, mescolateli (senza guardarne il fronte) e posizionate casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuno spazio del tracciato del Tempo.

Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni.

9] Posizionate la **plancia Laboratorio** accanto al tabellone e posizionate i seguenti componenti negli spazi corrispondenti:

– 5 **gettoni Uovo Predatore Notturno** nello spazio Nido.

– 3 **carte Debolezza Predatore Notturno** casuali: la carta più a sinistra a faccia in su, le altre due a faccia in giù.

Rimettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.

CAMBIAMENTO: A differenza di Nemesis, la prima carta Debolezza viene rivelata dall'inizio della partita. Tuttavia, non può essere utilizzata fino a quando i giocatori non Analizzano un Oggetto o non stanno giocando con un Superstite della Nemesis.

Ulteriori informazioni a pagina 23: "Conoscenza e Debolezza".

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

Poi, aggiungete 1 Intruso Adulto aggiuntivo per ogni giocatore in partita.

I restanti gettoni Intruso vanno posizionati a fianco del tabellone: saranno usati nel corso della partita. Posizionate anche i **gettoni Carcassa Intruso** a fianco del Tabellone: serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

11] Mescolate e posizionate i seguenti mazzi a faccia in giù a fianco del tabellone: 3 mazzi **Strumento** (ognuno del proprio colore), mazzo **Evento Predatore Notturno**, mazzo **Attacco del Predatore Notturno**, mazzo **Contaminazione** e mazzo **Ferita Grave**.

Mescolate il mazzo delle **carte Azione Computer** e posizionalatelo nello spazio corrispondente sul tabellone. Rivelate la prima carta in cima al mazzo. Se la carta rivelata è "Lockdown", rivelate la carta successiva e rimescolate la carta "Lockdown" nel mazzo.

Posizionate il mazzo **Strumenti Creati** a fianco dei 3 mazzi Strumenti.

Posizionate lo **Scanner** a lato del mazzo Contaminazione.

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

– segnalini **Fuoco**

– segnalini **Malfunzionamento**

– segnalini **Rumore**

– segnalini **Munizione / Danno**

– segnalini **Stato** (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)

– segnalini **Portellone**

– gettoni **Cadavere del Personaggio**

– 2 dadi **Combattimento**

– 2 dadi **Rumore**

– 2 dadi **Vantaggio**

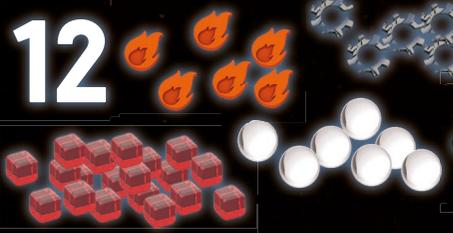
– gettone **Primo Giocatore**

13] Posizionate il gettone **Procedura di Allerta**, il gettone **Autodistruzione** e il gettone **Ventilazione** accanto al tabellone. Saranno usati durante la partita.

14] Posizionate il **gettone Tempo**, con il lato inattivo (rosso) rivolto verso l'alto, sullo spazio verde "15" del tracciato del Tempo.

Avete completato la preparazione del tabellone! Potete procedere con la preparazione dell'equipaggio.

CAMBIAMENTO: Se avete giocato al gioco originale Nemesis, potreste ricordare che era utilizzato un segnalino Stato per tenere traccia dei turni. In Nemesis: Lockdown è utilizzato invece un componente specifico, il gettone Tempo.



9 LABORATORIO NIDO

OGGETTO DI RICERCA: PREDATORI NOTTURNI

LAVORO: LARVA, ADULTO, REGINA, MUTRICE

OGGETTO ANALIZZATO

DEBOLEZZA

ATTENZIONE ALLE OMBRE

DEBOLEZZA PREDATORE NOTTURNO

DEBOLEZZA PREDATORE NOTTURNO

DEBOLEZZA



11



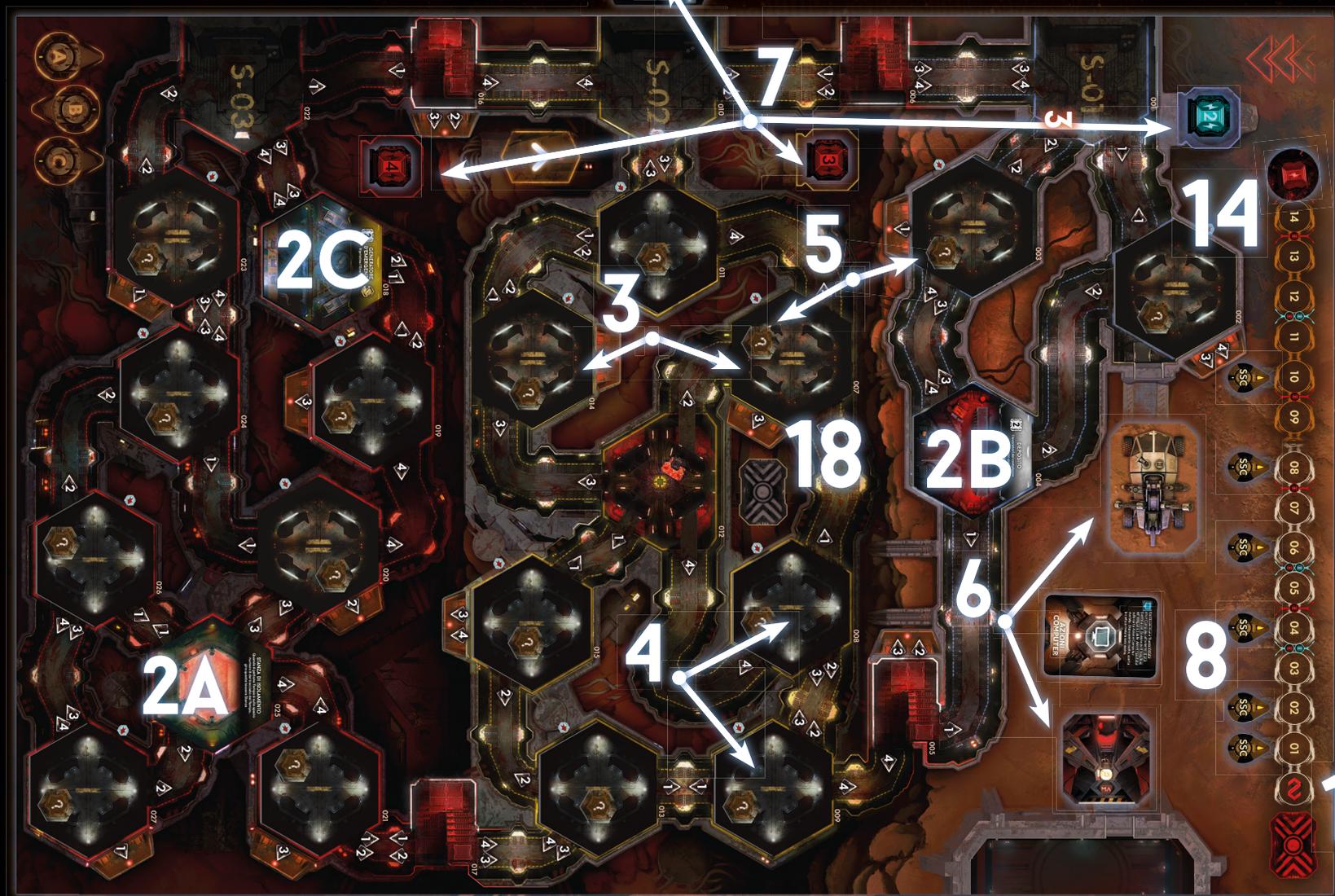
10



13



6



1

14

2C

3

5

18

2B

8

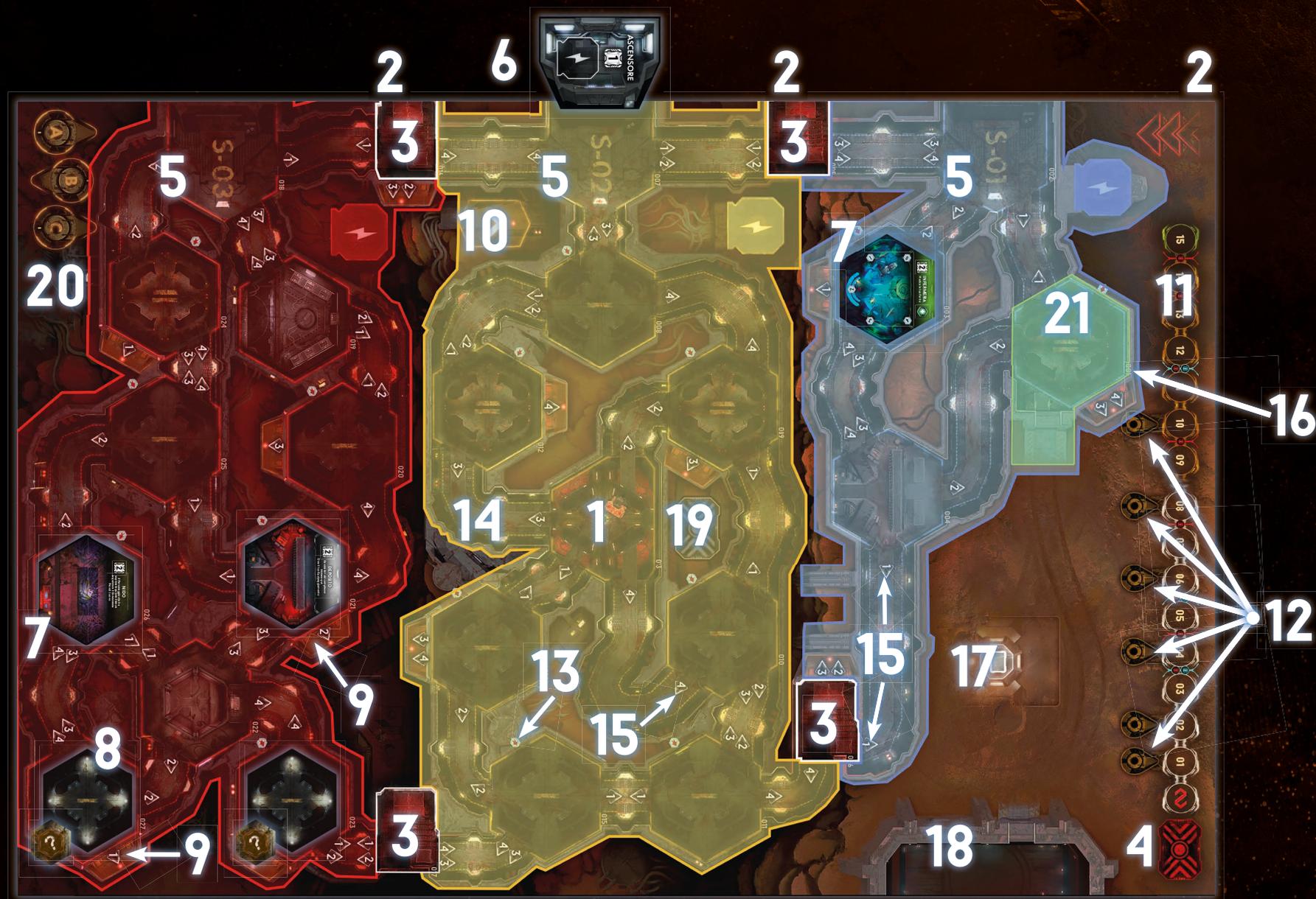
2A

4

6

18

7



PILE DEGLI SCARTI

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

Nota: c'è uno spazio ben definito per la pila degli scarti delle carte Azione, indicato su ciascuna plancia Personaggio. Le carte Contaminazione finiscono in questa pila fino al momento in cui vengono rimosse dal gioco.

Tutte queste carte vanno scartate a faccia in su.

Tutti i **segnalini** vanno scartati nell'apposita pila.

DESCRIZIONE DEL TABELLONE

- 1) Stanza di Allerta (Stanza Speciale)
- 2) Sezioni
- 3) Scale di Emergenza
- 4) Spazio Protocollo di Emergenza Attivo
- 5) Stanze dell'Ascensore (Stanze Speciali)
- 6) Ascensore
- 7) Esempio di Stanze esplorate
- 8) Esempio di Stanze inesplorate
- 9) Esempio di Ingressi dei Corridoi Tecnici
- 10) Spazio dei Corridoi Tecnici

Importante: durante il Movimento, le Stanze Speciali vengono considerate come Stanze già esplorate.

- 11) Tracciato del Tempo
- 12) Spazi gettoni SSC
- 13) Esempio di Contatore Strumento
- 14) Esempio di Corridoio
- 15) Esempio di Numero di Corridoio
- 16) Esempio di Numero di Stanza
- 17) Spazio carte Azione Computer
- 18) Bunker
- 19) Zona Neutrale
- 20) Spazio Capsula SSC
- 21) Stanza di Uscita. Su questo tabellone la Stanza 001 è la Stanza di Uscita.

SCOPO DEI GIOCATORI E FINE DELLA PARTITA

SCOPO DEI GIOCATORI

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

Per vincere, un giocatore deve soddisfare 2 condizioni:

- 1] Completare il proprio obiettivo**, descritto sulla carta Obiettivo scelta.
- 2] Sopravvivere** secondo una di queste tre opzioni: [1] rinchiudere il proprio Personaggio nella Stanza di Isolamento, a patto che il Complesso non venga distrutto, OPPURE [2] utilizzare una Capsula del Sistema di Spedizione dei Cargo (SSC) per lasciare il Complesso, OPPURE [3] raggiungere il Bunker.

Ulteriori informazioni sulla Stanza di Isolamento a pagina 29: "Spiegazione delle Stanze".

Ulteriori informazioni sul Bunker e sul Sistema di Spedizione dei Cargo a pagina 11: "Lasciare il Complesso".

OBIETTIVI

Poiché completare la maggior parte degli Obiettivi richiede una certa conoscenza del gioco (per esempio, azioni Stanza, regole per distruggere la base, funzionalità delle Capsule SSC...), di seguito sono riportati alcuni suggerimenti che potrebbero essere d'aiuto per trovare le corrette sezioni nel Manuale durante le prime partite.

Importante! Non importa quale Obiettivo sceglierete, il vostro Personaggio deve sopravvivere! Ciò significa che deve prendere una Capsula SSC e fuggire oppure raggiungere il Bunker o rinchiudersi nella Stanza di Isolamento.

IL PERSONAGGIO DEL GIOCATORE X NON PUÒ SOPRAVVIVERE

Il Personaggio di quel giocatore non può essere vivo alla fine della partita. Non è necessario che tu lo uccida con una delle tue Azioni, deve solo essere morto. Potresti intrappolare quel Personaggio in una Stanza che va a Fuoco o con un Intruso. Chissà, potresti persino farti aiutare da un altro giocatore.

Potresti anche abbandonare il Complesso a bordo di una Capsula SSC o fuggire verso il Bunker, lasciando gli altri Personaggi alle prese con Fuoco, Malfunzionamenti o con la procedura di Autodistruzione in corso e sperare che muoiano tutti o che il Complesso crolli sulle loro teste.

Ulteriori informazioni sulla Stanza di Isolamento a pagina 29: Spiegazione delle Stanze.

Ulteriori informazioni sulla Capsula SSC a pagina 11: "Lasciare il Complesso".

Ulteriori informazioni sui segnalini Fuoco e segnalini Malfunzionamento a pagina 19.

Ulteriori informazioni sulla Procedura di Autodistruzione a pagina 10.

IL TUO PERSONAGGIO È L'UNICO SOPRAVVISSUTO

Non deve sopravvivere alcun Personaggio oltre al tuo.

NESSUN SUPERSTITE DELLA NEMESIS DEVE SOPRAVVIVERE

I Personaggi Superstiti della Nemesis sono: la Cavia, la Sopravvissuta e tutti i Personaggi di Nemesis e Nemesis: Aftermath.

Ulteriori informazioni sull'utilizzo dei Personaggi di Nemesis e Nemesis: Aftermath a pagina 30.

INVIARE IL SEGNALE

Devi trovare la Sala Controllo delle Trasmissioni ed eseguire la relativa Azione Stanza. Questa Stanza è sempre presente sul tabellone: è una delle Stanze con il numero "1" sul retro.

Ulteriori informazioni sulla Sala Controllo delle Trasmissioni a pagina 28: "Spiegazione delle Stanze".

RIVELARE UNA DEBOLEZZA

Le Debolezze possono essere rivelate portando un Oggetto al Laboratorio ed eseguendo l'Azione Stanza corrispondente. Non è importante che sia tu ad eseguire l'analisi, basta che sia rivelata una Debolezza entro la fine della partita.

Gli Oggetti sono: Uova degli Intrusi, Cadaveri dei Personaggi e Carcasse degli Intrusi.

Le Uova degli Intrusi potrebbero trovarsi nel Nido. Il Nido si trova sempre sul Tabellone: è una delle Stanze con il numero "1" sul retro.

I cadaveri dei Personaggi rappresentano i corpi degli altri Personaggi e vengono posizionati nella Stanza della loro prematura scomparsa.

Le Carcasse degli Intrusi sono i resti degli Intrusi uccisi, collocati nella Stanza della loro morte.

Il Laboratorio è sempre sul tabellone: è una delle Stanze con il numero "1" sul retro.

Ulteriori informazioni sulle carte Debolezza Intruso a pagina 23.

Ulteriori informazioni sugli Oggetti a pagina 25.

Ulteriori informazioni sul Laboratorio e sul Nido a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

DISTRUGGERE IL NIDO

Il Nido è distrutto quando non contiene più Uova degli Intrusi. Per distruggere un Uovo, deve essere inflitto almeno un danno e il suo gettone deve essere rimosso dal tabellone.

Il Nido si trova sempre sul tabellone: è una delle Stanze con il numero "1" sul retro.

Ulteriori informazioni sul Laboratorio e sul Nido a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

CONCLUDERE IL GIOCO CON ALMENO CONOSCENZA PARI A X

Alla fine della partita, il tuo personaggio deve avere Conoscenza pari a X o più.

Ulteriori informazioni a pagina 23: "Conoscenza".

ATTIVARE IL TUO GETTONE CONOSCENZA

Individua l'Archivio ed esegui la sua Azione Stanza per attivare il tuo gettone Conoscenza.

L'Archivio si trova sempre sul tabellone: è una delle Stanze con il numero "1" sul retro.

Ulteriori informazioni sui gettoni Conoscenza a pagina 23: "Conoscenza e Debolezza".

TUTTE LE STANZE NELLE SEZIONI X E Y DEVONO ESSERE ESPLORATE

Il Complesso è suddiviso in 3 Sezioni. Partendo dall'alto del tabellone, si trovano le sezioni S-01, S-02 e S-03. Alla fine della partita tutte le Stanze di entrambe le Sezioni indicate sulla carta Obiettivo devono essere esplorate.

Ulteriori informazioni a pagina 16: "Complesso e Sezioni".

PUNTI CRITICI DELLA PARTITA

Nel corso della partita, ci sono quattro punti critici che non sono legati a nessun turno specifico, ma che si attivano in determinate circostanze:

- Il primo Incontro con un Intruso.
- Il primo Personaggio morto.
- La Stanza di Isolamento si apre.
- Il gettone Autodistruzione viene girato sul lato rosso e la sequenza di Autodistruzione non può essere interrotta.

PRIMO INCONTRO CON UN INTRUSO

Quando la prima miniatura Intruso (di qualsiasi tipologia) viene posizionata sul tabellone, ogni giocatore scarta a faccia in giù una delle sue carte Obiettivo, rimuovendola dal gioco. Poi viene risolto l'incontro che ha dato il via a questa procedura e il gioco può continuare normalmente.

