

NEMESIS

MANUALE DI ESPANSIONE

# NEMESIS

AFTERMATH

GIOCO DI  
ADAM KWAPIŃSKI

ESPANSIONE DI  
PAWEŁ SAMBORSKI



rebel



# ELEMENTI DI GIOCO

- 2** ELEMENTI DI GIOCO
- COMPONENTI
- 3** QUALE MODALITÀ SCEGLIERE?
- NUOVI PERSONAGGI E TRATTI**
- 5** ALTRI COMPONENTI AFTERMATH
- CARTE ALLERTA
- NUOVE STANZE
- TABELLONE NAVICELLA
- GETTONI ESPLORAZIONE AFTERMATH
- 6** MODALITÀ EPILOGO
- 7** MODALITÀ MISSIONE SCIENTIFICA
- 8** USO DELLA CLESSIDRA



**1** Tabellone Navicella



**5** Pance Personaggio



**4** Tessere Stanza "2"

## MINIATURE:



**5** Personaggi + 1 Cane  
(Presidente, Androide, Cacciatore di Taglie, Psicologo, Galeotto)



**3** Torrette



**1** Clessidra



**1** Gattonauta

## CARTE:



**6** Nuove carte Strumento Creato (blu)



**6** Carte Strumento Iniziale



**10** Carte Strumento Ricerca



**53** Carte Azione



**13** Carte Intento Personale



**1** Carta Offerta Redditizia



**10** Carte Allerta



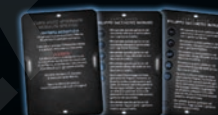
**11** Carte Tratto  
(5 per i Personaggi *Aftermath*,  
6 per i Personaggi *Nemesis*)



**2** Carte Ferita Grave Sfiguramento



**10** Carte Evento *Aftermath*



**5** Carte Aiuto

## GETTONI:



**9** Gettone Stato Torretta  
(**3** FUOCO SU CHIUNQUE  
**3** FUOCO SUGLI INTRUSI,  
**3** INATTIVA)



**23** Gettoni Esplorazione *Aftermath*



**3** Gettoni Esplorazione Torretta

## RICONOSCIMENTI

**GAME DESIGN NEMESIS:** Adam Kwapiński

**DESIGN ESPANSIONE AFTERMATH:** Paweł Samborski

**SVILUPPO E TESTING:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

**MANUALE:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

**ILLUSTRAZIONI:** Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Póttoranós

**GRAFICA:** Adrian Radziun, Andrzej Póttoranós, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

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

**DIREZIONE ARTISTICA:** Marcin Świerkot

**GRAZIE A:**

Un ringraziamento speciale a Ken Cunningham e Jordan Luminais. Grazie di cuore a tutti i backer su Kickstarter che ci hanno aiutato a dare vita a questo gioco.

Grazie a tutte le persone che hanno partecipato ai "blind-test" su ArBar e giocato su Tabletop Simulator

**VERSIONE ITALIANA:** Tito Leati

**TESTING ITALIANO:** Alessandro Crocè, Fabio Paulotto,

Flavio Conticello, Matteo Mariella  
con l'instancabile aiuto dei nostri backer



# NUOVI PERSONAGGI E TRATTI

## QUALE MODALITÀ SCEGLIERE?

La modalità principale di **Nemesis: Aftermath** è la **Modalità Epilogo**, una partita breve da 5 turni (45-60 min), giocata dopo la partita standard.

Quando l'Epilogo ha inizio, è trascorso un periodo di tempo non specificato dagli eventi del gioco base **Nemesis**.

I giocatori interpretano **Personaggi** (non coinvolti nel gioco base) che entrano nella **Nemesis** per investigare. La nave mostra numerosi segni delle passate tribolazioni, quindi ciò che resta della vostra partita precedente avrà effetto sulla partita Epilogo.

Una partita Epilogo è molto più corta di una partita standard a **Nemesis**, ma è più difficile e offre un gameplay molto dinamico.

Invece degli **Obiettivi**, i giocatori devono soddisfare delle **Condizioni Personali** apparentemente semplici, mentre collaborano per affrontare diverse situazioni di **Allerta**. Inoltre, i giocatori particolarmente orientati verso i propri interessi personali, potrebbero accettare l'**Offerta Reddiziosa**.

I giocatori usano anche il tabellone supplementare della **Navicella**, che rappresenta una piccola astronave agganciata alla **Nemesis**, con quattro spazi Stanza aggiuntivi. Nell'espansione **Nemesis: Aftermath** ci sono anche **4 nuove tessere Stanza "2"**.

