

NEMESIS COMPENDIO PER IL GIOCATORE

SEQUENZA DI TURNO

I: FASE GIOCATORE


1. Pescare fino a 5 carte Azione.
2. Il gettone Primo Giocatore viene passato al giocatore alla propria sinistra.
3. Ogni giocatore esegue un round in senso orario:
 - 2 Azioni;
 - 0 1 Azione e passa & scarta come di seguito;
 - 0 passa & scarta qualsiasi # di carte dalla propria mano*.


Ripetere fino a che tutti i giocatori non hanno passato. Dopo aver passato non puoi più prendere parte ai successivi round di questo turno, ma puoi comunque giocare carte Interruzione. *OGNI* round che concludi in una Stanza con un segnalino Fuoco, subisci 1 Ferita Leggera.


* Scartare è opzionale ed include carte Contaminazione.


II: FASE EVENTO


4. Muovere i segnalini sui Tracciati Tempo / Autodistruzione (se attiva).
5. Attacco dell'Intruso.
6. Danno da Fuoco all'Intruso:
 - 1 per Intruso; distrugge 1 Uovo.
7. Risolvere 1 Carta Evento:
 - Movimento dell'Intruso.
 - Poi Effetto dell'Evento.
8. Sviluppo del sacchetto Intruso: pescare 1 gettone e risolverne gli effetti.


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

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

 **ADULTO** – Tutti i giocatori in ordine di turno fanno un tiro Rumore. Nessun tiro per il Personaggio di un giocatore che è in Combattimento con un Intruso. Rimettere questo gettone nel sacchetto dell'Intruso.

 **NUTRICE** – Tutti i giocatori in ordine di turno fanno un tiro Rumore. Nessun tiro per il Personaggio di un giocatore che è in Combattimento con un Intruso. Rimettere questo gettone nel sacchetto Intruso.

 **REGINA** – Se ci sono Personaggi nella Stanza Nido, posizionare la Regina in quella Stanza, risolvere un Incontro e rimuovere questo gettone dal sacchetto Intruso. Se non ci sono Personaggi nel Nido (o la sua posizione non è stata ancora scoperta), aggiungere un ulteriore gettone Uova sulla plancia Intruso e rimettere questo gettone nel sacchetto Intruso.

 **VUOTO** – Aggiungere 1 gettone Intruso Adulto al sacchetto Intruso. Se non ci sono gettoni Intruso Adulto disponibili, non accade nulla. Rimettere questo gettone nel sacchetto Intruso.

MOMENTI CRITICI

PRIMO INCONTRO

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

MORTE DEL PRIMO PERSONAGGIO

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

TRACCIATO DEL TEMPO

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


AUTODISTRUZIONE


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


ESPLORAZIONE


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


1. Girare la tessera Stanza (a faccia in su).
2. Rivelare il relativo gettone Esplorazione: far combaciare il numero sulla Stanza (indicato dal gettone Esplorazione) con il Contatore Strumenti del tabellone, poi risolverne gli effetti. Alcuni effetti potrebbero annullare il passaggio 3.
3. Se non c'è nessun Personaggio o Intruso nella Stanza, eseguire un tiro Rumore.

 **SILENZIO** Non accade nulla. Non eseguire il tiro Rumore. Se il Personaggio ha un segnalino Secrezione, risolvere invece Pericolo.

 **PERICOLO** Non eseguire il tiro Rumore. Se presenti, spostare tutti gli Intrusi (non in Combattimento) dalle Stanze adiacenti a questa Stanza. Se non ci sono Intrusi idonei, posizionare un segnalino Rumore in ogni Corridoio collegato a questa Stanza che non abbia già un segnalino Rumore (inclusi i Corridoi Tecnici se idonei).

 **SECREZIONE** Posizionare un segnalino Status nello spazio Secrezione sulla plancia Personaggio a indicare che ne è stato ricoperto.

 **FUOCO** Posizionare un segnalino Fuoco in questa Stanza.

 **MALFUNZIONAMENTO** Posizionare un segnalino Malfunzionamento in questa Stanza.

 **PORTELLONI** Posizionare un gettone Portellone nel Corridoio usato per accedere alla Stanza.

Dopo aver risolto un gettone Esplorazione, rimuoverlo dal gioco.