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

Nota: i giocatori non possono guardare le carte Obiettivo scartate degli altri giocatori!

Nota: le Uova non sono considerate Intrusi.

Ulteriori informazioni a pagina 20: "Incontro e Combattimento".

PRIMO PERSONAGGIO MORTO

La prima volta che un personaggio (di qualsiasi giocatore) muore, l'IA del Complesso apre immediatamente il Cancellino per consentire ai lavoratori del complesso di lasciare la struttura e mettersi al sicuro nel bunker.

Il Cancellino è aperto (rimuovete il suo segnalino dal tabellone).

Ulteriori informazioni a pagina 11: "Cancellino e Bunker".

STANZA DI ISOLAMENTO

Quando il gettone Tempo raggiunge uno spazio bianco (numero 8) sul tracciato del Tempo, la Stanza di Isolamento diventa utilizzabile. I personaggi NON POSSONO rinchiudersi lì dentro prima di quel momento.

Nota: l'attivazione della Procedura di Allerta consente ai personaggi di rinchiudersi prima.

Ulteriori informazioni a pagina 11: "Procedura di Allerta".

SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE

La Sequenza di Autodistruzione viene avviata eseguendo l'azione Stanza Sistema di Raffreddamento. Se un qualsiasi Personaggio l'ha eseguita, prendete il gettone Autodistruzione e posizionatelo 3 spazi più avanti sul tracciato del Tempo (lasciate 2 spazi vuoti tra il gettone Tempo e il gettone Autodistruzione). Posizionatelo con il lato giallo rivolto verso l'alto.

Nota: finché il lato giallo del gettone Autodistruzione è visibile, i giocatori possono disattivare la sequenza nella Stanza Generatore di Energia.

Ulteriori informazioni su Stanza di Isolamento e Generatore di Energia a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

Durante la Fase Evento del turno contrassegnato dal gettone Autodistruzione giallo, il gettone viene spostato in avanti di altri 3 spazi e girato sul lato Rosso.

Quando il gettone Tempo si trova su uno spazio con il gettone Autodistruzione sul lato giallo e deve spostarsi ulteriormente, il Cancellino del Bunker si apre automaticamente (rimuovete il corrispondente segnalino dal tabellone) e i Personaggi non possono più fermare la sequenza di Autodistruzione.

Nota: il gettone Autodistruzione si sposta subito dopo il gettone Tempo; dopo aver risolto questo passo, ci dovrebbe perciò essere 1 solo spazio vuoto tra questi due gettoni.

Nota: in questo momento dovrebbe essere aperto anche il Cancellino.

Durante la Fase Evento del turno contrassegnato dal gettone Autodistruzione rosso, il Complesso viene distrutto. Tutti i Personaggi (e gli Intrusi) presenti nel Complesso in quel momento muoiono.

Nota: se il gettone dovesse andare oltre il tracciato del Tempo, posizionatelo semplicemente nell'ultimo spazio. Verrà risolto durante il controllo di fine partita.

IMPORTANTE: la sequenza può ancora essere avviata, anche quando un qualsiasi Personaggio si è già rinchiuso nella Stanza di Isolamento!

Ulteriori informazioni sull'avvio della sequenza di Autodistruzione a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

LASCIARE IL COMPLESSO SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC)

In caso di emergenza, i Personaggi possono utilizzare il Sistema di Spedizione dei Cargo (SSC) per fuggire dal Complesso.

ENTRARE IN UNA CAPSULA SSC

I Personaggi possono entrare in una Capsula SSC utilizzando un'Azione Stanza Sistema di Spedizione dei Cargo.

Essi devono trovarsi nella Stanza appropriata e il gettone Tempo deve trovarsi nello spazio contrassegnato da un gettone SSC. In una Capsula SSC può essere presente solo 1 Personaggio per volta.

Dopo che il Personaggio è entrato in una Capsula SSC, scartate tutte le vostre carte e passate il round (risolvendo tutti gli effetti appropriati). Quindi, posizionate la miniatura del vostro Personaggio nello spazio Capsula SSC corrispondente. Nella Fase Evento, il vostro Personaggio tenterà di fuggire usando questa Capsula SSC.

I Personaggi nelle Capsule SSC non sono influenzati da alcun effetto di gioco a meno che non sia diversamente specificato.

LANCIO DELLE CAPSULE SSC

Le Capsule SSC vengono lanciate automaticamente durante la Fase Evento nel turno contrassegnato da un gettone SSC. Al passo "Lancio delle Capsule SSC", rivelate il gettone SSC e risolvete l'effetto corrispondente:



– Evacuazione del Personaggio nello spazio Capsula SSC corrispondente: quando il vostro Personaggio è evacuato, rimuovete la miniatura del vostro Personaggio dal gioco.

I Personaggi che non sono stati evacuati vengono riportati nelle corrispondenti Stanze Sistema di Spedizione dei Cargo (SSC) e subiscono 1 Ferita Grave.



– Evacuazione di tutti i Personaggi presenti in uno spazio Capsula SSC: quando il vostro Personaggio è evacuato, rimuovete la miniatura del vostro Personaggio dal gioco.



– Nessun Personaggio è evacuato: i Personaggi vengono riportati nelle corrispondenti Stanze Sistema di Spedizione dei Cargo (SSC) e subiscono 1 Ferita Grave.

CANCELLO E BUNKER



BUNKER E MODALITÀ D'USCITA

Il Bunker è uno dei luoghi sicuri che i Personaggi possono tentare di raggiungere per fuggire dal Complesso. Per poter fuggire verso il Bunker, i Personaggi devono soddisfare le seguenti condizioni:

- Il Personaggio deve essere nella Stanza di Uscita.
La Stanza di Uscita è la Stanza 001 sul lato base del tabellone.
- Il Cancellino del Bunker deve essere Aperto.
- Il Rover è nel Complesso OPPURE il Personaggio ha una Tuta Ambientale.

- Non ci sono Intrusi nella Stanza con il Personaggio.
In questo caso, il Personaggio può usare l'Azione Fuga dal Complesso.

2 AZIONE FUGA DAL COMPLESSO

1] Se il Rover è nella Stanza di Uscita: spostate il Rover con il vostro personaggio nel Bunker. Siete riusciti a fuggire sani e salvi. Posizionate la miniatura del vostro Personaggio nel Bunker per indicare ciò. Solo 1 Personaggio può occupare il Rover.

2] Se possedete una Tuta Ambientale: eseguite un tiro Rumore. Se un Intruso compare in questa Stanza, il vostro tentativo di fuga dal Complesso fallisce. Se non compare alcun Intruso, potete fuggire dalla struttura e spostare il vostro Personaggio nel Bunker. Posizionate il vostro Personaggio nel Bunker. Siete riusciti a fuggire sani e salvi.

3] Altrimenti: non potete eseguire questa Azione.

Se siete fuggiti, non prendete più parte al gioco. Scoprirete se avete vinto durante il Controllo delle Condizioni di Vittoria alla fine della partita.

CANCELLO

All'inizio del gioco, il Cancellino, situato accanto al Bunker, è chiuso. Finché è chiuso, è impossibile entrare nel Bunker con qualsiasi mezzo.

Il Cancellino si apre durante il gioco in uno dei seguenti casi:

- Quando il primo Personaggio muore.
- Usando determinati Strumenti/Azioni nella Stanza di Uscita.
- Il gettone Autodistruzione viene girato sul lato Rosso.

È importante notare che, una volta aperto, il Cancellino non può essere richiuso.

Le Azioni che Aprono Portelloni non influenzano in alcun modo il Cancellino!

ROVER

Il Rover era utilizzato dal Personale del Complesso per muoversi in superficie. Ora può essere usato per fuggire dal Complesso in sicurezza.

Il Rover, all'inizio del gioco, è piazzato vicino alla Stanza di Uscita. Può essere usato durante l'Azione Fuga dal Complesso spiegata in precedenza.

Se il Rover è già stato utilizzato, può essere riportato al Complesso comandandolo da remoto con un'Azione Computer. Può anche essere allontanato dal Complesso.

A tutti i Direttori dei Complessi di Ricerca.

Dopo l'ultimo incidente, quando una notifica di manutenzione di un ascensore ha attivato l'epurazione di un intero laboratorio, abbiamo deciso di adottare un elenco standardizzato di Codici di Risposta agli Incidenti. I seguenti codici sono classificati: non condivideteli con il vostro staff!

CODICE VERDE: usatelo solo se volete salvare l'INTERO personale del vostro Complesso. La direttiva della Squadra di Intervento sarà quella di evacuare tutti in sicurezza. Sarete ritenuti responsabili per qualsiasi fuga di informazioni causata da un uso improprio di questo codice.

CODICE GIALLO: usatelo per limitare la diffusione di dettagli incriminanti. La Squadra di Intervento identificherà ed eliminerà il personale con troppe informazioni sensibili.

CODICE BLU: usatelo per salvare solo il personale più zelante. La Squadra di Intervento eliminerà tutti, ad eccezione di coloro che hanno compilato i Moduli di Segnalazione degli Incidenti appropriati nel tempo richiesto.

CODICE GRIGIO: usatelo per prevenire la diffusione della contaminazione ad altri complessi. I laser orbitali distruggeranno tutti i container SSC che escono da questo Complesso verso una qualsiasi altra destinazione.

CODICE ROSSO: usatelo solo quando il vostro Complesso è teatro di un disastro totale e irreversibile. Una carica nucleare cancellerà il Complesso, vaporizzando campioni e contaminanti.

Il vostro sacrificio sarà ricordato.

PROTOCOLLI DI EMERGENZA

I Protocolli di Emergenza sono il risultato di come la Corporation tratta i Personaggi dopo ciò che è avvenuto nel Complesso. Come primo passo del Protocollo di Emergenza durante il corso della partita. Per fare questo, devono capire quali Protocolli di Emergenza siano in possesso degli altri giocatori e quali siano presenti nella Zona Neutrale e, per esclusione, dedurre quale sia il Protocollo di Emergenza Attivo. Le informazioni sui Protocolli di Emergenza possono essere scambiate o fornite, anche mentendo.

È nell'interesse dei giocatori scoprire come proteggersi al meglio dal Protocollo di Emergenza durante il corso della partita. Per fare questo, devono capire quali Protocolli di Emergenza siano in possesso degli altri giocatori e quali siano presenti nella Zona Neutrale e, per esclusione, dedurre quale sia il Protocollo di Emergenza Attivo. Le informazioni sui Protocolli di Emergenza possono essere scambiate o fornite, anche mentendo.

Importante: il Protocollo di Emergenza Attivo rimarrà segreto fino alla fine della partita e il suo contenuto non può essere verificato fino a quel momento!

GETTONI

Le informazioni sul gettone Protocollo di Emergenza di ogni giocatore possono essere esaminate segretamente da quel giocatore in qualsiasi momento ma non devono MAI essere mostrate ad altri giocatori (proprio come gli Obiettivi). Potete scambiare queste informazioni verbalmente o in altro modo: le carte riassuntive Protocollo di Emergenza possono essere utilizzate per facilitare questo scambio segreto tra due giocatori.

Nota: vari effetti di gioco, ad esempio l'Azione Stanza Archivio, potrebbero anche permettervi di sbirciare i gettoni Protocollo di Emergenza di altri giocatori.

Suggerimento: consigliamo di utilizzare le carte Aiuto per scambiare le informazioni sui Protocolli di Emergenza. In questo modo le informazioni possono essere scambiate in segreto all'interno di un selezionato gruppo di giocatori.

Ulteriori informazioni sul visionare i Protocolli di Emergenza di seguito, "Acquisire Informazioni".

ACQUISIRE INFORMAZIONI

I Protocolli di Emergenza diversi dal Protocollo di Emergenza Attivo possono essere sbirciati usando vari effetti di gioco.

Potete trovare questi effetti sulle Azioni Strumento, sulle Azioni Computer e sull'Azione Stanza Archivio.

Per ulteriori informazioni su Azioni Computer e Azione Stanza Archivio, vedete a pagina 27 la spiegazione delle Stanze.

Ulteriori informazioni sugli Strumenti a pagina 25: "Oggetti e Strumenti".

Alcune Azioni Computer vi permette di sbirciare tutti i Protocolli di Emergenza di un qualsiasi altro giocatore presente nella stessa Sezione in cui vi trovate.

Usando le Azioni Stanza Archivio e Stanza di Allerta, potete sbirciare 1 gettone Protocollo di Emergenza della Zona Neutrale e ottenere tale gettone Protocollo di Emergenza

In questo modo, per esclusione, i giocatori potranno ipotizzare quale sia il Protocollo di Emergenza Attivo.

Ulteriori informazioni sulle Sezioni a pagina 16: "Complesso e Sezioni".

MORTE DEI PERSONAGGI

Quando un Personaggio muore, tutti i suoi gettoni Protocollo di Emergenza vengono rimessi nella Zona Neutrale.

PROCEDURA DI ALLERTA

Quando viene attivata la Procedura di Allerta dividete per 2 (arrotondando per difetto) il numero su cui è posizionato il gettone Tempo. Posizionate il gettone Procedura di Allerta su questo spazio del tracciato del Tempo.

Il gioco termina istantaneamente quando il gettone Tempo lascia lo spazio contenente il gettone Procedura di Allerta. Dopo aver attivato la Stanza di Allerta, la Stanza di Isolamento si apre immediatamente; girate la sua tessera sul lato con l'Azione Stanza. D'ora in poi, i Personaggi potranno rinchiusersi lì, anche se il gettone Tempo non si trova ancora su uno spazio bianco del tracciato del Tempo.

Ulteriori informazioni sulla Stanza di isolamento a pagina 27, "Spiegazione delle Stanze".

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:



- Il gettone Tempo raggiunge lo spazio finale "S" (rosso) del Tracciato del Tempo: il Complesso viene epurato dalle forze della Corporation, indipendentemente dal Protocollo di Emergenza Attivo. Tutti i Personaggi nel Complesso che non sono nella Stanza di Isolamento muoiono.

Importante: gli Intrusi sopravvivono. Se il vostro obiettivo era uccidere la Regina o distruggere il Nido, fallite.



- Il gettone Tempo si trova nello stesso spazio del gettone Autodistruzione rosso e deve avanzare ulteriormente OPPURE ti viene ordinato di posizionare il 13° segnalino Fuoco o l'11° segnalino Malfunzionamento: il Complesso esplose e tutti i Personaggi nel Complesso muoiono, compresi quelli che sono nella Stanza di Isolamento. Anche gli Intrusi muoiono e la loro Regina viene uccisa (questo può essere importante per alcuni obiettivi).

Ulteriori informazioni sulla sequenza di Autodistruzione a pagina 10.

- L'ultimo Personaggio ancora vivo nel Complesso (esclusi quelli rinchiusi nella stanza di Isolamento in precedenza) muore, si rinchiude nella stanza di Isolamento, fugge nel Bunker o usa una Capsula SSC: non resta più niente da fare nel Complesso.

Se la sequenza di Autodistruzione era attiva, spostate il gettone Tempo nello spazio con il gettone Autodistruzione. In caso contrario, spostate il gettone Tempo nell'ultimo spazio rosso del tracciato del Tempo. In entrambi i casi, risolvete gli effetti di questi gettoni come descritto sopra.

Se la Procedura di Allerta era attiva, spostate il gettone Tempo nello spazio con il gettone Procedura di Allerta. In caso contrario, spostate il segnalino Tempo nell'ultimo spazio rosso del tracciato del Tempo. In entrambi i casi, risolvete gli effetti di quei gettoni come descritto sopra.

Nell'improbabile caso in cui sia la Procedura di Allerta che la sequenza di Autodistruzione siano attive, applicate entrambi gli effetti nel calcolare l'esito della partita.

Se una delle condizioni sopra indicata è soddisfatta e almeno 1 Personaggio è sopravvissuto (richiuso nella Stanza di Isolamento, al sicuro nel Bunker o evacuato in una Capsula SSC), andate al passo "Controllo delle Condizioni di Vittoria".

CONTROLLO DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA



1) CONTROLLO DEI PROTOCOLLI DI EMERGENZA

Rivelate il gettone Protocollo di Emergenza Attivo e applicate il suo effetto a tutti i Personaggi ancora vivi.

I Protocolli di Emergenza sono il risultato di come la Corporation tratta i Personaggi dopo ciò che è avvenuto nel Complesso, inclusa la possibilità di eliminarne alcuni con la forza.

Durante la partita, l'obiettivo dei giocatori sarà quello di trovare le informazioni necessarie per proteggersi dal Protocollo di Emergenza.

Ulteriori informazioni a pagina 11: "Lasciare il Complesso".



2) CONTROLLO CONTAMINAZIONE:

Ogni Personaggio ancora vivo (rinchiuso nella Stanza di Isolamento, al sicuro nel Bunker o evacuato in una Capsula SSC) controlla le proprie carte Contaminazione.

- A) Il giocatore controlla con lo Scanner tutte le carte Contaminazione nel proprio mazzo Azione, nella pila degli scarti e in mano. Se è presente almeno 1 carta "INFETTO", risolve il passo B. Se c'è una Larva sulla plancia del Personaggio, il giocatore salta il passo A e risolve direttamente il passo B.

- B) Ogni giocatore Infetto mescola tutte le proprie carte (Azione e Contaminazione) per creare un nuovo mazzo Azione e poi pesca le prime 4 carte. Se fra queste è presente almeno 1 carta Contaminazione (Infetto o meno), il suo Personaggio muore. In caso contrario, è fortunato e sopravvive!

Ulteriori informazioni a pagina 22: "Scansionare e rimuovere le carte Contaminazione".



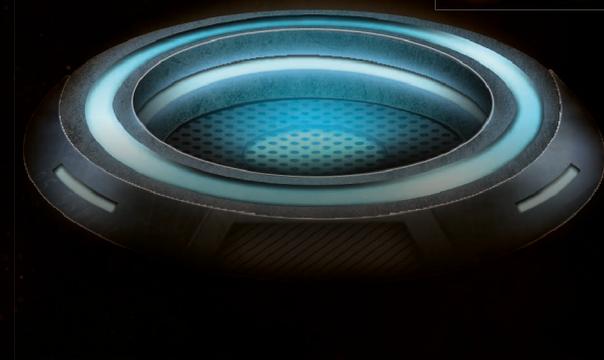
3) CONTROLLO OBIETTIVO:

Ogni giocatore, il cui Personaggio è ancora vivo a questo passo, deve controllare se ha raggiunto l'Obiettivo scelto. Rivela la propria carta Obiettivo agli altri giocatori e controlla se ha soddisfatto tutti i requisiti.

Se ha completato il suo Obiettivo e ha superato sia il controllo dei Protocolli di Emergenza sia quello Contaminazione, è il vincitore. Può esserci più di un vincitore in una partita di Nemesis: Lockdown.

FINIRE LA PARTITA PRIMA DEGLI ALTRI GIOCATORI

Se un Personaggio utilizza una Capsula SSC, si isola o muore, non può più prendere parte alla partita e può solo partecipare come spettatore. Alla fine della partita, i Personaggi ancora in vita controllano se sono riusciti a portare a termine il proprio Obiettivo e se, quindi, hanno vinto la partita.



FLUSSO DI GIOCO

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

Ulteriori informazioni a pagina 10: "Scopo dei giocatori e fine della partita".