Potete giocare la partita Epilogo con meno giocatori di quelli che hanno effettivamente preso parte alla partita standard.

## TRATTI

**Nemesis: Aftermath** introduce una **carta Tratto** per ogni Personaggio (sia del gioco base che dell'espansione). Le carte Tratto danno vantaggi e svantaggi particolari durante la partita.

La carta Tratto viene messa a faccia in su vicino alla plancia Personaggio e quanto c'è scritto sopra vale per tutta la partita.

## NUOVI PERSONAGGI

**Nemesis: Aftermath** introduce 5 nuovi Personaggi nel gioco.

Quando i giocatori decidono quale Personaggio interpretare, la carta Assegnazione Personaggio che scelgono permette loro di prendere o il Personaggio del gioco base o il Personaggio **Aftermath** di un certo colore.

Ad esempio, il Personaggio **Aftermath rosso** (il Galeotto) può sostituire il Personaggio rosso del gioco base (il Soldato).

Dopo avere scelto il loro Personaggio, ogni giocatore tiene la carta Assegnazione Personaggio corrispondente, in modo che nessun'altro possa scegliere il Personaggio dello stesso colore.

I due Personaggi rossi (il Galeotto e il Soldato) non possono mai apparire insieme nella stessa partita.


I Personaggi **Aftermath** sono notevolmente diversi da quelli del gioco base. Trovate un riassunto di questi Personaggi nella sezione di seguito, con indicazioni su gameplay, punti di forza e debolezze di ognuno di loro.


## PRESIDENTE (BLU)


*Il Presidente è il proprietario della Nemesis, il datore di lavoro di tutto il suo equipaggio e il maggiore azionista della Corporazione. La sua presenza sulla nave dimostra quanto sia importante per lui questa missione. Sicuramente conosce il perché della presenza di tutti a bordo e molte altre cose...*


Il Presidente è un uomo anziano e fisicamente indebolito. Se non fosse accompagnato dal suo AssistiBot, avrebbe difficoltà a svolgere anche i compiti più banali. Questo è riflesso nel gioco facendo iniziare la partita al Presidente con 1 Ferita Grave al Corpo.

### CHIARIMENTI SUGLI STRUMENTI:

- Il Presidente sta sempre con il suo AssistiBot. Il **Robot** permette al Presidente di avere più delle normali 10 carte Azione nel suo mazzo Azione. Alcune di queste Azioni, marcate con un'icona , sono specifiche per il Robot, che le svolge al posto del suo Padrone.

- Molte di queste Azioni consumano **Energia**: usate dei segnalini Munizione/Danno per rappresentare i segnalini Energia del Robot. Quando giocate una carta con l'icona , scartate 1 Energia dal Robot.

Le carte con una  invece del costo dell'Azione sono un'eccezione. Non costano Energia, ma possono essere usate una sola volta e vengono rimosse dal mazzo Azione del Presidente dopo l'uso.

- Se il **Robot** termina i segnalini Energia, non è più possibile giocare le carte Azione con l'icona . Queste carte possono ancora essere scartate per eseguire altre Azioni, però. Per recuperare i segnalini Energia del Robot, occorre scartare 1 strumento Carica Energetica e spendere 1 carta Azione dalla propria mano (come quando si Ricarica un'Arma a Energia).

- Le carte Strumento Ricerca **Codice di Accesso** sembrano uguali sul retro, che non rivela quale delle due è stata sbloccata dal Presidente. Dopo avere sbloccato una carta Strumento Ricerca, il Presidente la mette nel suo Inventario e rimuove dal gioco l'altra.

- Lo Strumento **Controllo dei Moduli** permette al Presidente o di lanciare una Capsula di Salvataggio in remoto (con altri Personaggi a bordo o meno) o di cambiare a distanza lo Stato di un Motore.

- Lo Strumento **Codici di Bordo** permette al Presidente di sostituire la carta Coordinate con una a sua scelta (da qualsiasi luogo della nave) o di prendere uno Strumento a sua scelta dal mazzo il cui colore corrisponde a quello della Stanza in cui si trova. Nelle Stanze bianche il Presidente può scegliere da uno dei tre mazzi (rosso, verde o giallo).

### CHIARIMENTI SULLE CARTE AZIONE:

- Rimuovere la carta **Protezione** dal mazzo è l'unico costo per eseguire tale Azione.