STRUMENTI E OGGETTI

STRUMENTI

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

STRUMENTI RICERCA

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

STRUMENTI PESANTI

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

OGGETTI

Uova dell'Intruso, Carcassa dell'Intruso, Cadavere del Personaggio.

- Necessari per scovare le Debolezze dell'Intruso.
- Occupano 1 spazio Mano, come gli Strumenti Pesanti.
- Quando ne lasciate Cadere uno, posizionate il relativo gettone nella Stanza in cui siete.



Gioca una carta Azione/Strumento + carte aggiuntive in base al costo

AZIONI

Non è possibile scartare carte Contaminazione per pagare il Costo di un'Azione.

AZIONI BASE

- Scartare 1 carta Azione per eseguire 1 Azione Base.
- Scartare 2 carte per eseguire l'Azione Movimento Cauti.

Movimento: Muovere il Personaggio in una Stanza adiacente. I Portelloni Chiusi impediscono l'"adiacenza" tra due Stanze. Non ci si può mai fermare nei Corridoi per nessuna ragione. Gli effetti del movimento attraverso qualsiasi Corridoio vengono risolti DOPO il movimento nella Stanza.

- 1) Se la Stanza è inesplorata, vedere **Esplorazione**.
- 2) Se il Personaggio entra in una Stanza vuota, (esplorata o inesplorata), eseguire un tiro Rumore.

Movimento Cauti: Nessun tiro Rumore. Posizionare un segnalino Rumore in un Corridoio a propria scelta collegato alla stanza in cui si sta entrando. Se è presente un segnalino Rumore in tutti i Corridoi collegati o se si è in Combattimento non è possibile eseguire un Movimento Cauti.

TIRO RUMORE

Tirare un dado Rumore e risolverne il risultato:



Posizionare un segnalino Rumore nel Corridoio collegato con lo stesso numero del tiro Rumore (più i Corridoi Tecnici, se applicabile). Ogni Corridoio (anche Tecnico) non può mai contenere più di 1 segnalino Rumore. Se si deve posizionare un segnalino Rumore in un Corridoio che ne contiene già uno, risolvere invece un INCONTRO.

 o  vedere **ESPLORAZIONE**.

Sparare: Si può sparare solo ad Intrusi nella stessa Stanza.

Attacco in Mischia: Si può attaccare in Mischia solo Intrusi nella stessa Stanza.

Raccogliere Oggetto Pesante: Raccogliere 1 Oggetto Pesante (Carcassa del Personaggio, Carcassa dell'Intruso o Uova dell'Intruso) presente nella Stanza. **Nota:** questa Azione si applica solo agli Oggetti Pesanti, non agli Strumenti Pesanti.

Scambiare: Scambiare con **tutti** i Personaggi nella stessa Stanza. L'unico Personaggio che esegue l'Azione è quello che l'ha iniziata. **Nota:** i Personaggi non possono scambiarsi Munizioni.

Creare Strumento: Scartare 2 carte Strumento con le relative icone blu Creare per ottenere una carta Strumento Creato con le stesse icone Creare degli Strumenti appena scartati. (Le armi create hanno munizioni pari alla capienza massima).

CARTE AZIONE

Scartare la carta dell'Azione che si vuole eseguire e pagare il Costo scartando il numero richiesto di carte Azione aggiuntive.

AZIONI STRUMENTO

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

AZIONI STANZA

Scartare 2 carte Azione dalla Mano per eseguire un'Azione Stanza. Non può essere eseguita nelle Stanze dove c'è un segnalino Malfunzionamento.

INCONTRI

Un Incontro avviene quando un Intruso appare in una Stanza dove è presente un Personaggio (dopo aver pescato il gettone Intruso dal sacchetto Intruso). Si può verificare anche a causa dell'effetto di qualche carta Evento o qualche carta Attacco dell'Intruso.

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

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

- 1) Scartare tutti i segnalini Rumore da tutti i Corridoi/Corridoi Tecnici collegati a questa Stanza.
- 2) Pescare 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.
- 3) Porre nella Stanza un Intruso corrispondente al Simbolo Intruso mostrato sul gettone.
- 4) Confrontare il numero riportato sul gettone Intruso con il numero di carte nella Mano del giocatore (sia carte Azione che Contaminazione). Se il numero di carte nella Mano del giocatore è inferiore al numero riportato sul gettone Intruso, ha luogo un **Attacco a Sorpresa**. Se il numero di carte è uguale o superiore, non accade nulla.
- 5) Mettere da parte il gettone Intruso pescato.