FASI DEL TURNO

Ogni turno è diviso in due Fasi consecutive:

I: Fase Giocatori

II: Fase Evento

I: FASE GIOCATORI

Eseguite i passi seguenti:

1: PESCARE CARTE AZIONE

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

Se in un qualunque momento della partita dovete pescare una carta dal mazzo Azione e il vostro mazzo è esaurito, rimescolate tutte le carte nella pila degli scarti per formare un nuovo mazzo Azione. Dopodiché, pescate il numero di carte Azione richiesto.

2: GETTONE PRIMO GIOCATORE

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

Nota: nel primo turno non passate il gettone Primo Giocatore.

Ogni volta che ai giocatori è richiesto di eseguire azioni in sequenza, iniziate dal giocatore in possesso del gettone Primo Giocatore e proseguite in senso orario.

3: ROUND DEI GIOCATORI

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

Continuate ad eseguire round in ordine di gioco fino a quando tutti i giocatori non abbiano passato; dopodiché svolgete la Fase Evento.

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

Se un giocatore esegue 1 sola Azione invece delle 2 previste, la sua seconda Azione è Passare.

Dopo che un giocatore ha passato, non può più eseguire ALCUNA Azione nel resto di quella Fase.

Quando un giocatore passa, può scartare un qualsiasi numero di carte dalla mano. Poi gira la propria carta Aiuto sul lato "Passo".

Passare conta come effettuare un'Azione nel round del giocatore.

Nota: quando un Personaggio finisce il proprio round in una Stanza con un segnalino Fuoco, subisce 1 Ferita Leggera ma non subirà alcuna altra Ferita causata dal Fuoco in questo turno, anche se successivamente altri Personaggi effettueranno il loro round.

Ulteriori informazioni sul Fuoco a pagina 19.

Ulteriori informazioni sulle Azioni disponibili a pagina 14: "Azioni".

II: FASE EVENTO

4: LANCIO DELLE CAPSULE SSC

Se c'è un gettone SSC sotto il gettone Tempo, rivelatelo e verificate quali Capsule SSC vengono lanciate in questo turno.

Ulteriori informazioni sul Sistema di Spedizione dei Cargo, a pagina 11: "Lasciare il Complesso".

5: TRACCIATO DEL TEMPO

Spostate il gettone Tempo di uno spazio verso destra sul Tracciato del Tempo ed effettuate i seguenti passi:

A) Verificate se sia necessario risolvere la sequenza di Autodistruzione e la Procedura di Allerta,

B) Soglia di Energia: verificate se l'Energia debba essere ridotta.

Ulteriori informazioni sull'Autodistruzione a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

Ulteriori informazioni sui Protocolli di Emergenza a pagina 11.

Ulteriori informazioni sull'Energia a pagina 24.

6: RIMOZIONE DEL RUMORE

Nelle Sezioni con Energia: rimuovete tutti i segnalini Rumore nei Corridoi non collegati a Stanze con Personaggi.

NON rimuovete i segnalini Rumore dallo spazio Corridoi Tecnici!!

7: ATTACCO DELL'INTRUSO

Ogni Intruso che si trovi nella stessa Stanza di un Personaggio attacca.

Ulteriori informazioni sull'Attacco dell'Intruso a pagina 22: "Incontro e Combattimento".

8: DANNO DA FUOCO (DEGLI INTRUSI)

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

Ulteriori informazioni sui Danni dell'Intruso a pagina 21: "Incontro e Combattimento".

Ulteriori informazioni sul Fuoco a pagina 19.

9: RISOLVERE LA CARTA EVENTO

Pescate e risolvetevi 1 carta Evento:

A) Movimento dell'Intruso – tutti gli Intrusi il cui Simbolo Intruso compare sulla carta Evento (e che NON si trovano in una Stanza con un Personaggio) si muovono in una Stanza vicina attraverso il Corridoio con il numero corrispondente a quello indicato sulla carta Evento.

Se ci sono due numeri sulla carta Evento, spostate gli Intrusi indicati prima attraverso il Corridoio con il primo numero, poi attraverso il Corridoio con il secondo numero.

Se un Intruso termina il primo movimento in una Stanza con un Personaggio, non muovetelo ulteriormente.

ESEMPIO DI CARTA EVENTO



1, 2) Simboli dell'Intruso e numero della direzione. Solo gli Intrusi il cui simbolo è riportato sulla carta (e che non sono in Combattimento) vengono mossi attraverso il Corridoio con lo stesso numero di direzione indicato sulla carta. In questo esempio, durante la fase di movimento dell'Intruso, tutti gli Intrusi Adulti, le Nutrici e la Regina si sposteranno attraverso il Corridoio numero 1.

3) Effetto Evento. Questo effetto viene attivato dopo che è stata eseguita la fase di movimento dell'Intruso. In questo esempio, verificate se nella Stanza Sistema di Raffreddamento sia presente un segnalino di Malfunzionamento per attivare l'effetto. Quindi, RIMUOVETE questo Evento dal gioco (rimettendolo nella scatola) e rimescolate insieme il mazzo degli Eventi e la pila degli scarti.

Ulteriori informazioni a pagina 16: "Stanze e Corridoi".

Se il numero indica un Corridoio Tecnico, rimuovete la miniatura dell'Intruso dal tabellone e mettete il corrispondente gettone Intruso nel sacchetto Intruso. Se il numero indica un Corridoio con un Portellone, l'Intruso non si muove. Il Portellone è distrutto.

Ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici a pagina 18.

B) Effetto dell'Evento – Dopo la fase di movimento dell'Intruso, risolvetevi l'effetto descritto sulla carta Evento.

Alcune carte Evento hanno un effetto addizionale risolto solo nelle Sezioni prive di Energia. Nella maggior parte dei casi, questi effetti sono identificati dallo speciale sfondo Oscurità mostrato qui sopra.

Un effetto così contraddistinto viene applicato in aggiunta al normale effetto dell'Evento.

Ulteriori informazioni sull'Oscurità a pagina 24: "Energia".

Dopo aver risolto la carta Evento, scartatela nella pila degli scarti Evento (a meno che il testo della carta indichi diversamente). Nel raro caso in cui il mazzo delle carte Evento finisca, rimescolate le carte Evento scartate e componete così il nuovo mazzo di carte Evento.

10: SVILUPPO DEL SACCHETTO INTRUSO

Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.

L'effetto dipende dal gettone estratto:



LARVA: rimuovete questo gettone dal sacchetto Intruso e aggiungete 1 gettone Adulto nel sacchetto Intruso.

Mettete il gettone rimosso a lato del tabellone.



ARACNIDE: rimuovete questo gettone dal sacchetto Intruso e aggiungete 1 gettone Nutrice nel sacchetto Intruso.



ADULTO: rimettete il gettone Intruso Adulto nel sacchetto Intruso. Tutti i giocatori in ordine di turno effettuano un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, il giocatore non esegue il tiro Rumore.

Ulteriori informazioni sul tiro Rumore a pagina 17.



NUTRICE: rimettete il gettone Nutrice nel sacchetto Intruso. Tutti i giocatori in ordine di turno effettuano un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, il giocatore non esegue il tiro Rumore.



REGINA: rimettete il gettone Regina nel sacchetto Intruso. Se ci sono Personaggi nel Nido, posizionate la miniatura della Regina in quella Stanza e risolvetevi un Incontro.

Ulteriori informazioni sugli Incontri a pagina 20.



Se non sono presenti Personaggi nel Nido, o se non è ancora stato rivelato, aggiungete un ulteriore gettone Uovo sulla plancia Laboratorio.



VUOTO: rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto Intruso. Aggiungete 1 gettone Intruso Adulto nel sacchetto Intruso. Se non ci sono gettoni Intruso Adulto disponibili, non accade nulla.

11: FINE DEL TURNO

Iniziate un nuovo turno.

Il turno termina dopo che lo "Sviluppo del sacchetto Intruso" è stato interamente completato, inclusi eventuali Incontri, Attacchi a Sorpresa, ecc. Dopodiché inizia un nuovo turno con la Fase Giocatori e tutti i giocatori pescano le proprie carte Azione.

AZIONI

Durante ciascuno dei loro round, i giocatori possono eseguire varie Azioni. Ci sono 4 gruppi di Azioni nel gioco:

- Azioni Base
- Azioni delle carte Azione
- Azioni delle carte Strumento
- Azioni delle Stanze

Ulteriori informazioni a pagina 13: "Fasi Giocatori".



Simboli Azione

COSTO DELL'AZIONE

Ogni Azione mostra un simbolo Azione. Il numero nel simbolo corrisponde al Costo per eseguire quella determinata Azione. Per pagarne il Costo, il giocatore deve scartare quel numero esatto di carte Azione dalla propria mano. Le carte scartate vengono posizionate a faccia in su nella pila degli scarti.

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

Ulteriori informazioni a pagina 22: "Carte Contaminazione".

Nota: il giocatore deve pagare il Costo dell'Azione anche se l'Azione è stata interrotta da un altro giocatore. Se un'Azione Strumento Monouso viene interrotta con un'Azione Interruzione, scartate questo oggetto.

Ulteriori informazioni sull'Interruzione in questa pagina: "Azioni delle Carte Azione".
Ulteriori informazioni a pagina 25: "Oggetti e Strumenti".

SIMBOLI COMBATTIMENTO

Alcune Azioni e alcuni Strumenti specificano quando possono essere utilizzati:



SOLO IN COMBATTIMENTO: il Personaggio può eseguire questa Azione solo in Combattimento.

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



SOLO NON IN COMBATTIMENTO: il Personaggio può eseguire questa Azione solo quando NON è in Combattimento.

Se una determinata Azione non mostra nessuno dei simboli sopra rappresentati, significa che può essere eseguita in entrambe le situazioni.

Ulteriori informazioni sul Combattimento a pagina 20.

AZIONI BASE

Ogni Personaggio ha lo stesso set di Azioni Base:

A PRESCINDERE DAL COMBATTIMENTO

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

Nota: quando eseguite un Movimento in Combattimento, dovete invece Fuggire.

Ulteriori informazioni sul Movimento a pagina 16.

Ulteriori informazioni sulla Fuga a pagina 21.

NON IN COMBATTIMENTO

2 MOVIMENTO CAUTO: funziona come l'Azione Movimento, ma invece che eseguire un tiro Rumore dopo il movimento, posizionate un segnalino Rumore in un Corridoio collegato alla stanza in cui state entrando.

Se è già presente un segnalino Rumore in ognuno dei Corridoi collegati alla Stanza nella quale volete entrare, non potete eseguire il Movimento Cautivo.

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

Ulteriori informazioni su Movimento, tiri Rumore e segnalini Rumore alle pagine 16, 17 e 19.

1 RACCOGLIERE OGGETTI PESANTI: raccogliete 1 Oggetto Pesante nella Stanza in cui vi trovate. Può essere il Cadavere di un Personaggio, la Carcassa di un Intruso o un Uovo degli Intrusi.

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

Ulteriori informazioni sugli Oggetti Pesanti a pagina 25.

1 SCAMBIARE: potete effettuare scambi con tutti i Personaggi che si trovano nella Stanza in cui vi trovate.

I giocatori, di comune accordo, possono rivelare e scambiare tra loro carte Strumento e Oggetti. Anche se più giocatori prendono parte allo Scambio (con il giocatore attivo o con altri), l'unico giocatore che esegue l'Azione (e ne paga il costo) è quello che ha dato inizio allo Scambio. Un giocatore può scegliere di dare una carta Strumento o un Oggetto senza chiedere nulla in cambio.

Nota: i Personaggi non possono scambiarsi Munizioni.

1 CREARE STRUMENTI: scartate 2 carte Strumento con i simboli blu Componente richiesti per ottenere una carta Strumento Creato con gli stessi simboli Componente (ma in grigio) degli Strumenti appena scartati.

Non potete costruire uno Strumento Creato se la relativa carta non è disponibile, anche se possedete i componenti blu richiesti.

Ulteriori informazioni su Strumenti Creati a pagina 26.

IN COMBATTIMENTO

1 SPARARE: attaccate l'Intruso con un'Arma a Energia/Classica nella Mano del vostro Personaggio, scartando un segnalino Munizione da quella carta Arma. Potete solo sparare agli Intrusi che si trovano nella stessa Stanza del vostro Personaggio.

Potete anche sparare non in Combattimento a Uova non trasportate (vedete "Distuggere le Uova" a pagina 27).

Ulteriori informazioni su Sparare a pagina 20: "Incontro e Combattimento".

Ulteriori informazioni sugli Strumenti nella Mano del Personaggio a pagina 25.

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

Potete anche Attaccare non in combattimento Uova non trasportate (vedete "Distuggere le Uova" a pagina 27).

Per ulteriori informazioni su Attacco in Mischia vedete pagina 21: "Incontro e Combattimento".

AZIONI DELLE CARTE AZIONE



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

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

Importante: in questo caso, il Costo di un'Azione è rappresentato dal numero di carte Azione che è necessario scartare dalla Mano in aggiunta alla carta Azione scelta.

Se una carta Azione ha 2 o 3 sezioni separate da [0], il giocatore sceglie quale di queste vuole eseguire.

ESEMPIO DI UNA CARTA AZIONE:



Questa è la carta Azione Pulire dell'Inserviente.

1) Riporta il simbolo "Solo Non in Combattimento": questa Azione non può essere eseguita in Combattimento.

2) Costo Azione. In questo caso, per Eseguire l'azione Pulire, il giocatore non deve scartare carte Azione aggiuntive dalla propria Mano poiché il Costo dell'Azione è pari a 0.

3) Effetto dell'Azione.

4) Mostra che questa Azione può essere svolta per risolvere uno dei seguenti 2 effetti:

- scartare un segnalino Malfunzionamento da una Stanza
- OPPURE scartare un segnalino Fuoco da una Stanza.

AZIONI DELLE CARTE STRUMENTO



Alcune carte Strumento consentono ai Personaggi di eseguire specifiche Azioni.

La descrizione è riportata sulle carte Strumento.

Ulteriori informazioni sugli Strumenti a pagina 25.

AZIONI DELLE STANZE



La maggior parte delle Stanze consente ai Personaggi di eseguire specifiche Azioni.

La descrizione di ogni Azione Stanza è riportata nella Spiegazione delle Stanze alle pagine 27-29.

AZIONI COMPUTER

All'inizio della partita è rivelata 1 carta dal mazzo delle Azioni Computer. Ogni Personaggio che si trovi in una Stanza con un Computer in una Sezione con Energia può effettuare un'Azione Computer per eseguire una delle 3 azioni elencate sulla carta Computer rivelata. Dopodiché mettete questa carta in fondo al mazzo e rivelate la successiva carta dalla cima del mazzo.

Ogni volta che viene rivelata una carta Lockdown da questo mazzo, risolvetela immediatamente.

Nota: se è presente un segnalino Malfunzionamento in una Stanza con un Computer, il Computer non è disponibile (è come se non ci fosse il simbolo Computer).

Ulteriori informazioni sui Computer a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

Ulteriori informazioni sulle Sezioni a pagina 16: "Complesso e Sezioni".

Ulteriori informazioni sull'Energia a pagina 24.



MOVIMENTO E GETTONI ESPLORAZIONE

Muoversi attraverso il Complesso è una delle attività fondamentali per i Personaggi durante la partita. I Personaggi vagheranno per il Complesso per scoprire nuove Stanze, trovare strumenti utili, a volte addirittura vitali, completare obiettivi, riparare macchinari malfunzionanti e pericolosi o domare incendi. Tutto questo per cercare di sopravvivere.

STANZE E CORRIDOI



LE STANZE sono collegate da CORRIDOI che consentono alle miniature dei Personaggi e degli Intrusi di muoversi tra di esse. Né i Personaggi né gli Intrusi possono fermarsi nei Corridoi per alcun motivo (le miniature possono cioè essere posizionate solo nelle STANZE) e gli effetti del movimento attraverso un determinato Corridoio vengono risolti DOPO essersi spostati nella Stanza.

Le Azioni dei Personaggi possono essere eseguite solo nelle STANZE.

Le Stanze Speciali (come la Stanza di Allerta, le Stanze dell'Ascensore o le Scale di Emergenza) sono considerate come normali Stanze. L'unica differenza è che non hanno Contatori Strumento (la Ricerca non può perciò essere eseguita qui) e sono stampate sul tabellone.

Capsule SSC e Bunker sono le sole eccezioni alla regola descritta sopra: vedete "Lasciare il Complesso" a pagina 11.

COMPLESSO E SEZIONI

SEZIONI

Il Complesso è suddiviso in 3 Sezioni. Ogni Sezione ha la propria Sorgente di Energia. Le Sezioni sono identificate come "S-01", "S-02" e "S-03" in base alla loro posizione sul tabellone. Ogni Sezione è contrassegnata da un contorno di colore diverso che corrisponde al colore dei suoi Corridoi e delle sue Stanze.

Sul lato base del tabellone le Sezioni sono separate da Scale di Emergenza.

Quando un effetto che modifica l'Energia cita una Sezione, trattate il gettone Energia dell'Ascensore come una quarta Sezione separata.

Ulteriori informazioni sull'Energia a pagina 24.



AZIONE MOVIMENTO

L'azione più comune per muoversi attraverso il Complesso è il MOVIMENTO.

Ulteriori informazioni sull'Azione Movimento a pagina 14: "Azioni".

Un'Azione Movimento permette a un Personaggio di spostarsi in una Stanza adiacente.

Due Stanze si considerano adiacenti quando sono direttamente collegate da un Corridoio. I Portelloni Chiusi sospendono l'"adiacenza" ai fini del Movimento dei Personaggi.

Ulteriori informazioni sui Portelloni Chiusi a pagina 19: "Segnalini e gettoni".

Dopo essere entrati in una Stanza, eseguite sempre i passi seguenti:

1) Se la tessera Stanza era inesplorata (a faccia in giù), giratela a faccia in su. Poi, rivelate e risolvette il GETTONE ESPLORAZIONE presente su quella tessera Stanza.

Ulteriori informazioni sui gettoni Esplorazione a pagina 17.

2) Se il Personaggio sta entrando in una Stanza vuota (esplorata o inesplorata, senza altri Personaggi o Intrusi), eseguite un TIRO RUMORE.

Ulteriori informazioni sui tiri Rumore a pagina 17.

Se un altro Personaggio o un Intruso sono già nella Stanza in cui il Personaggio sta entrando, non eseguite alcun TIRO RUMORE.

Suggerimento: sebbene vi siano vantaggi nel muoversi in gruppo (entrando in Stanze che già contengono altri Personaggi), questa tattica non è priva di rischi.

Alcuni eventi, infatti, obbligano tutti i Personaggi a eseguire un tiro Rumore: in tal caso, gruppi numerosi di Personaggi in una stessa Stanza potrebbero trovarsi in maggiore pericolo...

ALTRE AZIONI MOVIMENTO

Alcune Azioni consentono ai Personaggi di eseguire un Movimento, ma con regole modificate, come Movimento Cauto, Giro del Complesso e Condotti di Ventilazione.

Importante: per eseguire un'Azione Movimento per lasciare una Stanza contenente un Intruso, dovete applicare la regola sulla Fuga: vedete "Incontro e combattimento" a pagina 21.

Ulteriori informazioni sul Movimento Cauto a pagina 14: "Azioni Base".

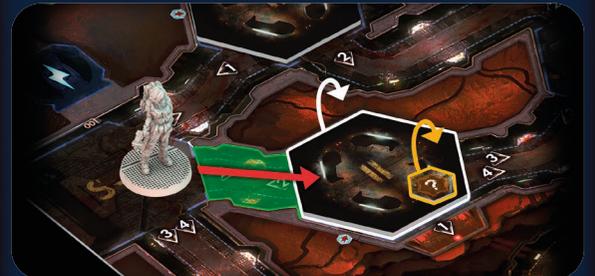
Ulteriori informazioni sul Giro del Complesso, sulle carte Azione della Sentinella.