- Per giocare **Pugno Robotico**, prima si scarta un segnalino Energia, poi si tira il dado Attacco. Se l'Intruso viene colpito, il giocatore può scartare ulteriori segnalini Energia per infliggere altrettanti Danni aggiuntivi al bersaglio. Dopodiché, si controllano gli Effetti del Danno.

- Un'ultima cosa!** permette al giocatore di eseguire un round extra durante lo stesso turno, dopo avere passato. Se il Presidente è l'ultimo a passare, però, non può usare questa carta Azione.

- Demolizione** costa 1 Energia del Robot.

- Riparazione Lampo** costa 1 Energia del Robot.

- Rimuovere la carta **Fermalo!** dal mazzo è l'unico costo per eseguire tale Azione. Funziona per qualsiasi Attacco dell'Intruso, indipendentemente dall'origine (Attacco a Sorpresa, passaggio Attacco dell'Intruso ecc.).

- Quando usa **Autorità** il Presidente deve dichiarare la Stanza di destinazione prima che qualsiasi altro giocatore possa giocare una carta Interruzione.

### CHIARIMENTI SUL TRATTO:

- Finché il Presidente ha segnalini Energia sulla carta Robot, la sua Ferita Grave al Corpo è considerata Bendata. Può essere curata normalmente.

- Il controllo di tutti gli **Obiettivi Corporation** dei giocatori funziona solo in una partita Missione scientifica o in una partita standard a **Nemesis**, poiché non ci sono Obiettivi Corporation nella modalità di gioco Epilogo.

*Missione scientifica: vedi pagina successiva.*

## ANDROIDE (VERDE)

*L'Androide è una macchina con l'aspetto di una donna umana. Come persona artificiale, si comporta diversamente dai Personaggi "organici". La sua lealtà appartiene infallibilmente a chi l'ha creata e le impartisce ordini, una delle grandi corporazioni del pianeta di origine.*

L'Androide, come organismo sintetico, non può usare gli Strumenti Verdi per Bendare o Curare le proprie ferite. Fin quando non ritorna da chi l'ha costruita, l'Androide può solo ripararsi usando Strumenti specifici e la propria carta Azione **Autoriparazione**.

### CHIARIMENTI SUGLI STRUMENTI:

- Il **Laser da Polso** è integrato nel braccio dell'Androide, che di conseguenza ha 2 Mani libere all'inizio della partita. L'Androide è molto potente, ma la sua autonomia è limitata. Quando il segnalino Tempo raggiunge il quinto spazio sul Tracciato del Tempo, i sistemi dell'Androide smettono di funzionare e il Personaggio è escluso dalla partita.

- La **Batteria di Emergenza** permette all'Androide di durare più a lungo. Se questo Strumento non viene attivato, la partecipazione del giocatore sarà più breve. L'Androide deve comunque Ibernarsi o usare una Capsula di Salvataggio per raggiungere il proprio Obiettivo.

- Il **Modulo Difensivo** funziona durante il passaggio Attacco dell'Intruso della fase Evento.

### CHIARIMENTI SULLE CARTE AZIONE:

- La carta **Autoriparazione** è l'unico modo che ha l'Androide per curarsi. Il giocatore deve scartare uno Strumento appropriato per curare le proprie Ferite (non può curare le Ferite Gravi Bendate).

- Efficienza** permette all'Androide di usare l'Azione delle Stanza in cui si trova, ammesso che non ci sia un segnalino Malfunzionamento.

### CHIARIMENTI SUL TRATTO:

- Gli **Obiettivi Corporation** vengono usati solo nelle partite standard di **Nemesis** o nelle partite Missione Scientifica. Questo significa che in queste modalità il Presidente conoscerà tutti gli Obiettivi dell'Androide.

- L'Androide può comunque raccogliere gli Strumenti Verdi per usarli come merce di scambio con gli altri giocatori!

- L'Androide può comunque usare la carta Vestiti per scartare un segnalino Secrezione.

- Le Ferite dell'Androide possono essere Bendate o Curate solo usando l'Azione Autoriparazione (non altre Azioni o Strumenti).

- Quando pesca una carta Contaminazione, l'Androide la Scannerizza immediatamente.

Con **INFETTO**, subisce 1 Ferita Leggera e rimuove la carta Contaminazione dal suo mazzo Azione (come se fosse una carta non infetta durante un'Azione Riposo).

Con **NON INFETTO** rimuove la carta Contaminazione dal suo mazzo Azione (come se fosse una carta non infetta durante un'Azione Riposo).