IMPORTANTE: se un tiro Rumore fa sì che un Intruso arrivi da un Corridoio con un Portellone Chiuso, l'Intruso appare ignorando il Portellone Chiuso!


Attacco a Sorpresa: Avviene solamente durante un Incontro. Risolvere come un Attacco dell'Intruso.

Gettone Vuoto: Se viene pescato un gettone Vuoto, posizionare un segnalino Rumore in ogni Corridoio connesso alla Stanza nella quale ha avuto luogo l'Incontro. Se questo era l'ultimo gettone del sacchetto Intruso, aggiungere 1 gettone Adulto nel sacchetto Intruso (se non ve ne sono disponibili, non accade nulla). Rimettere il gettone Vuoto nel sacchetto Intruso.

L'incontro termina.

NOTA: entrare in una Stanza con un Intruso non è un Incontro. Invece, l'Intruso ed il Personaggio vengono immediatamente considerati in Combattimento.

COMBATTIMENTO

Quando ti trovi in una Stanza con un Intruso puoi attaccare (Sparare, Mischia), Fuggire o usare Azioni/Strumenti consentiti (simbolo  **assente**).

SPARARE (COSTO 1):

1. Scegliere un'Arma (scartare 1 gettone Munizione) e un bersaglio.
2. Eseguire un tiro Combattimento. Vedere oltre. Se il colpo va a segno, assegnare un gettone Danno, poi pescare una carta Attacco dell'Intruso e controllare gli Effetti del Danno. (Per le Nutrici e Regine pescare 2 carte. Larva muore con 1 colpo).

ATTACCO IN MISCHIA (COSTO 1):

1. Pescare 1 carta Contaminazione (aggiungerla alla propria pila degli scarti Azione).
2. Scegliere un bersaglio.
3. Eseguire un tiro Combattimento. Vedere oltre. Se il colpo va a segno, assegnare un gettone Danno, poi pescare una carta Attacco dell'Intruso e controllare gli Effetti del Danno. (Per le Nutrici e Regine, pescare 2 carte. Larva muore con 1 colpo).

FUGGIRE (AZIONE SPEC. MOV., COSTO 1):


1. Scegliere una Stanza adiacente in cui spostarsi.
2. Pescare una carta Attacco dell'Intruso per ogni Intruso presente e risolverla. Larva invece infesta.
 - Se muori, posiziona un gettone Cadavere del Personaggio nella Stanza dove sei morto.
 - Se sopravvivi, esegui il Movimento come da regole standard (Esplora una nuova Stanza, esegui un tiro Rumore, ...).


ATTACCO DELL'INTRUSO


1. Scegliere il Personaggio bersaglio (minor numero di carte nella propria Mano). In caso di parità, gli Intrusi attaccano il Personaggio più vicino al Primo Giocatore (compreso) in ordine di turno.
2. Pescare una carta Attacco dell'Intruso e risolverla:
 - Se mostra un Simbolo Intruso corrispondente alla tipologia di Intruso che sta attaccando, l'Attacco va a buon fine. Risolverne gli Effetti.
 - Se sulla carta non è presente alcun Simbolo Intruso corrispondente, l'Attacco fallisce.
 - Se l'attacco è eseguito da una Larva, spostarla dal tabellone alla plancia del Personaggio. Il Personaggio riceve 1 carta Contaminazione.

NOTA: se è già presente una Larva sulla plancia Personaggio, prende solo una carta Contaminazione aggiuntiva.


RISULTATI DEL DADO ATTACCO

 Bersaglio mancato. **SPARO:** Nessun effetto. **MISCHIA:** Il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Grave.

 Assegna 1 Danno ad una Larva o Aracnide. **SPARO:** Altrimenti, bersaglio mancato. **MISCHIA:** Altrimenti, bersaglio mancato e il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Grave.


 Assegna 1 Danno ad una Larva, Aracnide o Intruso Adulto. **SPARO:** Altrimenti, bersaglio mancato. **MISCHIA:** Altrimenti, bersaglio mancato e il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Grave.


 **SPARO & MISCHIA:** Assegna 1 Danno al bersaglio (qualsiasi tipologia di Intruso).


 **SPARO:** Assegna 2 Danni al bersaglio (qualsiasi tipologia di Intruso). **MISCHIA:** Assegna 1 (sì, solo 1!) Danno al bersaglio (qualsiasi tipologia di Intruso).