Ulteriori informazioni sui Condotti di Ventilazione, sulle carte Azione della Sopravvissuta.

ESEMPIO DI MOVIMENTO IN UNA STANZA INESPLORATA

Nell'esempio la Sopravvissuta si muove dalla Stanza dell'Ascensore a una Stanza inesplorata. Il giocatore ha già scartato una carta Azione per eseguire questo Movimento.

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



La Sopravvissuta scopre l'Archivio. Come indicato dal gettone Esplorazione, la Stanza è Malfunzionante e perciò viene posizionato il corrispondente segnalino sulla tessera. Fortunatamente, ci sono 3 Strumenti da trovare. La tessera Stanza viene ruotata in modo che il suo Contatore Strumento punti verso il numero 3.

Successivamente, la nostra coraggiosa Sopravvissuta deve eseguire un tiro Rumore poiché è entrata in una Stanza vuota.



ESEMPIO DI MOVIMENTO IN UNA STANZA VUOTA



Nell'esempio la Sopravvissuta entra nell'Archivio.

Il giocatore scarta una carta Azione, sposta la miniatura del Personaggio ed esegue un TIRO RUMORE.

Il risultato è 2, quindi viene posizionato un segnalino Rumore (alone verde) nel Corridoio collegato all'Archivio che mostra il numero "2" (alone rosso). Se il Corridoio "2" contenesse già un segnalino Rumore, avrebbe luogo un Incontro. Fortunatamente per la Sopravvissuta, è tutto sotto controllo... per ora.

ESEMPIO DI MOVIMENTO IN UNA STANZA OCCUPATA



Nell'esempio, la Sopravvissuta si muove verso una Stanza già occupata dall'Inserviente. Poiché è già presente qualcuno nella Stanza, NON è richiesto alcun TIRO RUMORE.

Si applicherebbe la stessa regola anche se la Sopravvissuta si muovesse in una Stanza contenente un Intruso. NON sarebbe richiesto alcun TIRO RUMORE.

GETTONI ESPLORAZIONE



In Nemesis: Lockdown ci sono due tipi di gettoni Esplorazione: Sotterraneo e Superficie. I gettoni Esplorazione Superficie vengono utilizzati solo con il lato alternativo del tabellone.

Ulteriori informazioni sul lato alternativo del tabellone a pagina 30: "Modalità di gioco".

Il lato frontale di ogni gettone Esplorazione mostra:

- 1) un numero che indica la quantità di Strumenti in una determinata Stanza
 - 2) un simbolo Effetto speciale
- Si risolvono nel seguente modo:

1) PREDISPORRE IL NUMERO DI STRUMENTI IN UNA STANZA

Dopo aver rivelato il gettone Esplorazione, ruotate la tessera Stanza fino a che il numero mostrato sul gettone combaci con il simbolo Contatore Strumento stampato sul tabellone. Questo rappresenta l'esatta quantità di Strumenti che possono essere recuperati in quella Stanza.

Eccezione: non predisponete il numero di Strumenti quando la Stanza Nido è rivelata. Ulteriori informazioni su Ricercare Strumenti a pagina 26: "Oggetti e Strumenti" e sulla carta Azione Ricerca.



Contatore Strumento predisposto su 2

2) RISOLVERE EFFETTI SPECIALI

Un gettone Esplorazione può generare i seguenti effetti:



SILENZIO:

Non accade nulla.

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

Se questo gettone è stato rivelato a causa di un Movimento Cauto, piazzate comunque un segnalino Rumore.



PERICOLO:

Non eseguite il tiro Rumore per questo Movimento.

Se è presente qualche Intruso nelle Stanze adiacenti (e non è in Combattimento con un altro Personaggio), spostatelo in questa Stanza. Se sono presenti più Intrusi, spostateli tutti.

Tenete presente che un Intruso che cerca di attraversare un Corridoio con Portelloni Chiusi li distruggerà invece di muoversi!

Se non sono presenti Intrusi nelle Stanze adiacenti (o se sono in Combattimento), posizionate un segnalino Rumore in ogni Corridoio collegato a questa Stanza che non abbia un segnalino Rumore già presente (inclusi i Corridoi Tecnici, se è presente un loro Ingresso nella Stanza).

Se questo gettone è stato rivelato a causa di un Movimento Cauto, dovete risolvere l'effetto Pericolo.

Ulteriori informazioni sui segnalini Rumore a pagina 19.

Ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici a pagina 18.

Ulteriori informazioni sul Combattimento a pagina 20.



SECREZIONE:

Posizionate un segnalino Secrezione nel corrispondente spazio sulla plancia del Personaggio a indicare che è stato ricoperto di Secrezione.

Ulteriori informazioni sui segnalini Secrezione a pagina 19.



FUOCO:

Posizionate un segnalino Fuoco in questa Stanza.

Ulteriori informazioni sui segnalini Fuoco a pagina 19.



MALFUNZIONAMENTO:

Posizionate un segnalino Malfunzionamento in questa Stanza.

Ulteriori informazioni sui segnalini Malfunzionamento a pagina 19.



PORTELLONI:

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

Ulteriori informazioni sui segnalini Portellone a pagina 19.

Dopo aver risolto un gettone Esplorazione, rimuovetelo dal gioco.

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

TIRO RUMORE



I rumori riecheggiano attraverso il Complesso... A volte provengono dai macchinari, altre volte invece dagli Intrusi.

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

Quando entrate in una Stanza, tirate un dado Rumore e risolvete l'effetto in base al risultato:



RISULTATO PARI A 1, 2, 3 O 4:

Posizionate un segnalino Rumore nel Corridoio con il numero corrispondente al risultato del tiro Rumore e collegato alla Stanza nella quale siete entrati (inclusi i Corridoi Tecnici, se è presente un loro Ingresso nella Stanza).

Ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici a pagina 18.

I Corridoi non possono mai contenere più di 1 segnalino Rumore. Se dovete posizionare un segnalino Rumore in un Corridoio che ne contiene già uno, risolvete un Incontro.

Ulteriori informazioni sugli Incontri a pagina 20.

Ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici a pagina 18.

Ulteriori informazioni sui segnalini Rumore a pagina 19.



PERICOLO:

Se è presente qualche Intruso in una Stanza adiacente (e non è in Combattimento con un altro Personaggio), spostatelo in questa Stanza. Se sono presenti più Intrusi, spostateli tutti.

Tenete presente che un Intruso che cerca di attraversare un Corridoio con Portelloni Chiusi li distruggerà invece di muoversi!

Ulteriori informazioni sui segnalini Portellone a pagina 19.

Se non sono presenti Intrusi nelle Stanze adiacenti (o se sono in Combattimento), posizionate un segnalino Rumore in ogni Corridoio collegato a questa Stanza che non abbia un segnalino Rumore già presente (inclusi i Corridoi Tecnici, se è presente un loro Ingresso nella Stanza).

Ulteriori informazioni sui segnalini Rumore a pagina 19.

Ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici a pagina 18.

Ulteriori informazioni sul Combattimento a pagina 20.



SILENZIO:

Non accade nulla. Non piazzate alcun segnalino Rumore.

Se il Personaggio ha un segnalino Secrezione sulla sua plancia, risolvete invece "Pericolo".

CHIARIMENTI SUL RUMORE



Nonostante il segnalino Rumore (alone blu) sia nella parte di Corridoio con il Portellone Chiuso, esso ha effetto sull'INTERO Corridoio. I segnalini Rumore NON hanno MAI effetto solo su una parte del Corridoio "da un lato del Portellone".



Quando un segnalino Rumore è nello spazio Corridoi Tecnici (cerchio verde), esso viene trattato come se fosse in ogni Ingresso del Corridoi Tecnici sull'intero tabellone. In questo esempio, ci sono due segnalini Rumore nei Corridoi collegati alla Stanza di Guardia: uno nel Corridoio numero 4, con il Portellone Chiuso (alone blu), e l'altro nei Corridoi Tecnici (cerchio verde).

NOTE ADDIZIONALI SUL MOVIMENTO DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi si muovono in diversi momenti della partita (per esempio quando si risolve una carta Evento durante la Fase Evento). Ogni volta che una regola vi fa muovere uno o più Intrusi, essa spiega nel dettaglio come agire.

Importante: se un Intruso termina il suo Movimento in una Stanza inesplorata, non rimuovetelo e non rivelate la Stanza (o il suo gettone Esplorazione).

Se vi viene chiesto di posizionare un Intruso Adulto sul tabellone, ma tutte e 8 le miniature sono già sul tabellone, gli Intrusi Adulti eseguono una Ritirata. Rimuovete tutte le miniature degli Intrusi Adulti che non sono impegnati in Combattimento e rimettete nel sacchetto Intruso lo stesso numero di gettoni Intruso (se possibile).

Poi, posizionate una miniatura Intruso Adulto nella Stanza dove ha avuto luogo l'Incontro.

CORRIDOI TECNICI

I Corridoi Tecnici si estendono sotto la base, utilizzando grotte naturali e tunnel come condotti. L'idea geniale che ha dimezzato il costo della loro costruzione ora porta con sé altri frutti marci: poiché le grotte sono collegate a quasi tutte le Stanze del Complesso, orrori indicibili possono apparire ovunque e in qualsiasi momento.



- 1) Spazio Corridoi Tecnici
- 2) Esempio di Ingresso ai Corridoi Tecnici

Sia gli Ingressi ai Corridoi Tecnici (presenti in alcune Stanze), sia lo spazio speciale Corridoi Tecnici non sono accessibili ai Personaggi.

A parte queste restrizioni sul movimento, i Corridoi Tecnici funzionano come normali Corridoi in tutti gli altri aspetti.

La carta Azione Condotti di Ventilazione del mazzo Azione Sopravvissuta, l'Azione Stanza Ingresso della Grotta e la carta Strumento Piante delle Grotte sono le uniche eccezioni a questa regola.

Se (per esempio, come risultato di un tiro Rumore), un segnalino Rumore dovesse essere posizionato e il numero portasse all'Ingresso di un Corridoio Tecnico, quel segnalino Rumore dovrà essere posizionato sullo spazio Corridoi Tecnici.

I Corridoi non possono mai contenere più di 1 segnalino Rumore. Se dovete posizionare un segnalino Rumore in un Corridoio che ne contiene già uno, risolvete un Incontro.

Ulteriori informazioni sugli Incontri a pagina 20.

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

SCALE DI EMERGENZA



Tutte le Stanze tra le Sezioni sono Scale di Emergenza. Sono sempre considerate nell'Oscurità e dovrebbero essere trattate come Stanze Nere prive di Azione.

Muoversi tra le Sezioni senza alcuna sorgente luminosa (come un Glowstick o una Torcia) è un'impresa pericolosa.

Ulteriori informazioni sull'Oscurità a pagina 24: "Energia".

Ulteriori informazioni su Glowstick e Torcia sulle relative carte Strumento.

Esse possono contenere un segnalino Malfunzionamento, che non ha altro Effetto se non ridurre il numero di segnalini Malfunzionamento nella riserva.

Nota: lo svuotamento della riserva di segnalini Malfunzionamento porta alla distruzione dell'intero Complesso.

Ulteriori informazioni sul Malfunzionamento a pagina 19.

Le Scale di Emergenza non sono considerate come parte di alcuna Sezione (pertanto, si trovano sempre in una Sezione diversa, ad esempio, per gli effetti degli Eventi).



SEGNALINI E GETTONI



SEGNALINI RUMORE

I segnalini Rumore servono solo a marcare i Corridoi in cui è stato generato rumore da un precedente Tiro Rumore.

Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore vedete pagina 17.



SEGNALINI SECREZIONE

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

Ulteriori informazioni sui tiri Rumore a pagina 17.

Il segnalino Secrezione è un generico segnalino Status, posizionato nello spazio Secrezione della plancia Personaggio. Un Personaggio può avere solo 1 segnalino Secrezione. Se ne deve ricevere un altro, non accade nulla.

Nota: Un Personaggio può ricevere un segnalino Secrezione per svariate ragioni, non solo a causa di un gettone Esplorazione. I Personaggi possono liberarsi del segnalino Secrezione usando la carta Strumento Vestiti (vedete carte Strumento) o facendo un'Azione Stanza di Decontaminazione (vedete "Spiegazione delle Stanze").



SEGNALINI FUOCO

I segnalini Fuoco hanno 3 funzioni: 1) feriscono i Personaggi che terminano il loro round in una Stanza in Fiamme, 2) provocano Danni agli Intrusi e 3) possono causare l'esplosione dell'intero Complesso.

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

Ricordate che il round di un Personaggio è composto da 2 Azioni (oppure da 1 Azione e dal passare o semplicemente dal passare).

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

Ulteriori informazioni sulle Ferite Leggere a pagina 23: "Ferite e Morte del Personaggio".

Ulteriori informazioni sulle Azioni a pagina 13: "Fase Giocatori".

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

Ulteriori informazioni sui Danni agli Intrusi a pagina 21: "Danni e Morte dell'Intruso".

3) Ci sono 12 segnalini Fuoco nel gioco. Se vi viene richiesto di posizionare un segnalino Fuoco e non ve ne sono più nella riserva, il Complesso esplose e la partita termina.

Nota: Alcune carte Evento potrebbero far divampare il Fuoco nelle Stanze adiacenti, quindi prestate attenzione!

Ulteriori informazioni sulla Fine della Partita a pagina 12.

Una Stanza non può mai contenere più di un segnalino Fuoco. Se vi viene richiesto di posizionarne un altro, non accade nulla. Un segnalino Fuoco può essere posizionato in una Stanza Inesplorata (cioè a causa dell'effetto di una carta Evento). Tutti i segnalini Fuoco scartati ritornano nella riserva dei segnalini Fuoco.

Potete comunque eseguire un'Azione Stanza e/o un'Azione Ricerca anche se è presente un segnalino Fuoco nella Stanza.



SEGNALINI MALFUNZIONAMENTO

I segnalini Malfunzionamento hanno 2 funzioni: 1) impediscono ai personaggi di svolgere l'Azione Stanza della Stanza in cui si trovano e 2) possono provocare la distruzione del Complesso e, di conseguenza, la morte tutti quelli che sono sul tabellone.

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

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

Importante: un segnalino Malfunzionamento non può mai essere posizionato nel Nido o nella Stanza Contaminata.

Nota: un segnalino Malfunzionamento può essere posizionato in una Stanza per svariate ragioni, non solo a causa di un gettone Esplorazione (ad esempio per alcuni Eventi o Azioni). Sono in grado di disabilitare anche le Stanze Speciali (come il Deposito, la Stanza di Isolamento, la Stanza di Allerta o le Stanze degli Ascensori).

Nota: un segnalino Malfunzionamento nella Stanza di Isolamento non ha effetto sui Personaggi già rinchiusi.

2) Ci sono 10 segnalini Malfunzionamento nel gioco. Se vi viene richiesto di posizionare un segnalino Malfunzionamento e non ve ne sono più nella riserva, la base è distrutta e la partita termina.

Ulteriori informazioni sulla Fine della Partita a pagina 12.

Una Stanza non può mai contenere più di un segnalino Malfunzionamento. Se vi viene richiesto di posizionarne un altro, non accade nulla. Un segnalino Malfunzionamento non può essere posizionato in una Stanza Inesplorata (per esempio a causa dell'effetto di una carta Evento).

Tutti i segnalini Malfunzionamento scartati ritornano nella riserva dei segnalini Malfunzionamento.



Se è presente un segnalino Malfunzionamento in una Stanza con un Computer, il Computer non è disponibile: comportatevi come se non fosse presente il simbolo Computer.

Ulteriori informazioni sui Computer a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".



SEGNALINI PORTELLONE

I segnalini Portellone vengono posizionati solo nei Corridoi. Ogni Corridoio non può avere più di 1 segnalino Portellone.

I segnalini Portellone non hanno alcun effetto sui segnalini Rumore.

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



● **PORTELLONI CHIUSI** – sono identificati da un segnalino Portellone posizionato in piedi in un Corridoio.

Un Portellone Chiuso impedisce ai Personaggi e agli Intrusi di attraversare questo Corridoio (impedisce anche il lancio di Granate).

Ulteriori informazioni sulle Granate sulle relative carte Strumento.

Quando uno o più Intrusi tentano di attraversare un Corridoio con un segnalino Portellone Chiuso, non muovono, ma distruggono quel Portellone. Questo vale anche per gli Intrusi che tentano di muoversi a causa del risultato Pericolo di un tiro Rumore.

Ulteriori informazioni sul Movimento dell'Intruso a pagina 18: sulla Fase Eventi a pagina 12 e sulla Ritirata dell'Intruso a pagina 21.



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



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

Se vi viene richiesto di posizionare un segnalino Portellone e non ve ne sono più nella riserva, prendete un segnalino Portellone non Distrutto dal tabellone e posizionatelo nel Corridoio indicato.

Se più Intrusi si muovono da una stessa Stanza, il loro Movimento è considerato simultaneo: distruggono il Portellone e rimangono tutti nella Stanza di partenza. I portelloni non influenzano in alcun modo i segnalini Rumore e la risoluzione degli Incontri.



INCONTRO E COMBATTIMENTO

INCONTRO

Avviene un Incontro ogni volta che un nuovo Intruso compare sul tabellone in una Stanza dove è presente un Personaggio (dopo aver pescato il gettone Intruso dal sacchetto Intruso).

Il primo Incontro è un punto critico della partita perché i giocatori devono scegliere uno dei loro Obiettivi e scartare l'altro.

Ulteriori informazioni sui tiri Rumore a pagina 17.

Si può verificare un Incontro anche a causa degli Effetti di alcune carte Evento o Attacco dell'Intruso.

Nota: il movimento di un Intruso da una Stanza a un'altra Stanza dove è presente un Personaggio non conta come Incontro.

Per risolvere un Incontro, seguite i passi riportati di seguito:

- 1) **Scartate tutti i segnalini Rumore** da tutti i Corridoi collegati a questa Stanza (compresi i Corridoi Tecnici, se è presente un Ingresso ai Corridoi Tecnici).
- 2) **Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.** Ogni gettone Intruso ha un simbolo Intruso su un lato e uno o due numeri sul lato opposto. Uno è utilizzato se siete in una Sezione con Energia, l'altro se siete in una Sezione priva di Energia.

Ulteriori informazioni sui gettoni Predatore Notturno qui di seguito.

- 3) **Posizionate una miniatura Intruso nella Stanza.** La tipologia di Intruso deve corrispondere al simbolo Intruso mostrato sul gettone. La descrizione dei simboli Intruso è riportata sulla plancia Laboratorio.
- 4) **Confrontate il numero riportato sul gettone Intruso con il numero di carte in mano al giocatore** (contano sia le carte Azione, sia le carte Contaminazione).

Se il numero di carte Azione in mano al giocatore è inferiore al numero riportato sul gettone Intruso, ha luogo un Attacco a Sorpresa. Se il numero di carte Azione in mano al giocatore è uguale o superiore, nulla accade.

Mettete da parte il gettone Intruso pescato: potrebbe tornare nel sacchetto se un Intruso di quella tipologia si nasconde (ad esempio entrando nei Corridoi Tecnici durante il Movimento Intruso).

GETTONI PREDATORE NOTTURNO

In Nemesis: Lockdown, i gettoni Intruso hanno 2 numeri sul retro. Questi sono i gettoni Predatore Notturno. I Predatori Notturni sono molto più letali nell'oscurità e sarà molto più difficile proteggersi dagli Attacchi a Sorpresa in tali situazioni. Sono trattati come normali gettoni Intruso per tutti gli altri intenti e scopi.