Dopodiché il giocatore pesca un'altra carta.



## PSICOLOGO (BIANCO)

Anche con l'ausilio di speciali impianti inibitori di violenza, i lunghi viaggi nello spazio possono creare molta tensione tra i membri di un equipaggio, per questo il Presidente ha voluto uno Psicologo a bordo della Navicella.

Giocare lo Psicologo è un'esperienza particolare, poiché si affida agli altri per raggiungere i suoi scopi. Le sue conoscenze, infatti, la rendono abile nell'influenzare le persone, caratteristica riflessa dai suoi Strumenti e dalle sue carte Azione. Lo Psicologo è un Personaggio gentile e disponibile, ma meglio non ostacolarla...

### CHIARIMENTI SUGLI STRUMENTI:

- Quando un Personaggio riceve il **Drone Loboscopio**, tutti i controlli (come controllare la carta Coordinate o la carta Obiettivo di un altro giocatore) e tutti i cambiamenti segreti che effettua (come modificare lo Stato di un Motore) devono essere rivelati allo Psicologo.

- È importante ricordare che lo **Scanner Emozionale** non funziona se nel Corridoio che collega le due Stanze c'è un Portellone Chiuso.

### CHIARIMENTI SULLE CARTE AZIONE:

- Lo Psicologo può designare sé stessa come principale beneficiaria di **Sostegno**. In questo caso pesca 2 carte e ne scarta 1. Gli altri Personaggi ne pescano 1 e ne scartano 1.

### CHIARIMENTI SUL TRATTO:

- Lo Psicologo deve sempre cercare di essere in compagnia di un altro membro dell'equipaggio quando si muove sulla nave: ne va della sua sopravvivenza!

- L'Azione Movimento del Tratto si risolve come segue:
  - L'altro Personaggio sceglie una Stanza di destinazione e paga per il proprio Movimento.

- Lo Psicologo dichiara di usare il suo Tratto **Strizzacervelli** e scarta una carta Azione dalla propria mano.

- Entrambe le miniature vengono mosse nella Stanza di destinazione, dopodiché si svolge tutta la sequenza successiva al Movimento (con il tiro Rumore da parte del giocatore attivo e le relative conseguenze).

## CACCIATORE DI TAGLIE (VIOLA)

Il Cacciatore di Taglie è a bordo principalmente a causa di un ricercato, il Galeotto; o lo sta scortando in prigione, oppure, se il Galeotto non partecipa alla partita, è in viaggio per catturarlo. Se il Galeotto è sulla nave, il Cacciatore di Taglie è in possesso dell'unica chiave che può aprire le manette del criminale e potrebbe essere persuaso a liberarlo... se ciò può tornare a suo vantaggio.

Il miglior amico del Cacciatore di Taglie è un cane, Laika. Per svolgere efficacemente il ruolo di spalla di un vigilante, Laika è dotata di notevoli impianti cibernetici.

All'inizio della partita, la miniatura di Laika viene piazzata sulla plancia Personaggio del Cacciatore di Taglie.

### CHIARIMENTI SUGLI STRUMENTI:

- Dopo che Laika ha effettuato con successo un'Azione Ricerca con la **Modalità Rapporto**, il cane ritorna sulla plancia Personaggio del Cacciatore di Taglie e lo Strumento viene messo nell'Inventario di quest'ultimo.

- Impulso Aggressivo** permette di infliggere 1 Danno a un Intruso nella stessa Stanza del Cacciatore di Taglie ogni volta che Laika potrebbe essere mossa fuori dalla Stanza (usando l'Azione **Vai bella!** o il Tratto **Laika** prima di eseguire la prima Azione a ogni turno) ma ciò non viene fatto.

### CHIARIMENTI SULLE CARTE AZIONE:

- Mossa Tattica** permette al Cacciatore di Taglie di scegliere un Intruso che si trova nella sua Stanza e di Muoversi con l'Intruso in una Stanza adiacente a sua scelta. Gli altri Intrusi che eventualmente si trovano nella Stanza non attaccano il Cacciatore di Taglie.

- La seconda opzione dell'Azione **Sentinella** fa sì che Laika venga rimossa dal gioco. Il cane si sacrifica per il suo padrone, che perde Laika e le sue abilità ma non viene ucciso. L'opzione funziona contro qualsiasi Attacco degli Intrusi, indipendentemente dall'origine (Attacco a Sorpresa, passaggio Attacco dell'Intruso ecc.).