MORTE DEL PERSONAGGIO


Quando un Personaggio con 3 Ferite Gravi subisce ulteriori Ferite (Leggere o Gravi), viene immediatamente ucciso. Rimuovere la sua miniatura dal tabellone e posizionare un gettone Cadavere del Personaggio dove è morto. Tutti i suoi Oggetti Pesanti vengono lasciati Cadere nella Stanza dove è morto.

 **SEGNALINO RUMORE** I segnalini Rumore marcano i corridoi ai fini della regola del tiro Rumore.

 **SEGNALINO SECREZIONE** Un Personaggio può avere solo 1 segnalino Secrezione alla volta.

 **SEGNALINO FUOCO**

- Un Personaggio che ha Passato non subirà ulteriori Ferite da Fuoco durante quel turno, anche se altri giocano i loro round dopo il suo.
- Ogni Stanza può avere solo 1 segnalino Fuoco. Quando scartati ritornano nella corrispondente riserva.
- Si può sempre eseguire un'Azione Stanza o Cercare quando è presente un segnalino Fuoco nella Stanza.
- Il Fuoco può diffondersi in Stanze inesplorate.

 **SEGNALINO MALFUNZIONAMENTO**

- L'Azione Cercare funziona normalmente in una Stanza con un segnalino Malfunzionamento.
- Ogni Stanza può avere solo 1 segnalino Malfunzionamento. Quando scartati ritornano nella corrispondente riserva.

REGOLE VARIE

MOVIMENTO DELL'INTRUSO

- Se un Intruso finisce il suo movimento in una Stanza inesplorata, non rimuoverlo e non rivelare la Stanza (o il gettone Esplorazione).
- Se viene richiesto di posizionare un Intruso Adulto sul tabellone (tramite un Incontro), ma tutti e 8 sono già sul tabellone, rimuovere tutte le miniature Adulto non in Combattimento. Rimettere i corrispondenti gettoni Intruso nel sacchetto Intruso (se possibile). Posizionare un Intruso Adulto nella Stanza dove si è verificato l'Incontro.

CORRIDOI TECNICI

- Gli Ingressi ai Corridoi Tecnici (presenti in alcune Stanze) e lo spazio speciale dei Corridoi Tecnici non sono accessibili ai Personaggi. (Eccezione: la carta Azione Corridoi Tecnici del Meccanico e la carta Strumento Piani dei Corridoi Tecnici).
- Se un segnalino Rumore deve essere posizionato nell'Ingresso di un Corridoio Tecnico, posizionarlo invece sullo spazio Corridoi Tecnici.
- I gettoni Portellone non possono mai essere posizionati nei Corridoi Tecnici.
- Se un Intruso si muove verso l'Ingresso di un Corridoio Tecnico, scompare nelle condotte. Scartare tutti i suoi segnalini Danno, rimettere il suo gettone nel sacchetto Intruso e rimuovere la sua miniatura dal tabellone. **Se era presente un segnalino Rumore sullo spazio dei Corridoi Tecnici, non rimuoverlo.**

GETTONI PORTELLONE

- Posizionati solo nei Corridoi. Ogni Corridoio può avere solo 1 Portellone. I Portelloni non hanno alcun effetto sui segnalini Rumore, e possono avere 3 stati:

- CHIUSO** (Gettone Portellone in piedi). I Personaggi e gli Intrusi non possono attraversare questo Corridoio. Impedisce anche di Lanciare Granate. Quando un Intruso tenta di attraversare un Corridoio con un Portellone Chiuso, termina il suo Movimento e distrugge quel Portellone.
 - DISTRUTTO** (Gettone Portellone steso) Il movimento è consentito attraverso questo Corridoio. Un Portellone Distrutto non può mai più essere chiuso. (Eccezione: lo Strumento Saldatrice al Plasma del Meccanico).
 - APERTO** (Gettone Portellone assente). All'inizio della partita, nei Corridoi tutti i Portelloni sono Aperti.
- Se non ci sono più gettoni Portellone nella riserva, prenderne uno a scelta dal tabellone e posizionarlo nel Corridoio indicato.
 - Se più Intrusi si muovono da una stessa Stanza, distruggono il Portellone e rimangono tutti nella Stanza di partenza.