Quando confrontate il numero di carte Azione in mano con il numero sul gettone Intruso, confrontate:

Il primo numero (minore) se il Personaggio non è nell'Oscurità.

Il secondo numero (maggiore) se il Personaggio è nell'Oscurità.

ATTACCO A SORPRESA:

L'Attacco a Sorpresa è un Attacco dell'Intruso che avviene solamente durante un Incontro. Se il giocatore ha in mano un numero di carte inferiore al numero riportato sul gettone Intruso pescato, ha luogo un Attacco a Sorpresa.

Ulteriori informazioni sull'Attacco dell'Intruso a pagina 22: "Incontro e Combattimento".

Ulteriori informazioni sui gettoni Predatore Notturno a pagina 20.



GETTONE VUOTO

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

Se il gettone Vuoto era l'ultimo gettone del sacchetto Intruso, aggiungete 1 gettone Intruso Adulto nel sacchetto Intruso.

Se non sono più disponibili ulteriori gettoni Intruso Adulto, nulla accade.

Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto Intruso.

Questo Incontro termina.

Nota: le regole del gettone Vuoto relative allo Sviluppo del sacchetto Intruso durante la Fase Evento sono leggermente diverse.

ENTRARE IN UNA STANZA CON UN INTRUSO

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

ESEMPIO DI INCONTRO



La Sopravvissuta si sta muovendo dalla Stanza dell'Ascensore ad una Stanza adiacente. Nei Corridoi collegati a quella Stanza sono presenti 2 segnalini Rumore. Come avviene sempre entrando in una Stanza vuota, il giocatore che controlla la Sopravvissuta deve eseguire un tiro Rumore. Il risultato è 2 e, poiché è già presente un segnalino Rumore, ha luogo un Incontro.

Il giocatore rimuove tutti i segnalini Rumore dai Corridoi collegati a quella Stanza e pesca un gettone Intruso dal sacchetto Intruso.

Pesca un gettone Intruso Adulto con i numeri "2" e "3" sull'altro lato. L'Energia in questa Sezione è attiva, perciò il numero minore è confrontato con il numero di carte in mano al giocatore (incluse eventuali carte Contaminazione): una sola carta in questo caso.

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

COMBATTIMENTO

Ogni volta che un Personaggio e un Intruso si trovano nella stessa Stanza, sono considerati in Combattimento.

In Combattimento, un Personaggio può attaccare un Intruso o Fuggire durante i propri round di 2 Azioni nella Fase Giocatori. Gli Intrusi attaccano i Personaggi durante la Fase Evento.

Alcune Azioni non possono essere eseguite in Combattimento: vedete "Simbolo Combattimento" a pagina 14.

Ulteriori informazioni sui turni a pagina 13: "Fase Giocatori".

Ulteriori informazioni sull'Attacco dell'Intruso a pagina 22: "Incontro e Combattimento".



UN PERSONAGGIO ATTACCA UN INTRUSO

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

Ulteriori informazioni sui round a pagina 13 e sulle Azioni a pagina 14.

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

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

Risultati del dado Combattimento:



– Bersaglio mancato.



– Se il vostro bersaglio è una Larva o un Aracnide, infliggete 1 Danno al vostro bersaglio. Altrimenti, è un bersaglio mancato.



– Se il vostro bersaglio è una Larva, un Aracnide o un Intruso Adulto, infliggete 1 Danno al vostro bersaglio. Altrimenti, è un bersaglio mancato.



– Infliggete 1 Danno al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).



– Infliggete 2 Danni al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).

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

Ulteriori informazioni sulle Armi a pagina 25: "Oggetti e Strumenti".

Ulteriori informazioni su Danni e Morte dell'Intruso a pagina 21.

DADO VANTAGGIO

Il dado Vantaggio è un tipo speciale di dado Combattimento. Tutti gli effetti (ad esempio, rilancio dei dadi Combattimento) che si riferiscono a un dado Combattimento sono applicabili al dado Vantaggio.

Quando sparano in una Sezione con Energia, i giocatori devono usare il dado Vantaggio al posto di uno normale. Questo dado introduce due nuovi risultati:



– Scartate una carta Azione per infliggere 1 Danno al vostro bersaglio.



– Infliggete 1 Danno al vostro bersaglio. Scartate una carta Azione per infliggere 2 Danni invece di 1.

Il risultato  non conta mai come  o  indipendentemente dal fatto che una carta sia stata scartata o meno.

Importante: il dado Vantaggio non può essere utilizzato durante un Attacco in Mischia.

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

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

Risultati del dado Combattimento:

-  – Bersaglio mancato. Il vostro Personaggio subisce 1 Ferita Grave.
-  – Se il vostro bersaglio è una Larva o un Aracnide, infliggete 1 Danno al vostro bersaglio. Altrimenti, è un bersaglio mancato e il vostro Personaggio subisce 1 Ferita Grave.
-  – Se il vostro bersaglio è una Larva, un Aracnide o un Intruso Adulto, infliggete 1 Danno al vostro bersaglio. Altrimenti, è un bersaglio mancato e il vostro personaggio subisce 1 Ferita Grave.
-  – Infliggete 1 Danno al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).
-  – Infliggete 1 Danno (sì, solo 1!) al vostro bersaglio (indipendentemente dalla tipologia di Intruso).

Ulteriori informazioni a pagina 21: “Danni e Morte dell’Intruso”.

Ulteriori informazioni su Ferite Gravi a pagina 23.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



La Sopravvissuta prova a sparare a un Intruso con il suo Fucile d'Assalto. Dopo aver usato 1 carta Azione, scarta 1 Munizione dalla carta arma e tira il dado Combattimento. Il risultato è 2 Colpi andati a segno, ma la carta Fucile d'Assalto afferma che “Ogni volta che infliggi almeno un Danno, infliggi 1 Danno addizionale”. Complessivamente, sulla miniatura dell’Intruso vengono posizionati 3 segnalini Danno.

Dopo aver posizionato i segnalini Danno, vengono controllati gli Effetti del Danno (rappresentano la resistenza dell’Intruso). Viene pescata 1 carta Attacco del Predatore Notturno; viene considerato solo il numero nel simbolo “sangue” e confrontato con il numero di segnalini Danno sull’Intruso: poiché il numero è maggiore dei segnalini Danno, l’Intruso è ancora vivo.

FUGA DEL PERSONAGGIO

Nel suo round un Personaggio può anche tentare la Fuga dal Combattimento eseguendo un'Azione Base Movimento per andarsene in una Stanza adiacente (esplorata o inesplorata). Prima di muovere la miniatura, risolvete un **Attacco dell’Intruso**.

Ulteriori informazioni a pagina 22: “Attacco dell’Intruso”.

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

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

Se questa è una Stanza inesplorata, eseguite un’Esplorazione seguendo le regole base.

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

Importante: se il Personaggio Fugge in una Stanza senza altri Personaggi o Intrusi, eseguite un tiro Rumore come dopo un normale Movimento.

Nota: alcune Azioni, oltre all’Azione Base di Movimento, consentono a un Personaggio di Fuggire, ma modificano ulteriormente questa regola, per esempio il Diversivo (vedete le carte Azione).

ESEMPIO DI FUGA



Dopo aver inflitto un Danno all’Intruso, la Sopravvissuta decide di Fuggire. Il giocatore spende una carta Azione (Costo del Movimento) e decide di muoversi verso la stanza dell’Ascensore.

Tutte le volte che gli Intrusi attaccano un Personaggio che tenta di Fuggire, viene pescata una carta Attacco dell’Intruso. In questo caso, è una carta Sete di Sangue, con un simbolo Aracnide: l’attacco va a segno e infligge alla Sopravvissuta una Ferita Grave. Morsa e gravemente ferita, la Sopravvissuta si muove nella Stanza dell’Ascensore.

A mali estremi, estremi rimedi!

Un tubo di metallo, un attrezzo pesante, il calcio di un fucile, qualsiasi cosa può trasformarsi in un’arma in una situazione disperata. Il Combattimento Ravvicinato funziona come una Sparatoria, ma i rischi sono ancora maggiori. Se l’Attacco non va a buon fine, il Personaggio riceve immediatamente una Ferita Grave e in più corre il rischio di essere contaminato.

DANNI E MORTE DELL'INTRUSO



Simbolo “Sangue”



Gettoni Carcassa Intruso

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

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

- **Larva e Uova**: è sufficiente 1 Danno a ucciderle. Rimuovete la loro miniatura dal tabellone.
- **Aracnide o Intruso Adulto**: pescate 1 carta Attacco dell’Intruso, considerate solamente il simbolo “sangue” presente nell’angolo in alto a sinistra della carta.

Se il numero del simbolo “sangue” è **uguale o inferiore** al numero di segnalini Danno presenti sulla miniatura dell’Intruso, l’Intruso è **morto**: rimuovete la sua miniatura dal tabellone e posizionate 1 gettone **Carcassa Intruso** nella Stanza dove è stato ucciso (indicherà un Oggetto Carcassa Intruso).

Se il numero del simbolo “sangue” è maggiore, l’Intruso è ancora vivo.

- **Nutrice o Regina** – pescate 2 carte Attacco dell’Intruso, sommate il valore dei due simboli “sangue” e comparate il totale con il numero di segnalini Danno presenti sulla miniatura dell’Intruso. Calcolate il risultato usando lo stesso metodo descritto in precedenza per l’Aracnide e l’Intruso Adulto.

Nota: il simbolo “sangue” rappresenta il livello di resistenza dell’Intruso. Il valore può variare da Intruso a Intruso, in base alle carte pescate dopo ogni Attacco riuscito. Viene pescata una nuova carta Attacco dell’Intruso dopo ogni Attacco riuscito, non solo una volta per round.



Simbolo Ritirata

RITIRATA DELL'INTRUSO

Gli Intrusi possono sembrare spietati, ma non sono completamente stupidi. Possono decidere di Fuggire se stanno subendo troppi Danni o se qualcuno è così fortunato da riuscire a colpirli in uno dei loro punti deboli.

Quando controllate gli Effetti del Danno, se è presente una freccia Ritirata nel simbolo “sangue” di una delle carte Attacco dell’Intruso pescate, l’Intruso riesce a fuggire.

Pescate una carta Evento e spostate l’Intruso nella Stanza adiacente tramite il Corridoio il cui numero è riportato nella sezione Movimento Intruso della carta. Poi, scartate la carta Evento.

L’intruso che si Ritira porta con sé tutti i segnalini Danno ricevuti fino a quel momento. Tuttavia, se un Intruso si Ritira in un Corridoio Tecnico, rimuovete i segnalini Danno quando rimuovete la sua miniatura.

La Regina e le Nutrici si Ritirano quando almeno una delle due carte Attacco dell’Intruso pescate mostra il simbolo Ritirata.

Ulteriori informazioni sulle carte Evento a pagina 13.

Ulteriori informazioni sui Corridoi Tecnici a pagina 18.

ATTACCO DELL'INTRUSO

Gli Attacchi degli Intrusi si verificano in 3 casi:

- Attacco a Sorpresa

Ulteriori informazioni sull'Attacco a Sorpresa a pagina 20: "Incontro".

- Attacco dell'Intruso nella Fase Evento

Ulteriori informazioni sull'Attacco dell'Intruso a pagina 13: "Fase Evento".

- Fuga del Personaggio

Ulteriori informazioni sulla Fuga a pagina 21.

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

1) Scegliete il Personaggio che deve subire l'Attacco dell'Intruso. Un Intruso può attaccare solamente Personaggi nella sua stessa Stanza. Se è presente più di un Personaggio nella Stanza, l'Intruso attacca il Personaggio il cui giocatore ha il minor numero di carte Azioni nella propria Mano. In caso di parità, viene Attaccato il giocatore con il gettone Primo Giocatore (o il giocatore seguente in ordine di turno). Nel caso di un Attacco a Sorpresa, viene sempre attaccato il Personaggio che ha causato l'Incontro.

Nel caso di Fuga, viene attaccato il Personaggio che sta Fuggendo.

2) Pescate e risolvete 1 carta Attacco dell'Intruso:

- se la carta mostra un simbolo Intruso corrispondente all'Intruso che sta attaccando, risolvete gli effetti descritti sulla carta.

Alcune carte Attacco dell'Intruso hanno un effetto aggiuntivo risolto solo nelle Sezioni prive di Energia. Questi effetti sono identificati dallo speciale sfondo Oscurità. Il simbolo Intruso deve comunque corrispondere.

- Se la carta non mostra un simbolo Intruso corrispondente all'Intruso che sta attaccando, l'Attacco non riesce.

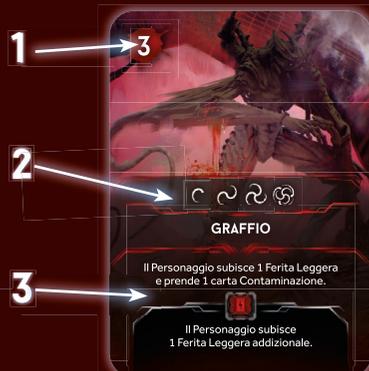
Per le spiegazioni dei Simboli Intruso vedete la plancia Laboratorio.

Importante: durante un Attacco dell'Intruso, ignorate il simbolo "sangue" presente nell'angolo in alto a sinistra della carta Attacco dell'Intruso.

Ulteriori informazioni sull'Oscurità a pagina 24.

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

ESEMPIO DI UNA CARTA ATTACCO DELL'INTRUSO



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

2) Simboli Intruso. Mostrano le diverse tipologie di Intruso che possono eseguire questo Attacco. Quando pescate una carta durante un Attacco dell'Intruso (in un Incontro o in una Fase Evento), se uno dei simboli riportati corrisponde alla tipologia di Intruso che sta attaccando, risolvete l'Effetto Attacco della carta.

3) Effetto Attacco dell'Intruso. In questo esempio il Personaggio attaccato subisce 1 Ferita Leggera e riceve una carta Contaminazione. Se si trova nell'Oscurità, il Personaggio subisce 1 Ferita Leggera addizionale.

Ulteriori informazioni sull'Oscurità a pagina 24.

INFESTAZIONE

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

- rimuovete la miniatura Larva dal tabellone. Poi, se il Personaggio attaccato non ha una Larva sulla sua plancia Personaggio, piazzane una lì.
- Il Personaggio attaccato riceve 1 carta Contaminazione.

Ulteriori informazioni sulla Contaminazione di seguito.

CARTE CONTAMINAZIONE



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

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

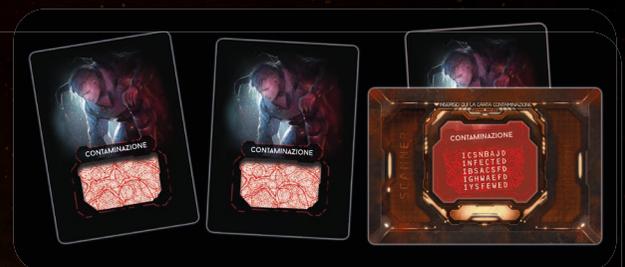
Le carte Contaminazione rappresentano uno svantaggio per il giocatore, perché vengono tenute nella Mano come le normali carte Azione, ma non forniscono Azioni aggiuntive e **non possono essere spese per pagare il Costo delle altre Azioni**. Possono però essere scartate quando passate.

Ogni carta Contaminazione contiene informazioni nascoste: il Personaggio che le possiede potrebbe essere INFETTO oppure no. Questa informazione è nascosta da un pattern colorato sovrapposto al testo. A meno che la carta non venga "Scansionata", il giocatore non sarà a conoscenza di questa informazione fino alla fine della partita. Se il Personaggio non Scansiona le proprie carte Contaminazione prima della fine della partita, il giocatore potrebbe perdere la partita a causa di un'infezione a sorpresa.

Nota: alcune carte Evento potrebbero obbligare i giocatori a Scansionare le proprie carte Contaminazione.

Ulteriori informazioni alle pagine 10 e 12: "Scopo dei giocatori e fine della partita".

SCANSIONARE E RIMUOVERE LE CARTE CONTAMINAZIONE



Un Personaggio può tentare di sbarazzarsi delle proprie carte Contaminazione in vari modi: per esempio con la carta Azione Riposo, con le Azioni Stanza di Decontaminazione o Chirurgia o ancora con l'Azione Strumento Antisettico).

Ogni descrizione della carta / Stanza spiega nel dettaglio la procedura da seguire. La maggior parte delle procedure richiede una Scansione delle carte Contaminazione. La Scansione si esegue nel seguente modo:

Prendete la carta Contaminazione e inseritela nello **Scanner** in modo da inquadrare sotto alla pellicola rossa il campo cifrato della carta. In una delle righe di testo potrebbe ora comparire la parola INFETTO. Se questo non accade, la carta è da considerarsi **NON INFETTO**.

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

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

Ulteriori informazioni sulle Azioni Stanza alle pagine 27-29: "Spiegazione delle Stanze".

Se siete INFETTI, posizionate una miniatura Larva sulla vostra plancia Personaggio (e non rimuovete questa carta Contaminazione!).

Se è già presente una Larva sulla vostra plancia Personaggio, il vostro Personaggio muore: in più, posizionate 1 Aracnide nella Stanza dove è morto il Personaggio.

Se una regola vi richiede di **rimuovere** una carta Contaminazione, mettete la carta in fondo al mazzo Contaminazione.

ESEMPIO DI SCANSIONE DI UNA CARTA CONTAMINAZIONE



L'Inserviente decide di eseguire un'Azione Riposo, che richiede la Scansione della sua carta Contaminazione. Il giocatore inserisce la sua carta Contaminazione nello Scanner e scopre che è INFETTO!

Riprende in mano la carta Contaminazione e posiziona una miniatura Larva sulla sua plancia Personaggio, a indicare che l'Inserviente è stato infettato da un Intruso a un certo punto della partita.



Il giocatore che interpreta l'Inserviente dovrà cercare rapidamente un modo per sbarazzarsi del parassita. I modi migliori sarebbero un'Azione Stanza Chirurgia e l'Azione Strumento Neutralizzatore.

Come dice il vecchio detto, "Se può essere ferito, può essere ucciso". Ma come essere sicuri che il liquido che zampilla dalla Ferita di quell'alieno sia realmente sangue? Ad ogni modo, è utile sapere che sparare agli Intrusi serve sicuramente a ferirli. Il problema con loro è che non c'è mai modo di sapere quanto siano effettivamente messi male e se riuscirete a ucciderli prima di finire tutte le Munizioni.

Nonostante la passata esperienza dei membri dell'equipaggio della Nemesis con questi Intrusi, non c'è modo di sapere quanti Danni devono essere inflitti prima di ucciderne uno!

FERITA E MORTE DEL PERSONAGGIO

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



FERITE LEGGERE

Le ferite vengono annotate sul tracciato Ferita Leggera della plancia Personaggio del giocatore.

Quando un Personaggio subisce una Ferita Leggera, se non c'è nessun segnalino Stato sul tracciato Ferita, posizionatene uno nello spazio superiore.

Se il Personaggio subisce un'altra Ferita Leggera, spostate il segnalino lungo il tracciato. Se il segnalino raggiunge la terza posizione, scartate il segnalino e il Personaggio subisce una Ferita Grave.

Le Ferite Leggere sono inflitte e risolte una alla volta.

FERITE GRAVI

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

Ogni tipo di Ferita Grave ha un Effetto specifico, descritto sulla carta.

Importante: se un Personaggio ha più copie della stessa carta Ferita Grave, i loro Effetti NON sono cumulativi. Sarà, però, più difficile liberarsene.