### CHIARIMENTI SUL TRATTO:

- Laika può Muoversi nella Stanza adiacente a quella in cui si trova.
- Laika ignora gli effetti del segnalino Fuoco nella Stanza in cui si trova, ma questa abilità non si estende a nessun altro Personaggio. Il cane non subisce Ferite, ma qualsiasi altro Personaggio sì.

- Laika ignora le Torrette.
- Ogni volta che Laika viene Richiamata, viene messa sulla plancia Personaggio del Cacciatore di Taglie, indipendentemente dalla distanza.

## GALEOTTO (ROSSO)

Il Galeotto inizia la partita ammanettato. Uno degli altri Personaggi (il Cacciatore di Taglie, se presente) riceve la Chiave delle Manette che può liberarlo. Il Galeotto dovrà persuadere, con lusinghe, minacce o proposte di scambio, gli altri giocatori affinché lo liberino dalle Manette.

Le abilità del Galeotto riflettono i lunghi anni trascorsi negli ambienti della malavita. È un esperto combattente che sa come cavarsela nelle situazioni più disperate. È l'unico che ha il coraggio, o la folle determinazione, di affrontare con calma un Intruso impugnando un semplice tubo di acciaio, appena strappato dalla struttura della nave.

### CHIARIMENTI SUGLI STRUMENTI:

- Il **Braccio Ritemprante** permette di eseguire Riposo come un'Azione Base. Gli effetti sono descritti sulla carta Azione.

Una Ferita Grave ignorata con il Braccio Ritemprante non è considerata Bendata. Notare che il Galeotto può usare il Braccio Ritemprante per eseguire un'Azione Riposo mentre ignora l'effetto di una Ferita Grave: una cosa non esclude l'altra.

- Quando il Galeotto fallisce un Attacco in Mischia, il **Tubo** gli permette solo di ridurre una Ferita Grave a una Ferita Leggera.

Il Galeotto può ottenere un Tubo in qualsiasi Stanza. Ogni volta che deve scartare il Tubo in suo possesso, invece di rimuoverlo dal gioco, gira la carta per indicare che può ottenerne un altro. Il Tubo non può essere scambiato, poiché è inutile per qualsiasi altro Personaggio.

### CHIARIMENTI SULLE CARTE AZIONE:

- Ne ho bisogno!** non è un'Interruzione, quindi non può essere influenzata dall'Interruzione degli altri Personaggi.

- Il tiro Rumore di **Irascibilità** viene eseguito dopo il completamento dell'effetto dell'Azione Stanza (ad esempio, dopo il tiro Rumore eseguito per le regole del Nido).

- Opportunista** funziona anche se il Portellone nel Corridoio attraversato dal Galeotto è distrutto.

- Con **Urto** viene prima lanciato il dado Attacco, poi viene inflitto 1 Danno aggiuntivo all'Intruso e infine si controllano gli Effetti del Danno.

### CHIARIMENTI SUL TRATTO:

- Il Tratto del Galeotto gli permette di sopravvivere a più Ferite Gravi del normale, ma questa resistenza non impedisce che il Galeotto venga ucciso dagli effetti speciali degli Attacchi.



## MODALITÀ AGGIUNTIVE

### MODALITÀ MISSIONE SCIENTIFICA (120 MIN)

Questa partita lunga può essere giocata al posto di una partita standard a *Nemesis*. Dura 15 turni e i giocatori possono usare solo i Personaggi *Aftermath*. I giocatori usano la Navicella dell'espansione *Aftermath* e gli Obiettivi del gioco base.

I nuovi Personaggi, gli Eventi e i gettoni Esplorazione *Aftermath* garantiscono un'esperienza di gioco nuova e diversa.

### AGGIUNGERE I COMPONENTI AFTERMATH AL GIOCO BASE NEMESIS

Quando giocano una partita standard a *Nemesis*, i giocatori possono sostituire i Personaggi base (e le loro carte) con i Personaggi *Aftermath* corrispondenti (e le loro carte), cioè dello stesso colore.

È bene ricordare, tuttavia, che i Personaggi *Aftermath* sono più adatti all'espansione che al gioco base *Nemesis*.

Le 4 nuove Stanze "2" dell'espansione *Aftermath*, i 3 gettoni Esplorazione Torretta e le carte Tratto sono elementi che possono essere aggiunti al gioco base.

La modalità Epilogo può essere giocata dopo una Missione scientifica (o dopo una partita standard con i Personaggi *Aftermath*), anche se non è possibile tenere gli stessi Personaggi nelle due partite consecutive.