IMPORTANTE: Se un tiro Rumore fa sì che un Intruso arrivi da un Corridoio con un Portellone Chiuso, l'Intruso appare ignorandolo!

SCOPO E FINE DELLA PARTITA

SCOPO DEI GIOCATORI

In Nemesis potrebbe esserci più di un vincitore. Per vincere, i giocatori devono soddisfare due condizioni:

- SOPRAVVIVERE** [1] ibernare il proprio Personaggio nell'Hibernatorium, mentre la nave ancora funzionante esegue un salto nell'iperspazio verso la Terra (o Marte) **OPPURE** [2] usare una delle Capsule di Salvataggio per scappare dalla nave.
- COMPLETARE IL PROPRIO OBIETTIVO** descritto sulla propria carta Obiettivo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando viene soddisfatta una delle condizioni:

- Il segnalino del Tempo si sposta sullo spazio rosso finale del Tracciato del Tempo.** La nave salta nell'iperspazio. Tutti i Personaggi a bordo che non sono in ibernazione muoiono. **NOTA:** la morte istantanea a causa del salto nell'iperspazio non si applica agli Intrusi. (Può essere rilevante per il successo/fallimento di determinati Obiettivi).
- Il segnalino dell'Autodistruzione si sposta sullo spazio rosso del suo Tracciato OPPURE vi viene ordinato di posizionare il 9° segnalino Fuoco o il 9° segnalino Malfunzionamento.** La nave è distrutta. Tutti a bordo (siano svegli o ibernati) inclusi gli Intrusi muoiono. (Può essere rilevante per il successo/fallimento di determinati Obiettivi).
- L'ultimo Personaggio vivo (non ibernato) a bordo della nave muore, si iberna o usa una Capsula di Salvataggio.** Spostare il segnalino Autodistruzione (se attiva) ed il segnalino del Tempo sullo spazio rosso finale del rispettivo tracciato. In entrambi i casi risolvere gli effetti di quei segnalini come descritto sopra.

Se una di queste condizioni è stata soddisfatta e almeno 1 Personaggio è vivo, controllare le CONDIZIONI DI VITTORIA.

CONTROLLO CONDIZIONI DI VITTORIA

- 1) CONTROLLO MOTORI** Se 2 o 3 dei gettoni Motore in cima mostrano lo stato Danneggiato, la nave esplose. Tutti i Personaggi sul tabellone (siano svegli o ibernati) e gli Intrusi muoiono. (Può essere rilevante per il successo/fallimento di determinati Obiettivi). **Nota:** se il Motore era Funzionante, non conta come Danneggiato, indipendentemente dal segnalino Malfunzionamento.
- 2) CONTROLLO COORDINATE** Rivelare la carta Coordinate. Controllare la posizione attuale del segnalino Destinazione. Se la nave non è diretta verso la Terra, tutti i Personaggi addormentati nell'Hibernatorium muoiono. (Eccezione: l'Obiettivo Quarantena). **Importante:** la morte istantanea causata da una destinazione che non sia la Terra non si applica agli Intrusi!

3) CONTROLLO CONTAMINAZIONE Ogni Personaggio vivo (nell'Hibernatorium o in una Capsula di Salvataggio): A) Scannerizza tutte le carte Contaminazione nel proprio mazzo Azione, nella pila degli scarti e in mano. B) Se è presente almeno 1 carta "INFETTO", mescola **tutte** le carte e poi pesca le prime 4 carte. Se è presente almeno 1 carta Contaminazione (Infetto o meno), quel Personaggio muore. Se non ce ne sono, la fortuna è dalla sua parte e sopravvive. **NOTA:** Se c'è una Larva sulla Plancia del Personaggio, salta il passaggio A e risolve il passaggio B.

- 4) CONTROLLO OBIETTIVO/I** Ogni giocatore il cui Personaggio è ancora in vita rivela agli altri giocatori la propria carta Obiettivo e controlla se è riuscito a soddisfarne i requisiti.

FINIRE IL GIOCO PRIMA DEGLI ALTRI GIOCATORI

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

SPIEGAZIONE DELLE STANZE



Alcune Stanze hanno un'icona Computer. Se è presente un segnalino Malfunzionamento nella Stanza, il Computer non è disponibile: comportatevi come se non fosse presente l'icona Computer.