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

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

Inoltre, quando un Personaggio muore, lascia cadere tutti i suoi Oggetti Pesanti nella Stanza dove è morto. Tutti i suoi Strumenti vengono rimossi dal gioco.

Ulteriori informazioni su Strumenti e Oggetti Pesanti a pagina 25.



BENDARE E GUARIRE FERITE

Durante la partita, un giocatore può Bendare e Guarire le proprie Ferite in molti modi (per esempio usando carte Strumento Vestiti, Suturatrice Medica, Medkit o con l'Azione Stanza Infermeria). Ogni carta Strumento o Azione Stanza descrive come viene trattata la Ferita.

BENDARE FERITE GRAVI: girate sul retro la carta Ferita Grave che il Personaggio ha subito. D'ora in avanti, ignoratene gli effetti; conta comunque come Ferita subita per il limite massimo di 3 Ferite Gravi.

GUARIRE: rimuovete (nel caso di una Ferita Leggera) o scartate (nel caso di una carta Ferita Grave Bendata) la Ferita indicata nell'Effetto della carta Azione.

Per ulteriori informazioni sulle Carte Strumento vedete Oggetti e Strumenti a pagina 25.

CONOSCENZA E DEBOLEZZA

CONOSCENZA

Acquisendo Conoscenza i Personaggi scoprono di più sulla nuova specie di Intrusi e sul modo migliore per combatterli. Alcuni livelli di Conoscenza offrono ai Personaggi la possibilità di accedere a opzioni più ampie dalle carte Azione o Strumenti (ad esempio la carta Azione Feromoni o la carta Strumento Reagente).

I Personaggi acquisiscono Conoscenza quando eseguono le seguenti Azioni:

- Analizzando una Debolezza nella Stanza Laboratorio o usando lo Strumento Set di Analisi: il personaggio acquisisce 3 Conoscenze. Scartate l'oggetto utilizzato. La Conoscenza viene acquisita indipendentemente dal fatto che sia stata scoperta una Debolezza usando una Stanza o uno Strumento.
- Usando una specifica Azione Computer: il Personaggio acquisisce 1 Conoscenza.
- Scoprendo il Nido: il Personaggio acquisisce 1 Conoscenza.
- Usando l'Azione Stanza Archivio: il Personaggio Attiva il proprio gettone Conoscenza e acquisisce 2 Conoscenze.
- Usando specifici Strumenti o Azioni: il Personaggio acquisisce le Conoscenze descritte nell'effetto indicato.

Ulteriori informazioni sulle Carte Azione a pagina 14.

Ulteriori informazioni sugli Strumenti a pagina 25: "Oggetti e Strumenti".

ATTIVAZIONE DEL GETTONE CONOSCENZA

I Personaggi nell'Archivio possono usare la sua Azione Stanza per Attivare il loro gettone Conoscenza e acquisire 2 Conoscenze. L'Attivazione di un gettone Conoscenza viene indicata girando il gettone sull'altro lato.

Un gettone Conoscenza Attivo indica che il Personaggio non potrà più usare l'Azione della Stanza Archivio. Questo è richiesto anche da alcuni Obiettivi del gioco.



Gettone Conoscenza Inattivo Gettone Conoscenza Attivo

Ulteriori informazioni sull'Archivio a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

DEBOLEZZA

Durante la preparazione della partita, avete posizionato casualmente 3 carte Debolezza sui 3 spazi Debolezza Intruso della plancia Laboratorio. Durante la partita avrete la possibilità di rivelare e sfruttare queste 3 Debolezze a indice del fatto che l'equipaggio sta gradualmente imparando a conoscere la forma di vita che infesta il Complesso.

La prima carta Debolezza è scoperta all'inizio della partita.

Per rivelare una carta Debolezza, un Personaggio deve analizzare uno degli Oggetti disponibili (Cadavere del Personaggio, Carcassa dell'Intruso, Uova degli Intrusi) nella Stanza Laboratorio.

Ulteriori informazioni sull'Analisi a pagina 27: "Spiegazione delle Stanze".

Ulteriori informazioni sugli Oggetti a pagina 25: "Oggetti e Strumenti".

Dopo aver analizzato un Oggetto, posizionate lo nel primo spazio vuoto sulla plancia Laboratorio e rivelate la carta Debolezza sotto ad esso.

Le carte Debolezza scoperte modificano le regole base degli Intrusi, dando un piccolo vantaggio contro di loro, ma solo ai Personaggi con determinati livelli di Conoscenza (3, 5 e 8). Se un Personaggio non possiede questi livelli di Conoscenza, non può sfruttare le Debolezze degli Intrusi.

Nota: due personaggi (Cavia e Sopravvissuta) iniziano la partita con 3 Conoscenze, quindi possono usare l'effetto della prima carta Debolezza fin da subito.

Sebbene i Personaggi non possano rivelare Debolezze usando lo stesso tipo di Oggetto più volte, possono tuttavia analizzare lo stesso tipo di Oggetto un numero qualsiasi di volte per acquisire Conoscenza.

Importante: in Nemesis: Lockdown, gli Oggetti Pesanti, una volta analizzati, sono consumati. Dovrete scartarli subito, indipendentemente da cosa abbia innescato l'effetto.

ESEMPIO DI RIVELARE UNA DEBOLEZZA



La Sopravvissuta ha usato l'Azione Stanza Laboratorio per rivelare una Debolezza usando un Uovo degli Intrusi. Ciò significa che per rivelare l'ultima Debolezza dovrete usare un Oggetto Carcassa dell'Intruso o Cadavere del Personaggio.

ENERGIA



Gettone Tempo
Inattivo



Gettone Tempo
Attivo

La maggior parte del Complesso all'inizio della partita è Alimentato, ma l'Energia va via via esaurendosi rapidamente: ciò è rappresentato dal lato rosso del gettone Tempo che indica che il Generatore d'Emergenza non è ancora entrato in funzione.



Sezione senza
Energia



Sezione con
Energia

Una Sezione del Complesso ha Energia quando il suo gettone Energia è sul lato blu. Le Sezioni con Energia hanno 4 regole aggiuntive:

- 1) I giocatori devono usare il dado Combattimento Vantaggio quando eseguono un'Azione Sparare.
- 2) I giocatori possono usare le Azioni speciali Computer nelle Stanze che riportano il simbolo Computer.
- 3) Per tutti gli effetti di gioco, i Personaggi nella Sezione indicata sono considerati non nell'Oscurità.
- 4) I segnalini Rumore in quella Sezione verranno rimossi durante la Fase Evento.

Ulteriori informazioni sul dado Vantaggio a pagina 20.

Ulteriori informazioni sulle Azioni Computer a pagina 15.

Ulteriori informazioni sull'Oscurità di seguito.

OSCURITÀ

Fintanto che i Personaggi rimangono nelle Sezioni senza Energia, sono considerati nell'Oscurità e di conseguenza sono influenzati da tutti gli effetti di gioco che si verificano nell'Oscurità.

Gli effetti Oscurità possono essere dati da carte Evento (come In agguato), carte Attacco dell'Intruso (come Graffio), gettoni Intruso...

Nota: quando il gioco vi consente di ignorare l'effetto Oscurità, potete ignorare qualsiasi effetto sopra menzionato relativo all'Oscurità.

GETTONI PREDATORE NOTTURNO

Durante un Incontro, i Personaggi nell'Oscurità risolvono sempre il valore più alto del gettone Intruso pescato.

Ulteriori informazioni sui gettoni Predatore Notturno a pagina 24.

RIPRISTINO DELL'ENERGIA

Nella sezione S-03, c'è una Stanza Generatore d'Emergenza, che può essere utilizzata per ripristinare l'Energia del Complesso. Non durerà a lungo, ma magari potrebbe essere sufficiente per portare a termine i vostri Obiettivi ed Evacuare con successo.

La Stanza Generatore d'Emergenza ha tre funzioni: 1) porta Energia ad alcune Sezioni del Complesso, 2) permette di riorganizzare i gettoni Energia nel Complesso e 3) rallenta il processo di Oscurità del Complesso.

Ulteriore Energia può essere ottenuta utilizzando la Stanza Generatore di Energia.

Ulteriori informazioni sulle Stanze Generatore d'Emergenza e Generatore di Energia alle pagine 27-29: "Spiegazione delle Stanze".

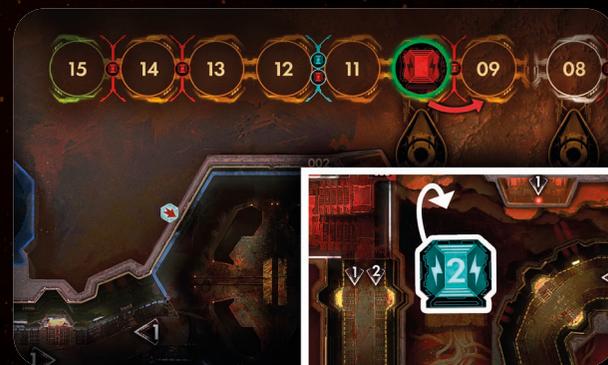
SOGLIA DI ENERGIA

Le Soglie di Energia sono stampate sul tabellone, sul tracciato del Tempo. Definiscono i momenti in cui la capacità Energetica del Complesso diminuisce.

Esistono due tipi di Soglie di Energia:

- Le Soglie Rosse riducono l'Energia solo se il Generatore d'Emergenza non è attivo (il gettone Tempo è sul lato rosso).
- Le Soglie Blu riducono sempre l'Energia.

Nota: le soglie blu sono le sole a prescindere dallo stato del Generatore d'Emergenza. Di conseguenza la capacità Energetica diminuisce molto più lentamente quando il Generatore d'Emergenza è attivo.



Ogni volta che il gettone Tempo oltrepassa una Soglia, controllate se si attiva. Se il gettone Tempo è sul lato rosso, si attiva attraversando una qualsiasi Soglia. Se il gettone Tempo è sul lato blu, si attiva solo attraversando una Soglia con entrambi i simboli blu e rosso; in altre parole, se il segnalino Tempo è sul lato blu e attraversa una Soglia rossa, non si attiva.

Se si attiva, l'Energia nel Complesso diminuisce: girate il gettone Energia attivo (blu) con il numero più alto sul lato inattivo (rosso).

Nota: alcuni effetti delle carte Azione (come Bypass) o delle carte Evento (come Sovraccarico di Energia) possono attivare o disattivare sorgenti di Energia aggiuntive e persino capovolgere il gettone Tempo!

ESEMPIO DI EFFETTO OSCURITÀ



La Sopravvissuta risolve un Incontro e pesca un gettone Intruso nella Sezione senza Energia. Può usare un Oggetto Torcia per risolvere il valore più basso riportato sul gettone.

Ulteriori informazioni sui gettoni Predatore Notturno a pagina 24.



OGGETTI E STRUMENTI

Usare lo Strumento appropriato al momento giusto può fare la differenza tra la vita e la morte. Gli Strumenti possono essere ottenuti in diversi modi:

- La maggior parte dei Personaggi inizia la partita con 1 specifica carta Strumento.
- Ogni Personaggio inizia il gioco con 1 carta Strumento Ricerca. Questa carta viene posizionata a faccia in giù in orizzontale. Una volta soddisfatti i suoi requisiti, la carta viene girata a faccia in su e posizionata in verticale: da quel momento in poi sarà come una normale carta Strumento.
- Un Personaggio può anche trovare numerosi Strumenti nelle Stanze, usando la carta Azione Ricerca.

Ulteriori informazioni sull'Azione Ricerca a pagina 26: "Ricerca".

- Un Personaggio può anche costruirsi speciali Strumenti Creati, assemblando altri Strumenti in suo possesso tramite l'Azione Base Creare.

Ulteriori informazioni sugli Strumenti Creati a pagina 26: "Creare".

- I Personaggi possono anche scoprire Oggetti Pesanti durante la partita (Cadavere del Personaggio, Carcassa dell'Intruso e Uova), che non sono rappresentati da carte ma da gettoni speciali o miniature. Tali Oggetti possono essere portati in giro dai Personaggi e vengono utilizzati in momenti specifici, quando è indicato da una carta Azione, un'Azione Stanza o un Evento (ad esempio, l'Azione Stanza Laboratorio).

Importante: alcuni Strumenti sono identificati come Monouso. Dopo averli usati, scartate la carta corrispondente.

Ogni volta che una carta Strumento viene scartata dopo l'uso, mettetela a faccia in su in una pila degli scarti. Quando una carta Strumento viene scartata senza essere utilizzata (come quando risolvete un'Azione Ricerca), rimettetela a faccia in giù in fondo al suo mazzo.

ESEMPIO DI CARTA STRUMENTO



- 1) Simbolo Componente Blu: indica che questa carta può essere usata con l'Azione Creare come componente del Neutralizzatore.
- 2) Simbolo Combattimento: indica che il Medkit non può essere usato in Combattimento.
- 3) Monouso: come indicato dal testo in giallo, la carta Medkit è scartata dopo l'uso. Dopo aver eseguito l'Azione Strumento Medkit, scartate la carta nella relativa pila degli scarti.
- 4) Costo dell'Azione: dovete scartare 1 carta Azione per eseguire questa Azione, oltre alla carta stessa.
- 5) Effetto dell'Azione: descrive tutti gli effetti dell'Azione. Alcune Azioni vi permetteranno di scegliere tra due diversi effetti (purché le loro condizioni siano soddisfatte). Il Medkit può essere utilizzato per Bendare 1 Ferita Grave OPPURE per Guarire 1 Ferita Grave Bendata.

MANI DEL PERSONAGGIO E INVENTARIO

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

I Personaggi possono anche trasportare gettoni Oggetti Pesanti. Tutti i gettoni Oggetto sono Oggetti Pesanti.

INVENTARIO

Tutti gli Strumenti normali possono essere tenuti segreti agli altri giocatori: metteteli nel vostro Inventario (portacarte in plastica), così che gli altri giocatori possano vedere solo il retro delle carte e il loro colore. Tuttavia, quando usate una carta Strumento, dovete rivelarla agli altri giocatori. Non c'è limite al numero di Strumenti che possono essere tenuti nell'Inventario.



SIMBOLO MANO, OGGETTI E STRUMENTI PESANTI

Gli **Strumenti Pesanti** (come le Armi) sono identificati dal simbolo Mano. Non possono mai essere tenuti segreti agli altri giocatori e non possono essere tenuti nell'Inventario.

Quando trovate/ottenete uno Strumento Pesante (o raccogliete un Oggetto Pesante) che volete tenere, dovete metterlo in uno dei due spazi Mano del Personaggio.

Un Personaggio può trasportare fino a 2 Strumenti/Oggetti Pesanti.

Per ulteriori chiarimenti sugli spazi Mano guardare la vostra plancia Personaggio.

Se entrambi gli spazi Mano del Personaggio sono occupati e volete trasportare un altro Strumento/Oggetto Pesante, siete costretti a Lasciar Cadere uno dei due.

Ulteriori informazioni sul Lasciar Cadere nel paragrafo qui a destra.

Ogni Arma acquisita durante la partita entra in gioco già carica di un certo quantitativo di gettoni Munizione. Due numeri sulla carta determinano la quantità di Munizioni di un'Arma: il primo numero indica la quantità iniziale, il secondo il quantitativo massimo.

A volte, potete Aggiungere una carta Strumento a un'altra carta Strumento. Lo Strumento aggiunto viene posizionato a fianco della carta Strumento indicata. D'ora in avanti, entrambe le carte vengono considerate come una singola carta!

Importante: lo Strumento Nastro Adesivo vi permette di combinare 2 Strumenti Pesanti, così che occupino 1 solo spazio Mano (NON si applica però agli Oggetti!).
Importante: un'Arma non può mai superare la quantità massima di Munizioni indicata sulla carta.

Gli Strumenti Pesanti sono carte Strumento che riportano il simbolo Mano. Gli Oggetti Pesanti sono gettoni: le Uova degli Intrusi (spesso si trovano nella Stanza Nido), il Cadavere del Personaggio (il gettone Cadavere del Personaggio identifica un Personaggio morto), la Carcassa dell'Intruso (un gettone Carcassa Intruso viene posizionato in seguito alla morte di un Intruso, ad eccezione delle Larve).



LASCIAR CADERE

Un Personaggio può Lasciar Cadere spontaneamente uno Strumento o un Oggetto dalle proprie Mani o dall'Inventario in qualsiasi momento durante il proprio round senza usare un'Azione.

Gli **Oggetti** rimangono nella Stanza dove sono stati Lasciati Cadere.

Gli **Strumenti** sono persi: rimettete la carta in fondo al loro mazzo.

Questo Complesso è pieno di cose utili. Certe volte basta dare un'occhiata in giro per la Stanza. Questo Glowstick potrebbe tornare utile e quei Reagenti, combinati con un Accendino, creeranno un perfetto Lanciatifiamme.



RICERCA

Oltre agli Strumenti specifici dei Personaggi, nel gioco ci sono carte Strumento di 4 colori:

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

Gli Strumenti dei primi tre di mazzi di carte (Rosse, Gialle e Verdi) possono essere trovati nelle Stanze sulle carte Azione Ricerca.

Ulteriori informazioni sull'Azione Ricerca sulla carta Azione Ricerca dei mazzi Azione.

Il colore dello Strumento trovato con l'Azione Ricerca deve corrispondere al colore della Stanza in cui è effettuata la Ricerca (Strumenti Gialli nelle Stanze Gialle, ecc). Il colore di una Stanza coincide con il colore di sfondo presente sulla tessera Stanza sotto al testo. Quando eseguite l'Azione Ricerca in una Stanza bianca, il giocatore può decidere di pescare da uno qualsiasi dei 3 mazzi. Ogni volta che un Personaggio esegue l'Azione Ricerca, il Contatore Strumenti di quella Stanza diminuisce di 1. Quando il Contatore raggiunge lo 0, la Stanza è Svuotata e non può più essere teatro di un'azione Ricerca.

Ulteriori informazioni sul Contatore Strumenti a pagina 17: "Gettoni Esplorazione".

ESEMPIO DI RICERCA



La Sopravvissuta esegue l'Azione Ricerca nell'Archivio. Scarta una carta Azione Ricerca e diminuisce di 1 il Contatore Strumenti. Poiché l'Archivio è una Stanza bianca, la Sopravvissuta può pescare 2 carte Strumento da uno qualsiasi dei 3 mazzi Strumento. Decide di ricercare Armi e Munizioni e pesca dunque dal mazzo Strumenti Rosso.

Il giocatore decide (in segreto) di tenere la Batteria per Armi e scarta il Glowstick, rimettendolo a faccia in giù sotto al mazzo Strumenti Rosso. La Batteria per Armi viene posizionata nell'Inventario della Sopravvissuta, in modo che gli altri giocatori ne vedano solo il retro.



CREARE STRUMENTI

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

Potete guardare il mazzo Strumenti Creati in ogni momento della partita. Queste carte non vengono mai pescate, ma vanno scelte e prese dal mazzo sulla base dello Strumento Creato che state realizzando.

Ulteriori informazioni sull'Azione Creare Strumenti, a pagina 14: "Azioni Base".

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



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



Per costruire lo Strumento Creato dovete eseguire l'**Azione Base Creare Strumenti** e scartare le 2 carte Strumento che mostrano i **simboli Componente blu** corrispondenti ai **simboli Componente grigi** mostrati sullo Strumento Creato che volete costruire (la prima carta Strumento corrispondente al primo simbolo Componente richiesto e la seconda carta Strumento corrispondente al secondo simbolo Componente richiesto). Potete costruire 5 diversi Strumenti Creati nel corso della partita:



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

Ulteriori informazioni sui 5 Strumenti sulle relative Carte Strumento.