# ALTRI COMPONENTI AFTERMATH



## CARTE ALLERTA

L'espansione **Nemesis: Aftermath** introduce un nuovo mazzo Allerta.

Simili agli Eventi e agli Obiettivi, gli Allerta sono mini-ricerche che l'equipaggio deve completare. Se un Allerta non viene completato nel tempo assegnato, la partita termina con una sconfitta per tutti i Personaggi a bordo. Il tempo a disposizione per completare una carta Allerta varia da una modalità di gioco all'altra, come spiegato in seguito.

Quando un Allerta richiede il piazzamento di un **Campione** in una Stanza specifica, usate i gettoni Obiettivo Speciale da Cronache Perdute #1. I Campioni sono considerati Oggetti Pesanti.



Icona Allerta

## LIVELLI DI ALLERTA

Alcuni Allerta sono divisi in due Livelli. Per completare questi Allerta, dovete affrontare con successo il primo Livello prima di passare al secondo (e ultimo) Livello. Gli Allerta con solo un Livello vengono completati non appena le loro condizioni vengono soddisfatte.

Quando completate il primo Livello di un Allerta, indicatelo mettendo un segnalino qualsiasi (tipo Munizione/Danno) sull'icona Livello della carta Allerta.

## AZIONE ATTIVAZIONE

Alcuni Allerta richiedono l'esecuzione dell'Azione **Attivazione**.

Questa nuova Azione Base può essere eseguita solo nella Stanza specificata dall'Allerta. Può essere svolta in Combattimento o Non in Combattimento e costa sempre 1 carta Azione.

L'Azione Attivazione non ha altro effetto che portare a termine il compito descritto sulla carta Allerta.

## NUOVE STANZE

L'espansione **Nemesis: Aftermath** contiene quattro **Stanze "2" Aggiuntive**.

Queste Stanze possono essere aggiunte alle Stanze "2" del gioco base secondo le vostre preferenze.

Oltre alle quattro nuove Stanze, l'espansione introduce anche tre nuove **carte Strumento Creato** (collegate a una delle nuove Stanze): Mirino Laser, Drone da Combattimento e Tuta Ambientale. Questi tre nuovi Strumenti non possono essere creati fuori dall'Officina.

Notare che questi Strumenti richiedono Componenti diversi da quelli richiesti per Creare gli Strumenti del gioco base.



## OFFICINA

**CREA STRUMENTO SPECIALE:**

Quando un Personaggio in questa Stanza esegue l'Azione Base Crea Strumento, può scambiare uno Strumento tra quelli elencati qui sotto con un nuovo Strumento Creato:

- Carica Energetica = Mirino Laser
- Attrezzi = Drone da Combattimento
- Vestiti = Tuta Ambientale

L'Azione Stanza dell'Officina non può essere eseguita in presenza di un segnalino Malfunzionamento.



## SALA SERVER



**USA UN COMPUTER IN REMOTO:**

Esegui l'Azione di qualsiasi Stanza, scoperta e funzionante, in cui si trova un Computer.



## SALA ALLARMI



**FAI RUMORE:**

Scegli un'altra Stanza dove non si trova alcun Personaggio ed esegui un tiro Rumore.

In caso di Incontro, non potrà esserci alcun Attacco a Sorpresa.



## SALA TORRETTE



**CONTROLLA LE TORRETTE:**

Puoi scegliere 1 qualsiasi gettone Torretta sul tabellone e cambiare il suo stato. Lo stato cambiato viene messo a faccia in giù in cima alla pila dello stato.

## TORRETTE

Quando il gettone Esplorazione di una Torretta viene scoperto, nella Stanza viene piazzata una miniatura Torretta. Questo permette di avere le Torrette in partite senza la Sala Torrette e viceversa.

Le Torrette non possono essere piazzate nel Nido o nella Stanza Piena di Secrezione.

Il loro stato di partenza viene selezionato a caso mescolando i 3 gettoni Stato e impilandoli a faccia in giù vicino alla Torretta. Il gettone più in alto indica lo stato attuale della Torretta, che viene rivelato quando qualcuno entra nella Stanza la prima volta.

Le Torrette possono essere distrutte con l'Azione Demolizione.

Durante il passaggio Danni da Fuoco, gli Intrusi distruggono sempre una Torretta attiva nella loro Stanza. Poiché questo avviene in simultanea con lo sparo della Torretta (vedi sotto), è possibile che un Intruso distrugga una Torretta venendo ucciso mentre lo fa.