STANZE BASE "1"

ARMERIA

Ricarica le tue Armi a Energia: Aggiungi 2 gettoni Munizione a 1 tua Arma a Energia. **Nota:** Non permette di ricaricare Armi Classiche. Un'Arma non può mai superare la sua Capacità di Munizioni (indicata dalla carta Arma).

SALA COMM

Lancia un Segnale: Piazza un segnalino Status sullo spazio Segnale della tua plancia Personaggio.

INFERMERIA

Medica le tue Ferite: Benda tutte le tue Ferite Gravi OPPURE Cura 1 delle tue Ferite Gravi Bendate OPPURE Cura tutte le tue Ferite Leggere.

SEZIONE DI EVACUAZIONE A/B

Cerca di entrare in una Capsula di Salvataggio: Puoi eseguire questa Azione solo se almeno 1 Capsula di Salvataggio nella corrispondente Sezione (A o B) è Sblocata e ha almeno 1 spazio vuoto.

- Esegui un tiro Rumore. Se almeno un Intruso appare nella Stanza, il tuo tentativo di entrare nella Capsula di Salvataggio fallisce.
- Dopo aver risolto il tiro Rumore, se nessun Intruso ha raggiunto la Stanza, piazza il tuo Personaggio in una delle Capsule di Salvataggio Sblocate della corrispondente Sezione (A o B), se c'è uno spazio libero (ciascuna Capsula può ospitare fino a 2 Personaggi).
- Leggere la sezione Capsule di Salvataggio più avanti in questo foglio per determinare cosa accade una volta che il Personaggio è entrato in una Capsula.
- Non puoi entrare in una Capsula di Salvataggio se è presente almeno 1 Intruso nella Sezione di Evacuazione corrispondente.

SISTEMA ANTINCENDIO

Inizia la procedura di Controllo Incendio: Scegli 1 Stanza qualsiasi. Scarta 1 segnalino Fuoco da quella Stanza (se presente). Tutti gli Intrusi presenti in quella Stanza scappano (in una direzione casuale, determinata pescando una carta Evento – 1 carta Evento per ogni Intruso). **Consiglio:** Puoi usare questa procedura anche se non è presente un segnalino Fuoco nella Stanza per far scappare gli Intrusi da quella Stanza.

GENERATORE

Inizia / Ferma la Sequenza di Autodistruzione:

- Piazza 1 segnalino Status sul primo spazio verde del Tracciato Autodistruzione. Da adesso in avanti, ogniqualvolta dobbiate muovere il segnalino Tempo sul Tracciato del Tempo, muovete di 1 spazio anche il segnalino sul Tracciato Autodistruzione.
- Quando un qualsiasi Personaggio ferma la Sequenza di Autodistruzione, rimuovete il segnalino (può essere rimesso più tardi).
- Una volta che il segnalino ha raggiunto un qualsiasi spazio giallo sul Tracciato Autodistruzione, la Sequenza di Autodistruzione non può più essere fermata e tutte le Capsule di Salvataggio sono immediatamente Sblocate (ma possono essere nuovamente Bloccate).
- Quando il segnalino raggiunge l'ultimo spazio del tracciato (quello con il teschio) la nave esplose.

Nota: Non potete iniziare la Sequenza di Autodistruzione se uno o più Personaggi si sono già ibernati (a meno che non sia tramite l'evento Perdita di Refrigerante). Se si verifica un salto nell'iperspazio mentre la Sequenza di Autodistruzione è attiva, la nave viene comunque considerata distrutta e tutti a bordo muoiono.

LABORATORIO

Analizza 1 Oggetto: Questa Azione può essere eseguita solo se uno dei seguenti Oggetti si trova nella Stanza: Cadavere di un Personaggio, Carcassa dell'Intruso o Uovo. Scopri 1 carta Debolezza dell'Intruso corrispondente. Dopo non scartare l'Oggetto, ma puoi lasciarlo Cadere gratuitamente.

NIDO

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

- Quando prendi (o distruggi) Uova dal Nido, prendile dalla Plancia dell'Intruso. Quando non ci sono più Uova nel Nido (sono state tutte portate via o distrutte) il Nido è considerato Distrutto – piazza 1 segnalino Danno nel Nido per rappresentarne la distruzione.
- Se c'è un segnalino Fuoco in una Stanza con Uova non trasportate, distruggete 1 Uovo non trasportato durante il passaggio Danni da Fuoco della Fase Evento. (No Azione Ricerca o segnalino Malfunzionamento nel Nido).