STRUMENTI RICERCA

Gli Strumenti Ricerca NON sono disponibili all'inizio della partita. Ognuno di loro ha una particolare condizione che deve essere soddisfatta per sbloccare questi Strumenti nel corso della partita (specificato sul lato orizzontale di queste carte).



Quando riuscite ad attivare uno Strumento Ricerca, potete girare la carta sul lato verticale e considerarlo come uno Strumento normale (può occupare uno spazio Mano, essere scartato, ceduto...)



ATTACCARE I GIOCATORI

Anni di conoscenza acquisita sulla sopraffazione nello Spazio suggeriscono che mettere un manipolo di persone in un ostile luogo sotterraneo per un periodo prolungato di tempo può causare indesiderate tensioni. Per prevenire gravi scontri fra i lavoratori dei loro Complessi, le Corporation spaziali investono milioni di dollari per impiantare in tutti i membri dell'equipaggio innesti che creano una barriera psichica e inibiscono la violenza nei confronti dell'Homo sapiens. È per questo motivo che i membri dell'equipaggio non possono attaccarsi l'un l'altro direttamente.

I Personaggi non possono Attaccare direttamente gli altri Personaggi, ma possono (accidentalmente o intenzionalmente) danneggiarli come conseguenza delle loro Azioni. Bloccare qualcuno in una Stanza che sta andando a Fuoco, attivare la sequenza finale dell'Autodistruzione mentre gli altri sono ancora nel Complesso, lanciare una Miscela Incendiaria a un Intruso in una Stanza in cui sono presenti anche altri Personaggi sono solo alcune delle tante possibilità...

SPIEGAZIONE DELLE STANZE

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

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

STANZE CON UN COMPUTER



Alcune Stanze hanno un simbolo Computer, a indicare che è presente un Computer in quella Stanza. La presenza di un Computer consente di eseguire un'Azione Computer.

Se nella Stanza è presente un segnalino Malfunzionamento, il Computer non è disponibile: comportatevi come se non fosse presente il simbolo Computer.

Ulteriori informazioni sulle Azioni Computer a pagina 15.

STANZE BASE "1"

Tutte le 10 Stanze Base, identificate con il numero "1" sul retro della tessera, sono presenti in ogni partita.



ARCHIVIO

2 ESAMINA GLI ARCHIVI:

Puoi eseguire questa Azione solo se il tuo gettone Conoscenza è inattivo.

Acquisisci 2 Conoscenze e gira il tuo gettone Conoscenza sul lato attivo.

Quindi, sbircia un qualsiasi gettone Protocollo di Emergenza (anche al di fuori della tua Sezione).

Importante: ricorda che non puoi mai sbirciare il gettone Protocollo di Emergenza Attivo.

Ulteriori informazioni sui gettoni Conoscenza a pagina 23.

Ulteriori informazioni su come sbirciare un gettone Protocollo di Emergenza a pagina 11: "Acquisire informazioni".



INGRESSO DELLA GROTTA

2 MUOVITI ATTRAVERSO I CORRIDOI TECNICI:

Puoi spostarti in una Stanza esplorata che abbia un Ingresso ai Corridoi Tecnici. Pesca e risolvi una carta Attacco (considerala come un Attacco di un Intruso Adulto nell'Oscurità).



SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO

2 AVVIA LA SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE:

Prendi il gettone Autodistruzione e posizionalo 3 spazi in avanti sul tracciato del Tempo (lasciate 2 spazi vuoti tra il gettone Tempo e il gettone Autodistruzione).

Posizionalo con il lato giallo rivolto verso l'alto.

Nota: finché il lato giallo del gettone Autodistruzione è visibile, i giocatori possono fermare la sequenza nella Stanza Generatore di Energia.

Ulteriori informazioni sull'Autodistruzione a pagina 10.



STANZA DI DECONTAMINAZIONE

2 ESEGUI LA PROCEDURA DI DECONTAMINAZIONE:

Scansiona tutte le carte Contaminazione nella tua mano. Rimuovi tutte le carte INFETTE. Se hai una Larva sulla tua plancia Personaggio, rimuovila.

Se hai un segnalino Secrezione sulla tua plancia Personaggio, scartalo.

Ulteriori informazioni sulla Scansione delle carte di Contaminazione a pagina 22.

Ulteriori informazioni sulla Secrezione a pagina 19.



INFIRMERIA

2 MEDICA LE TUE FERITE:

Benda tutte le tue Ferite Gravi OPPURE Guarisci 1 delle tue Ferite Gravi Bendate OPPURE Guarisci tutte le tue Ferite Leggere.

Ulteriori informazioni su Bendare e Guarire Ferite a pagina 23.



LABORATORIO

2 ANALIZZA 1 OGGETTO:

Questa Azione può essere eseguita solo se nella Stanza è presente uno dei seguenti Oggetti (per esempio, trasportato dal Personaggio): Carcassa dell'Intruso, Cadavere del Personaggio o Uovo.

Acquisisci 3 Conoscenze.

Dopo l'Analisi l'Oggetto viene posizionato nel primo spazio vuoto sulla plancia Laboratorio. Quindi, viene rivelata la carta Debolezza Intruso sotto l'Oggetto.

Se l'Oggetto è stato precedentemente utilizzato per scoprire una Debolezza, scartalo invece di metterlo sulla plancia Laboratorio.

Ulteriori informazioni su Oggetti e Carte Debolezza Intruso a pagina 23: "Debolezza".



SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC) A

2 ENTRA NELLA CAPSULA SSC:

Puoi usare questa Azione solo se il gettone Tempo si trova nello stesso spazio di un gettone SSC e la Capsula SSC "A" è vuota.

Dopo essere entrato, scarta tutte le carte e passa automaticamente. Posiziona il tuo Personaggio nel corrispondente spazio Capsula SSC sul tabellone. Nella fase Evento, il tuo Personaggio avrà la possibilità di fuggire usando questa Capsula SSC.

I Personaggi nelle Capsule SSC non sono influenzati da alcun effetto di gioco a meno che non sia diversamente specificato.

Se il tuo Personaggio non riesce a fuggire usando la Capsula SSC, subisce 1 Ferita Grave.

Ulteriori informazioni su Sistema di Spedizione dei Cargo e Capsula SSC a pagina 11: "Lasciare il Complesso".



NIDO

Il Personaggio che ha esplorato questa Stanza acquisisce 1 Conoscenza. Questo è un effetto a tantum.

2 PRENDI UN UOVO:

Prendi 1 gettone Uovo dalla plancia Laboratorio. Dopodiché, esegui un tiro Rumore.

I gettoni Uovo posizionati sulla plancia Laboratorio rappresentano le Uova presenti nel Nido. Quando prendi (o distruggi) le Uova dal Nido, prendile dalla plancia Laboratorio.

Quando non ci sono più Uova nel Nido (sono state tutte prese o distrutte), il Nido è considerato distrutto: poni 1 segnalino Danno nel Nido per indicarne la distruzione.

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

Un segnalino Malfunzionamento non può mai essere posizionato nel Nido.

Ulteriori informazioni sul Fuoco a pagina 19.

Nota: ricorda che un Uovo è un Oggetto Pesante (ulteriori informazioni a pagina 25: "Oggetti e Strumenti").

Nota: non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.

DISTRUGGERE LE UOVA:

Quando il tuo personaggio si trova in una Stanza in cui sono presenti delle Uova non trasportate (non in mano ad alcun Personaggio), puoi provare a distruggere queste Uova.

Risolvi questa Azione come fosse un'Azione Sparare o un Attacco in Mischia. Ogni Danno (di qualsiasi tipo) distrugge 1 Uovo. Per eseguire queste Azioni non devi soddisfare il requisito di essere un Personaggio "in Combattimento".

Nel caso di un'Azione Attacco in Mischia, il Personaggio non pesca la carta Contaminazione né subisce Ferite se fallisce.

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

Ulteriori informazioni sul tiro Rumore a pagina 17.



GENERATORE DI ENERGIA

2 FERMA LA SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE:

Se il gettone Autodistruzione è sul Tracciato del Tempo con il lato giallo rivolto verso l'alto, scartalo.

Ulteriori informazioni sull'Autodistruzione a pagina 10.

OPPURE

2 ALIMENTA UNA SEZIONE:

Gira il segnalino Energia della Sezione in cui ti trovi.

Questo è un modo per ottenere più Energia anche se l'Energia non è stata ripristinata (cioè il gettone Tempo è sul lato inattivo).

Ulteriori informazioni sull'Energia a pagina 24.



SALA DI CONTROLLO DELLE TRASMISSIONI

2 INVIA UN SEGNALE:

Posiziona un segnalino Status sullo spazio Segnale della tua plancia Personaggio.

Nota: l'invio di un segnale è un requisito sia di alcuni Obiettivi che di un Protocollo di Emergenza.

OPPURE

2 GUARDA UN OBIETTIVO:

Scegli un Personaggio con un segnalino Status nello spazio Segnale della sua plancia Personaggio: deve mostrarti il suo Obiettivo in segreto.

Nota: se il Personaggio scelto ha più di un Obiettivo, deve mostrarteli tutti.



STANZA DI GUARDIA

2 PRENDI UN EQUIPAGGIAMENTO:

Riduci il Contatore Strumento di 1 e prendi lo Strumento Creato Taser o Tuta Ambientale.



STANZA CONTAMINATA SE RICERCHI, TI RIEMPI DI SECREZIONE:

Ogni volta che usi un'Azione Ricerca in questa Stanza, ottieni un segnalino Secrezione.

Un segnalino Malfunzionamento non può mai essere posizionato nella Stanza Contaminata.

Ulteriori informazioni sulla Secrezione a pagina 19.



CHIRURGIA

2 ESEGUI UNA PROCEDURA CHIRURGICA:

Scansiona tutte le carte Contaminazione (nel tuo mazzo Azione, nella tua mano e negli scarti). Rimuovi tutte le carte Infette.

Se hai una Larva sulla tua plancia Personaggio, rimuovila.

Dopo la Scansione, il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Leggera e passi automaticamente. Mescola tutte le tue carte Azione (incluse quelle nella tua mano e nella pila degli scarti) e forma il tuo nuovo mazzo Azione.

Nota: dopo una Procedura Chirurgica devi sempre passare e la tua mano rimane vuota fino all'inizio del turno successivo.

Ulteriori informazioni sulla Scansione delle carte Contaminazione a pagina 22.



LABORATORIO DI PROVA

2 CONOSCENZA 4: PRENDI IL NEUTRALIZZATORE:

Se il tuo Personaggio ha almeno 4 Conoscenze, prendi lo Strumento Creato Neutralizzatore.



SALA CONTROLLO VENTILAZIONE

2 SCARICA:

Scegli una Stanza con un Ingresso ai Corridoi Tecnici. I Corridoi collegati alla Stanza scelta non devono contenere Portelloni Distrutti. Chiudi i Portelloni in ogni Corridoio collegato alla Stanza scelta. Rimuovi un segnalino Fuoco da quella Stanza (se c'è) e posiziona lì il gettone Ventilazione per indicare lo Scarico di emergenza attivo.

Se un Portellone nei Corridoi collegati a quella Stanza viene Aperto o Distrutto prima della fine della Fase Giocatori in corso, rimuovi immediatamente il gettone Ventilazione.

Se il gettone Ventilazione è nella Stanza alla fine della Fase Giocatori in corso (dopo che tutti i giocatori hanno passato), tutto ciò che si trova in quella Stanza muore immediatamente (sia i Personaggi che gli Intrusi). Dopodiché, scarta il gettone Ventilazione.



STANZE ADDIZIONALI "II"

In ogni partita vengono utilizzate solo 6 stanze aggiuntive, scelte a caso, delle 9 disponibili. Queste Stanze riportano il numero "II" sul retro.



SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC) B

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza Sistema di Spedizione dei Cargo A al SSC B.



SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC) C

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza Sistema di Spedizione dei Cargo A al SSC C.



SISTEMA DI CONTROLLO SSC PROGRAMMA IL SSC

Sbircia un gettone SSC a scelta. Puoi spostarlo di uno spazio in qualsiasi direzione sul tracciato del Tempo (anche se non ci sono spazi per gettoni SSC lì).

Non puoi spostare un gettone SSC che si trovi nello stesso spazio del gettone Tempo.

Non puoi spostare un gettone SSC in uno spazio occupato da un altro gettone SSC.



SALA CONTROLLO SISTEMI DIFENSIVI

2 STERMINA LA MINACCIA:

Riduci il Contatore Strumento di 1 o posiziona un segnalino Malfunzionamento in questa Stanza. Scegli una Stanza senza un segnalino Malfunzionamento e con un Intruso. Posiziona un segnalino Malfunzionamento in quella Stanza. Tutti gli Intrusi in quella Stanza subiscono 1 Danno e ogni Personaggio in quella Stanza subisce 1 Ferita Grave.

STANZE SPECIALI

Le Stanze Speciali occupano sempre lo stesso posto sul tabellone. Queste Stanze hanno regole proprie; alcune di esse hanno una forma specifica e sono stampate sul tabellone.

Sono da considerarsi come Stanze normali ad eccezione del fatto che sono esplorate fin dall'inizio della partita e che i Personaggi non possono eseguire l'Azione Ricerca in queste Stanze. Come in ogni altra Stanza, vi possono essere posizionati segnalini Fuoco o Malfunzionamento.



STANZA DI ALLERTA

2 AVVIA LA PROCEDURA DI ALLERTA:

Dividi per 2 (arrotondando per difetto) il numero su cui si trova il gettone Tempo. Posiziona il gettone Procedura di Allerta su questo spazio del tracciato del Tempo. Il gioco termina immediatamente quando il gettone Tempo lascia lo spazio contenente il gettone Procedura di Allerta.

Dopo aver attivato la Stanza di Allerta, la Stanza di Isolamento si apre immediatamente; d'ora in poi, i Personaggi possono chiudersi lì dentro, anche se il segnalino Tempo non si trova ancora su uno spazio bianco del tracciato del Tempo.

Ulteriori informazioni sulla Stanza di Isolamento più avanti.

OPPURE

2 SBIRCIA UNA PROTOCOLLO DI EMERGENZA:

Sbircia e ottieni 1 gettone Protocollo di Emergenza della Zona Neutrale.

Ulteriori informazioni su come sbirciare un Protocollo di Emergenza a pagina 11: "Acquisire informazioni".



GENERATORE D'EMERGENZA

2 RIPRISTINA L'ENERGIA:

Quando un personaggio ripristina l'Energia nel Complesso, risolvi quanto segue:

1. Ripristina l'Energia: non eseguire questo passo se 3 o più gettoni Energia sono sul lato attivo. I 2 gettoni Energia con il numero più basso devono essere girati sul lato blu.

Tutti gli altri gettoni Energia vengono girati sul lato rosso.

2. Riorganizzare i gettoni Energia: prendi tutti i gettoni Energia e posizionali nelle Sezioni scelte come desideri.

Non capovolgerli.

Inoltre, se il gettone Tempo è inattivo:

3. Capovolgi il gettone Tempo sul lato attivo, a indicare che l'Energia è stata ripristinata.

Ulteriori informazioni su gettone Tempo e Soglie a pagina 13 "Fase Evento" e a pagina 24 "Energia".



STANZA DELL'ASCENSORE S-01

Se l'Ascensore è alimentato e il Personaggio non è in Combattimento, puoi:

1 CHIAMARE L'ASCENSORE:

Prendi l'Ascensore e posizionalo vicino alla Stanza dell'Ascensore nella tua Sezione.

OPPURE

Se l'Ascensore è alimentato, c'è un Ascensore vicino a questa Stanza e il Personaggio non è in Combattimento, puoi:

1 UTILIZZARE L'ASCENSORE:

Prendi il tuo Personaggio e l'Ascensore.

Posizionali vicino alla Stanza dell'Ascensore in un'altra Sezione. Puoi scegliere di portare con te un altro Personaggio presente nella Stanza in cui ti trovi, ma deve essere d'accordo. Dopo NON eseguire un tiro Rumore.



STANZA DELL'ASCENSORE S-02

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza dell'Ascensore S-01 alla Stanza dell'Ascensore S-02.



STANZA DELL'ASCENSORE S-03

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza dell'Ascensore S-01 alla Stanza dell'Ascensore S-03.



SCALE DI EMERGENZA

Non fanno parte di nessuna Sezione. Sono sempre considerate nell'Oscurezza e dovrebbero essere trattate come Stanze Nere prive di Azione.



DEPOSITO

2 CREA UN EQUIPAGGIAMENTO:

I Personaggi in questa Stanza possono eseguire l'Azione Base Creare Strumenti. Se lo fanno, possono scartare una carta Strumento in meno per costruire uno Strumento.

È necessario uno solo dei due Strumenti con un simbolo Componente corrispondente.



STANZA DI ISOLAMENTO

Quando il tuo Personaggio è in questa Stanza all'inizio di un nuovo turno, pesca 1 carta Azione aggiuntiva (fino a 6 invece di 5).

L'effetto Passivo di questa Stanza non funziona se è presente un segnalino Malfunzionamento nella Stanza.

Nota: questo effetto si verifica anche all'inizio della partita.

2 RINCHIUDITI DENTRO:

Puoi eseguire questa Azione solo se la Stanza di Isolamento è aperta: il gettone sul tracciato del Tempo si trova su uno spazio bianco OPPURE il gettone Procedura di Allerta è sul tracciato del Tempo.

Esegui un tiro Rumore. Se un Intruso compare in questa Stanza, il tuo tentativo di rinchiuderti nella Stanza di Isolamento fallisce.

Se non compare nessun Intruso, rimuovi la miniatura del tuo Personaggio dal gioco. Sei riuscito a rinchiuderti dentro sano e salvo.

D'ora in poi non prendi più parte al gioco.

Saprai se il tuo Personaggio è sopravvissuto o è morto nel Complesso solo alla fine della partita.

CAMBIAMENTO: gli altri giocatori possono ancora avviare la sequenza di Autodistruzione quando un Personaggio è già rinchiuso nella Stanza di Isolamento.

MODALITÀ DI GIOCO

MODALITÀ IN SOLITARIO & COOPERATIVA

MODALITÀ IN SOLITARIO

Sebbene Nemesis sia splendido come gioco semi-cooperativo, potete anche provare a sopravvivere da soli.

Questa modalità ha il suo mazzo Obiettivo dedicato: carte Obiettivo Solitario/ Cooperativo. All'inizio della partita, pescate due carte da questo mazzo invece che dal normale mazzo di carte Obiettivo. Dopo aver posizionato il Protocollo di Emergenza Attivo, pescate due gettoni dalla Zona Neutrale anziché uno.

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

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

Per vincere, dovete completare il vostro Obiettivo e sopravvivere.

MODALITÀ COMPLETAMENTE COOPERATIVA

Questa modalità di gioco aggiuntiva è pensata per giocatori che vogliono sperimentare una versione completamente collaborativa del gioco, senza dover temere tradimenti da parte dei propri compagni di gioco.

Questa modalità ha il suo mazzo Obiettivo dedicato: carte Obiettivo Solitario/ Cooperativo.

All'inizio della partita, piazzate 1 gettone Protocollo di Emergenza nello spazio Protocollo di Emergenza Attivo. I rimanenti gettoni sono piazzati nella Zona Neutrale.

Pescate uno di questi gettoni e mostratelo a tutti i giocatori. I restanti gettoni verranno rivelati durante la partita.

Piazzateli accanto al primo gettone rivelato.