"Ignorare il passaggio Danni da Fuoco" non si applica alle Torrette.

Le Torrette distrutte vengono rimosse dal gioco.

**STATO TORRETTA:**



**INATTIVA:** la Torretta è inattiva e non può essere distrutta.



**FUOCO SU CHIUNQUE:** la Torretta spara a qualsiasi cosa che entra nella Stanza nel turno in corso (un Intruso che appare nella Stanza è come se ci entrasse). Lo sparo delle Torrette si risolve nel passaggio Danni da Fuoco.

I Personaggi subiscono 1 **Ferita Leggera**, gli Intrusi 1 **Danno**.



**FUOCO SUGLI INTRUSI:** come FUOCO SU CHIUNQUE, ma spara solo agli Intrusi.

Se volete usare le Torrette nel gioco base **Nemesis**, dovete aggiungere i 3 nuovi gettoni Esplorazione (Torretta) ai gettoni Esplorazione disponibili e mettere le miniature Torretta, con i rispettivi gettoni Stato, vicino al tabellone.

## TABELLONE NAVICELLA

La Navicella è raffigurata su un tabellone più piccolo con 4 Stanze.

La **Stanza Principale** è stampata sul tabellone.

Per le altre tre, usate delle tessere Stanza "2" Aggiuntive, disposte a caso. Le Stanze della Navicella non hanno un Contatore Strumenti, quindi non è possibile trovarci Strumenti con l'Azione Ricerca.

La Stanza principale non ha la propria Azione Stanza, ma serve in alcuni Allerta. La Navicella introduce alcune nuove regole per il Movimento:

● Quando si trova nella Stanza Principale della Navicella, un giocatore può muoversi in qualsiasi Stanza della **Nemesis** con un Ingresso dei Corridoi Tecnici.

● Quando si trova in una Stanza della **Nemesis** con un Ingresso dei Corridoi Tecnici, un giocatore può muoversi in qualsiasi Stanza "2" Aggiuntiva della Navicella.

● La **Nemesis** e la **Navicella** sono considerate un'unica nave per le Azioni a distanza e le altre regole (effetti in altre Stanze, Motori ecc.).

Sul tabellone della Navicella c'è anche il nuovo Tracciato del Tempo usato in **Aftermath**, che consiste di 5 spazi.

## GETTONI ESPLORAZIONE AFTERMATH

I gettoni Esplorazione **Aftermath** funzionano in modo analogo a quelli del gioco base. L'unica differenza è che non impostano il Contatore Strumenti.

Quando preparate una partita Epilogo o una Missione Scientifica, piazzate 1 gettone Esplorazione **Aftermath** in ogni Stanza del tabellone principale (Cabina di Pilotaggio, Motori e Hibernatorium inclusi).

Quando un Personaggio entra in una Stanza con un gettone Esplorazione **Aftermath**, lo scopre e lo risolve:



**BLOCCO DEI CORRIDOI:**

Tutti i Portelloni collegati alla Stanza si chiudono, ECCEPITO il Corridoio usato dal giocatore per entrare. Se il giocatore è entrato tramite i Corridoi Tecnici, TUTTI i Portelloni collegati alla Stanza si chiudono.



**PERICOLO:**

Come il risultato del tiro Rumore.



**UOVO:**

Piazzate un Uovo dell'Intruso (Oggetto Pesante) nella Stanza.



**STANZA CON SECREZIONE:**

Lasciate il gettone nella Stanza. Ogni volta che un Personaggio entra, riceve automaticamente un segnalino Secrezione.



**LARVA:**

Piazzate una miniatura Larva nella Stanza. Questo non provoca un Incontro e il Personaggio entrato non esegue un tiro Rumore.



**FUOCO:**

Come il gettone Esplorazione Fuoco.



**CARCASSA:**

Piazzate una Carcassa dell'Intruso (Oggetto Pesante) nella Stanza.



**CADAVERE DEL PERSONAGGIO:**

Piazzate un Cadavere del Personaggio (Oggetto Pesante) nella Stanza.

Dopo avere risolto un gettone, scartatelo (tranne la Secrezione).



# MODALITÀ EPILOGO

## PREPARAZIONE

**01** Prima di preparare la modalità Epilogo, dovete giocare fino in fondo una partita standard a *Nemesis*. Ricordate che se usate dei Personaggi Aftermath nella partita standard, questi non saranno disponibili nell'Epilogo!