DISTRUGGERE LE UOVA:

- Quando ti trovi in una Stanza in cui sono presenti Uova non trasportate da alcun Personaggio, puoi tentare di distruggere tali Uova. Risolvi questa Azione come fosse un'Azione Sparare o Attacco in Mischia. Ogni Danno (di qualunque tipo) distrugge 1 Uovo.
- In un'Azione Attacco in Mischia, non peschi una carta Contaminazione o subisci Ferite se l'attacco fallisce.
- Puoi anche lanciare una Granata in una Stanza in cui sono presenti Uova non trasportate come se nella stanza fosse presente un Intruso. Una Granata distrugge 2 Uova, una Molotov distrugge 1 Uovo.
- Dopo ogni singolo tentativo di distruzione di un Uovo devi eseguire un tiro Rumore.

CAPSULE DI SALVATAGGIO

Allontanati dalla nave

- Ogni Capsula può contenere 2 persone. Ci si può entrare (eseguendo prima un tiro Rumore) tramite una Sezione di Evacuazione FUNZIONANTE e senza Intruso nella Stanza una volta che le capsule sono Sblocate. Dopo essere entrati nelle Capsule, puoi aspettare un altro giocatore (passi automaticamente il turno), o dichiarare di lanciare la Capsula (per essere salvato e ritornare sulla Terra) o ritornare nella Sezione di Evacuazione (come Azione gratuita).
- Se un Intruso appare nella corrispondente Sezione di Evacuazione mentre ci si trova nella Capsula, tutti ritornano nella Sezione di Evacuazione.
- Se lanci la Capsula, rimuovi tutti i Personaggi dalla Capsula, e la Capsula dal tabellone.

MAGAZZINO

Cerca 1 Strumento: Pesca 2 carte da uno dei 3 mazzi Strumenti. Tieni 1 carta. L'altra va in fondo al mazzo. (L'uso dell'Azione Stanza non riduce il numero degli strumenti della Stanza). Puoi cercare nella Stanza usando la carta Azione "Cerca", se la Stanza ha un segnalino Malfunzionamento.

CHIRURGIA

Esegui una procedura chirurgica: Scannerizza **tutte** le tue carte Contaminazione in tuo possesso (mazzo Azione, Mano e pila degli Scarti). Rimuovi tutte le carte Infette. Se hai una Larva sulla tua plancia Personaggio, rimuovila. Dopo aver Scannerizzato, il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Leggera e passi automaticamente. Mescola tutte le tue carte Azione (includi quelle in Mano) e piazzale nel tuo mazzo Azione. **Nota:** Dopo una Procedura Chirurgica devi sempre passare; la tua mano rimane vuota fino all'inizio del prossimo turno.

STANZE ADDIZIONALI "2"

CONTROLLO AIRLOCK

Procedura di emergenza Airlock: Scegli 1 qualsiasi altra Stanza Gialla. Chiudi automaticamente il Portellone in ciascun Corridoio collegato a quella Stanza (quindi i Corridoi non devono contenere Portelloni Distrutti). Piazza il gettone Procedura Airlock in quella stanza per indicare l'attivazione della Procedura di Emergenza Airlock. Se un qualsiasi Portellone in Corridoi collegati a quella Stanza viene aperto prima che la Fase Giocatori corrente sia terminata, rimuovi questo gettone.

Se tutti i Portelloni in ciascun Corridoio collegato a quella Stanza sono Chiusi alla fine della Fase Giocatori corrente (dopo che tutti i giocatori hanno passato), sia i Personaggi che gli Intrusi in quella Stanza muoiono immediatamente. Poi rimuovi il gettone. Se era presente un segnalino Fuoco, rimuovilo.

CABINE

Riprendi fiato: Quando il tuo Personaggio si trova in questa Stanza all'inizio di un nuovo turno, e non ci sono Intrusi in questa stanza, pesca 1 carta Azione aggiuntiva (fino a 6 carte invece che 5). L'abilità passiva di questa Stanza non funziona se è presente in essa un segnalino Malfunzionamento.