All'inizio della partita, ogni giocatore pesca una carta Obiettivo Solitario/ Cooperativo invece che dal normale mazzo di carte Obiettivo. Queste carte sono di dominio pubblico.

Per vincere la partita, TUTTI questi Obiettivi devono essere completati e almeno 1 Personaggio deve sopravvivere. Questo significa che, per esempio, se un Obiettivo richiede di acquisire 8 Conoscenze, il Personaggio che ha soddisfatto questo Obiettivo deve essere vivo dopo il Controllo delle Condizioni di Vittoria.

Nota: se è presente una carta che richiede di inviare il Segnale, solo un Personaggio deve farlo. Se vi fossero due o più di queste richieste, altrettanti Personaggi dovrebbero inviare il Segnale!

RIANIMARE

In questa modalità completamente cooperativa, l'Infermeria è equipaggiata con un dispositivo AutoDoc specializzato, che permette all'equipaggio di rianimare un Personaggio in fin di vita.

Ogni volta che un Personaggio muore, un altro Personaggio può raccogliere il gettone Cadavere e trasportarlo nell'Infermeria operativa.

Un giocatore il cui Cadavere si trovi in Infermeria posiziona lì la miniatura del suo Personaggio all'inizio del prossimo turno. Tutte le Ferite Leggere sono scartate e tutte le Ferite Gravi sono Bendate.

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

GIOCARE CON PERSONAGGI DEL GIOCO ORIGINALE NEMESIS

Se possedete il gioco originale Nemesis, potete utilizzare i Personaggi di quel gioco in Nemesis: Lockdown, mettendo ben noti Personaggi contro nuove minacce nel nuovo ambiente del Complesso Marziano. Tenete presente che giocare con i Superstiti della Nemesis potrebbe essere più difficile e una squadra composta solo da questi Personaggi potrebbe trovarsi ad affrontare una vera sfida.

SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Quando i giocatori scelgono i loro Personaggi, la carta Scelta del Personaggio che selezionano consente loro di scegliere un Personaggio di Lockdown, del gioco base o di Aftermath del colore indicato sulla carta Scelta del Personaggio.

Ad esempio, il Personaggio rosso di Nemesis (il Soldato) può sostituire il personaggio rosso di Lockdown (la Sopravvissuta).

Dopo aver scelto il proprio Personaggio, ogni giocatore conserva la propria carta Scelta del Personaggio, evitando quindi che altri giocatori scelgano un Personaggio dello stesso colore.

Pertanto due Personaggi rossi (la Sopravvissuta e il Soldato) non possono mai essere presenti insieme nella stessa partita (e idem per gli altri colori).

I Personaggi di Nemesis sono considerati come Superstiti della Nemesis. Iniziano sempre con 3 Conoscenze nella Stanza di Isolamento.

Rispetto al gioco base, ecco quelli che presentano ulteriori differenze:

PILOTA

Utilizza il mazzo Azione Pilota fornito con Nemesis: Lockdown.

Il Pilota inizia senza una carta Strumento Iniziale.

Utilizza la carta Strumento Ricerca Pilota fornita con Nemesis: Lockdown.

ALTRI

Gli altri Personaggi (Capitano, Scienziato, Esploratore, Soldato e Meccanico) utilizzano i loro mazzi Azione forniti con il gioco originale Nemesis.

Questi Personaggi iniziano senza una carta Strumento Iniziale. Questi Personaggi utilizzano le loro carte Strumento Ricerca fornite con Nemesis: Lockdown.

Le particolarità dei Personaggi di Aftermath sono spiegate nel Regolamento degli Stretch Goal.

LATO ALTERNATIVO DEL TABELLONE

Il lato alternativo del tabellone può essere utilizzato in qualsiasi modalità di gioco, ma tenete presente che potrebbe essere più difficile sopravvivere e completare alcuni Obiettivi.

PANORAMICA

La caratteristica principale di questo lato del tabellone è che raffigura il Complesso come costituito da una base sotterranea parzialmente costruita su una parete rocciosa e da un paio di edifici sulla superficie di Marte.

Mentre la base sotterranea segue le regole di base di Nemesis relative a Movimento, Rumori, ecc., nella parte del tabellone con la Superficie di Marte, le Stanze negli Edifici e le Aree seguono regole proprie.

PREPARAZIONE

Durante la preparazione, seguite le regole standard ma usate il lato alternativo del tabellone e posizionate gettoni Esplorazione Superficie in tutti gli Incroci e in tutte le Stanze degli Edifici.

Posizionate il mazzo Superficie di Marte accanto al tabellone. Esso viene utilizzato solo in questa modalità di gioco.

GETTONI ESPLORAZIONE SUPERFICIE

Ci sono alcuni nuovi effetti su questi gettoni:



– Pescate 1 carta dal mazzo Strumenti rosso.



– Pescate 1 carta dal mazzo Strumenti giallo.



– Pescate 1 carta dal mazzo Strumenti verde.



– Pescate e risolvete 1 carta dal mazzo Superficie di Marte. Dopo aver risolto l'effetto della carta, effettuate ancora un tiro Rumore (o mettete un segnalino Rumore) come al solito.

Quando dovete risolvere un effetto del gettone Esplorazione Malfunzionamento su un Incrocio, non succede nulla.

SUPERFICIE DI MARTE



La parte superiore del tabellone mostra un nuovo tipo di ambiente nei giochi Nemesis: la superficie del pianeta Marte. Funziona in maniera leggermente diversa rispetto al resto del Complesso.

Ogni volta che vi trovate sulla parte in superficie del Complesso ed effettuate un tiro Rumore, usate il dado Superficie di Marte (d12).

INCROCI E AREE

Gli Incroci raffigurati sul suolo marziano sono un tipo speciale di Stanza all'aperto che non può avere un segnalino Malfunzionamento o Incendio. Gli Incroci sono collegati tramite Percorsi lineari, che possono essere considerati come dei Corridoi privi di numero. Gli Intrusi possono utilizzare un Percorso per spostarsi da un Incrocio a un altro a causa, ad esempio, di un effetto Pericolo. I Personaggi possono usare i Percorsi per spostarsi tra Incroci / Stanze di Uscita vicine. I segnalini Rumore non verranno mai posizionati sui Percorsi. Due Incroci (o un Incrocio e una Stanza di Uscita) sono collegati quando c'è un Percorso diretto tra loro.

Le Aree sono le parti della Superficie di Marte che circondano particolari Edifici. Queste sono trattate come un tipo speciale di Corridoi Tecnici, collegati solo ad un loro specifico Edificio. L'Area numero 3 non è collegata ad alcun Edificio. Gli effetti che fanno riferimento a Corridoi Tecnici (ad es., carta Azione Condotti di Ventilazione o Azione Stanza Ingresso della Grotta) non possono essere applicati alle Aree.

Tutti gli Incroci sulla Superficie di Marte sono considerati come collegati a tutte le Aree. Questo significa che quando effettuate un tiro Rumore su un Incrocio, dovete piazzare un segnalino Rumore sull'Area con il numero corrispondente, come fareste in uno spazio Corridoio Tecnico.

MUOVERSI SULLA SUPERFICIE DI MARTE

Ci sono due modi per muoversi sulla Superficie di Marte: con il Rover o a piedi, usando l'Azione Movimento. I Personaggi non hanno bisogno di alcun equipaggiamento aggiuntivo per muoversi a piedi sulla Superficie di Marte, poiché si presume che abbiano già una protezione, anche se rudimentale. Ciò nonostante, la Tuta Ambientale potrebbe rivelarsi utile, poiché fornisce una maggiore protezione nel caso in cui le cose si mettano male.

USARE IL ROVER PER MUOVERSI SULLA SUPERFICIE DI MARTE

Se il Rover si trova in una delle Stanze di Uscita, un Personaggio in questa Stanza di Uscita può usarlo (a condizione che non sia in Combattimento) per spostarsi in qualsiasi altra Stanza di Uscita nel Complesso OPPURE per fuggire dal Complesso.



Spostate il vostro Personaggio e il Rover in un'altra Stanza di Uscita. Quando usate il Rover, non effettuate un tiro Rumore.

FUGGIRE DAL COMPLESSO CON IL ROVER



Se il Rover è nella Stanza di Uscita in cui vi trovate, spostate semplicemente il Rover con il vostro Personaggio nel Bunker. Siete riusciti a fuggire dal Complesso sani e salvi. Posizionate la miniatura del vostro Personaggio nel Bunker, per indicare ciò.

USARE L'AZIONE MOVIMENTO PER MUOVERSI SULLA SUPERFICIE DI MARTE

I Personaggi possono usare l'Azione Movimento per spostarsi da una Stanza di Uscita a un Incrocio collegato o tra Incroci collegati. Due Incroci (o un Incrocio e una Stanza di Uscita) sono collegati quando c'è un Percorso diretto tra di loro.

Dopo aver posizionato il vostro Personaggio su un Incrocio, eseguite i passi standard come in una normale Azione Movimento, cioè rivelate un gettone Esplorazione Superficie (se ce n'è uno sull'Incrocio) e risolvetele. Dopodiché eseguite un TIRO RUMORE. Se c'è un Intruso o un altro Personaggio sull'Incrocio, non eseguite il TIRO RUMORE.



Ricordatevi di usare il dado Superficie di Marte quando eseguite un tiro Rumore sulla Superficie di Marte.

ESEMPI DI TIRO RUMORE IN UN EDIFICIO



La Sopravvissuta si è mossa nella Stanza Chirurgia. La Chirurgia si trova sulla parte in superficie del Complesso; perciò il TIRO RUMORE viene eseguito con il dado Superficie di Marte. Il risultato è 1, e quindi un segnalino Rumore (alone verde) viene posizionato sull'Area con il numero "1".

Se l'Area "1" contenesse già un segnalino Rumore, avrebbe luogo un Incontro. Fortunatamente per la Sopravvissuta, è tutto sotto controllo... per ora.

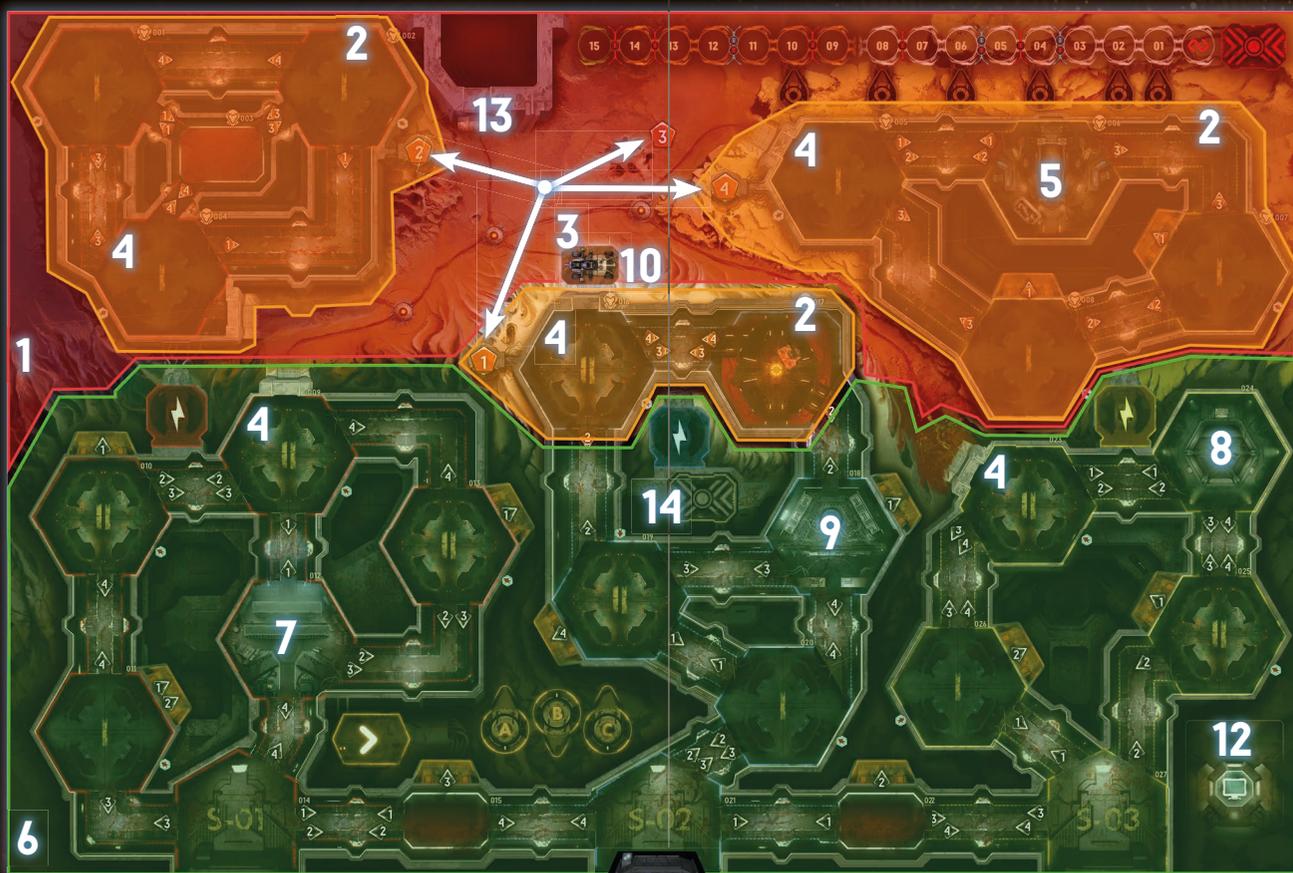
ESEMPI DI TIRO RUMORE IN UN EDIFICIO



Questa volta la Sopravvissuta si muove in un Incrocio. Il risultato sul dado Superficie di Marte è 3 e quindi un segnalino Rumore (alone verde) viene posizionato sull'Area corrispondente.

DESCRIZIONE DEL LATO ALTERNATIVO DEL TABELLONE

- 1) Superficie di Marte
- 2) Edifici
- 3) Aree
- 4) Stanze di Uscita della Base
- 5) Sistema di Spedizione dei Cargo
- 6) Base Sotterranea
- 7) Deposito
- 8) Stanza di Isolamento
- 9) Generatore di Emergenza
- 10) Rover
- 11) Ascensore
- 12) Azione Computer
- 13) Cancello del Bunker
- 14) Zona Neutrale



EDIFICI



Gli Edifici sono gruppi di Stanze. Funzionano come le altre Stanze del Complesso, con poche eccezioni:

- Forniscono una certa protezione contro gli effetti delle carte Superficie di Marte, come indicato dal simbolo Tuta Ambientale.
- È possibile accedere agli Edifici tramite una Stanza collegata a un Incrocio mediante un Percorso. Questa Stanza è chiamata Stanza di Uscita.
- Potete spostarvi tra gli Edifici a piedi o usando un Rover.

Ogni volta che dovete effettuare un tiro Rumore sulla Superficie di Marte e siete in un Edificio e il risultato corrisponde all'Area di questo Edificio, posizionate un segnalino Rumore su quell'Area come fareste in un Corridoio.



AZIONE FUGA DAL COMPLESSO

Per Fuggire dal Complesso verso il Bunker, un Personaggio deve trovarsi su un Incrocio collegato mediante un Percorso al Bunker, avere uno Strumento Tuta Ambientale ed eseguire un tiro Rumore. Se un Intruso compare in questa Stanza, il tentativo di fuga dal Complesso fallisce. Se non compare alcun Intruso, potete fuggire dal Complesso e spostare il vostro Personaggio direttamente nel Bunker. Siete riusciti a fuggire sani e salvi.

DADO E MAZZO DI SUPERFICIE DI MARTE



Il dado Superficie di Marte è uno speciale dado Rumore a 12 facce, utilizzato solo in alcune parti del lato alternativo del tabellone. Tutti i luoghi, vale a dire Incroci e Corridoi negli Edifici, che richiedono l'uso di questo dado nei tiri Rumore sono appositamente contrassegnati.

I risultati di 1-4 e Silenzio vengono risolti secondo le normali regole.

I risultati di Pericolo, quando ottenuti in un Edificio, vengono risolti secondo le normali regole. Tenete presente che l'Area che circonda l'Edificio è trattata come un Corridoio Tecnico collegato a tutte le Stanze di quell'Edificio.

Quando ottenete Pericolo su un Incrocio, spostate tutti gli Intrusi che si trovano sulla Superficie di Marte (eccetto quelli negli Edifici o in Combattimento) nell'Incrocio con il Personaggio che ha ottenuto questo risultato. Se non ci sono Intrusi che possono essere spostati, ponete un segnalino Rumore in ogni Area che non abbia già un segnalino Rumore.



C'è un nuovo simbolo sul dado Superficie di Marte. Quando ottenete questo risultato, pescate una carta Superficie di Marte e risolvetela. Il mazzo Superficie di Marte è un nuovo mazzo di carte che descrive vari eventi che possono accadere ai Personaggi quando vagano sull'ostile superficie di Marte.

Ogni carta è divisa in due parti. La parte superiore si applica a tutti i Personaggi in quel momento sulla Superficie di Marte o al Personaggio che ha pescato la carta, a seconda del testo, a meno che il Personaggio non abbia uno Strumento Tuta Ambientale o sia in un Edificio. A questo Personaggio si applica la parte inferiore della carta.

ESEMPIO DI CARTA SUPERFICIE DI MARTE



- 1 → **POLVERE RADIOATTIVA**
Il vostro Personaggio riceve 1 carta Contaminazione e un segnalino Secrezione.
- 2 →
- 3 → **TUTA AMBIENTALE**
Il vostro Personaggio riceve 1 carta Contaminazione.

1) Titolo

2) Effetto generale di una carta Superficie di Marte

3) Effetto Tuta Ambientale di una carta Superficie di Marte

GIOCARE COME INTRUSI IN NEMESIS: LOCKDOWN

GIOCARE COME INTRUSI

Nemesis: Lockdown vi consente di utilizzare gli Intrusi, la razza fornita con il gioco Nemesis originale. Gli Intrusi seguono in linea di principio le regole base del Manuale di Gioco di Nemesis: Lockdown con alcune modifiche elencate di seguito.

Per giocare con loro sono necessari i componenti Intruso forniti con il gioco Nemesis originale e le carte e i gettoni forniti in questa scatola di Nemesis: Lockdown. Rimuovete dal gioco le carte Debolezza Intruso Vulnerabilità al Fuoco e Sensibili ai Fosfati.

PREPARAZIONE

9] Posizionate la **plancia Intruso** (si trova sull'altro lato della **plancia Laboratorio**) accanto al tabellone e posizionate i seguenti componenti negli spazi corrispondenti:

- 5 **gettoni Uovo** nello spazio Nido,
- 3 **carte Debolezza Intruso** a caso, a faccia in giù.

Rimettete tutte le carte Debolezza rimanenti nella scatola.

10] Sostituite i gettoni **Predatore Notturmo** con i gettoni **Intruso**.

11] Posizionate i mazzi **Evento Intruso** e **Attacco dell'Intruso di Lockdown** (invece dai mazzi Evento analoghi del gioco base) accanto al tabellone. Completate il resto di questo passo come indicato nelle regole base.

SCOPRIRE LA DEBOLEZZA DELL'INTRUSO

La scoperta di una Debolezza segue le regole di Nemesis: Lockdown con l'eccezione che una carta Debolezza rivelata è attiva per tutti i giocatori, senza la necessità di raggiungere determinati livelli di Conoscenza.

Nota: a differenza delle carte Debolezza Predatore Notturmo, la prima carta Debolezza Intruso non viene scoperta. I Personaggi possono scoprirla seguendo le regole base di Nemesis: Lockdown.