CAMBUSA

Uno spuntino: Cura 1 Ferita Leggera. Puoi scegliere di Scannerizzare tutte le tue carte Contaminazione presenti nella tua mano e rimuovere tutte le carte **non** Infette. Se almeno una di quelle carte è Infetta, piazza una Larva sulla tua Plancia Personaggio (e non rimuovere questa carta Contaminazione!). Se c'è già una Larva sulla tua plancia Personaggio, il tuo Personaggio muore. Piazza 1 Aracnide nella Stanza in cui sei morto.

CENTRO DI COMANDO

Apri/Chiudi Portelloni: Puoi scegliere 1 qualsiasi Stanza e Aprire/Chiudere qualsiasi Portellone nei Corridoi ad essa collegati.

SALA CONTROLLO MOTORI

Controlla lo Stato dei Motori: Puoi controllare lo Stato dei 3 Motori anche se è presente un segnalino Malfunzionamento nella Sala Motori. Nella Sala Controllo Motori non puoi cambiare lo stato dei Motori.

CONTROLLO PARATIE

Blocca/Sblocca 1 Capsula di Salvataggio: Gira 1 gettone Capsula di Salvataggio sul suo lato Bloccato o Sbloccato.

STANZA DI SORVEGLIANZA

Controlla 1 Stanza e il gettone Esplorazione: Guarda segretamente 1 qualsiasi tessera Stanza inesplorata e il suo gettone Esplorazione. Poi, rimettili al proprio posto sul tabellone. Puoi non rivelare agli altri la verità sulla natura di ciò che hai visto.

STANZA PIENA DI SECREZIONI

Sei coperto di Secrezioni: Quando entri in questa Stanza, ricevi automaticamente un segnalino Secrezioni. **Nota:** Nessuna Azione Ricerca o segnalino Malfunzionamento in questa Stanza.

DOCCE

Fatti una doccia: Se hai un segnalino Secrezioni sulla tua plancia Personaggio, scartalo. Puoi scegliere di Scannerizzare tutte le carte Contaminazione presenti nella tua mano e rimuovere quelle **non** infette. Se almeno una di quelle carte è Infetta, piazza una Larva sulla tua plancia Personaggio (e non rimuovere questa carta Contaminazione!). Se c'è già una Larva sulla tua plancia Personaggio, il tuo Personaggio muore. Piazza 1 Aracnide nella Stanza in cui sei morto.

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

STANZE SPECIALI

CABINA DI PILOTAGGIO

Controllo di volo: Puoi eseguire 1 delle seguenti due Azioni.

CONTROLLA LE COORDINATE: Guarda segretamente la carta Coordinate. Poi rimettila al proprio posto sul tabellone. Puoi non rivelare agli altri la verità sulla natura di ciò che hai visto.

IMPOSTA LA DESTINAZIONE: Muovi il segnalino Destinazione sullo spazio scelto del Tracciato Destinazione.

Nota: Non puoi cambiare la Destinazione una volta che almeno 1 Personaggio si è ibernato. Il giocatore dovrebbe ricordarsi le Coordinate che ha controllato. Non puoi mai impostare la Destinazione se c'è un Intruso nella Cabina di Pilotaggio. Nessuna Azione Ricerca in questa Stanza. I segnalini Malfunzionamento possono inibire le Azioni in questa Stanza.

MOTORE # 1 / # 2 / # 3

Controlla lo Stato del Motore: Guarda segretamente il gettone Motore in cima alla pila. Puoi non rivelare agli altri la verità sulla natura di ciò che hai visto. Il gettone Motore in cima alla pila indica lo stato attuale del Motore!

RIPARA (O SABOTA) IL MOTORE: Esegui un'Azione Ripara / Sabota Motore in questa Stanza (usando un'Azione Riparazioni o una carta Strumento Attrezzi). Prendi entrambi i gettoni Motore e segretamente rimettili al loro posto nell'ordine che preferisci. Puoi non rivelare agli altri la verità sulla natura di ciò che hai visto, ma devi dichiarare se hai cambiato l'ordine dei gettoni. Puoi fare tutto ciò che è presente un segnalino Malfunzionamento nella Stanza e anche se non hai controllato lo stato dei Motori.

Nota: La nave è dotata di 3 Motori, due dei quali devono essere funzionanti per completare in sicurezza il viaggio verso la Terra. Nessuna Azione Ricerca in questa Stanza. I segnalini Malfunzionamento possono inibire le Azioni in questa Stanza.