Per ovvie ragioni, se la *Nemesis* è stata distrutta da una perdita di integrità dello scafo (a causa di Fuoco, Malfunzionamento o Autodistruzione), l'Epilogo non può essere giocato.

**11** Rimuovete tutti gli Intrusi dal tabellone e mettete i **gettoni Intruso** corrispondenti nel sacchetto Intruso.

Dopodiché, aggiungete:

- In una partita per 2-3 giocatori = 1 gettone Larva e 2 gettoni Intruso Adulto.
  - In una partita a 4 = 2 gettoni Larva e 4 gettoni Intruso Adulto.
  - In una partita a 5 = 3 gettoni Larva e 6 gettoni Intruso Adulto.
- Se i gettoni Intruso finiscono, non aggiungetene altri.

**21** Rimuovete:

- Tutti i **segnalini Fuoco** e **Rumore** dal tabellone.
- Qualsiasi Strumento trovato o creato dai giocatori (scartateli).

**31** Lasciate:

- I **segnalini Malfunzionamento**, i **gettoni Portellone** le **Capsule di Salvataggio** dove si trovavano alla fine della partita standard.
- Le carte **Debolezza dell'Intruso** scoperte o coperte. Mettete dei segnalini Status sulle Debolezze scoperte, poiché resteranno inattive finché qualcuno le **Riscopre**.

Per **Riscoprire** una Debolezza valgono le stesse regole usate per scoprirla la prima volta, cioè bisogna essenzialmente scoprire la Debolezza di nuovo (anche se i giocatori sanno in anticipo qual è).

**41** Mescolate e disponete a faccia in giù vicino al tabellone i seguenti mazzi: **Attacco dell'Intruso**, **Evento** (per *Aftermath*), **Contaminazione** e **Ferita Grave**. Mischiate i **gettoni Motore** e le **carte Coordinate** e mettetele sul tabellone come nella *Preparazione* del gioco base.

**51** Girate tutte le **Stanze inesplorate** e rivelate i corrispondenti gettoni Esplorazione per impostare il relativo numero di Strumenti. Ignorate gli effetti speciali dei gettoni Esplorazione.

**61** Prendete i **gettoni Esplorazione Aftermath**, mischiateli e piazzatene 1 a caso (a faccia in giù) su ogni tessera Stanza e 1 nell'Hibernatorium, nella Cabina di Pilotaggio e nei Motori.

**71** Mettete il **tabellone Navicella** vicino a quello della *Nemesis*.

**81** Mescolate tutte le rimanenti tessere **Stanza "2" Aggiuntive**, senza guardarle, e piazzatene una (a faccia in su) su ciascuno spazio del tabellone Navicella identificato con un "2". (Se esce la "Stanza Piena di Secrezione", rimuovetela dal gioco e prendete un'altra tessera Stanza "2" Aggiuntiva).

**91** Prendete tante **carte Aiuto** quanti sono i giocatori e distribuitene una ciascuno casualmente. Queste carte indicano l'ordine di scelta dei Personaggi.

**101** Ogni giocatore riceve **1 portacarte Inventario** in plastica, che riporta lo stesso numero della carta Aiuto in suo possesso.

Dopodiché, cambiate le carte Aiuto del gioco base con le carte Aiuto *Aftermath*.

**111** Mescolate le **carte Assegnazione Personaggio**. Ogni giocatore, in ordine, ne pesca due, ne sceglie una e rimescola l'altra nel mazzo, finché tutti i giocatori hanno scelto il loro Personaggio.

**121** Ogni giocatore prende i seguenti **componenti**: plancia Personaggio, miniatura, mazzo delle carte Azione, carta/e Strumento Iniziale, Strumenti Ricerca e carta Tratto. Il giocatore 1 prende anche il gettone Primo Giocatore.

**131** Ogni giocatore piazza la miniatura del proprio Personaggio nella **Stanza Principale**, nell'ordine indicato dal proprio numero.

**141** Mescolate le **carte Intento Personale** e distribuitene una a testa.

**151** Mescolate le **carte Allerta** e mettetele coperte in un mazzo vicino al Tabellone, poi rivelate la prima carta Allerta.

**161** Mettete la carta **Offerta Reddiziosa** a faccia in su vicino al tabellone.

**171** Mettete il segnalino Tempo sullo spazio verde del **Tracciato del Tempo della Navicella**.

## ALLERTA NELL'EPILOGO

In questa modalità dovete affrontare **2 Allerta**.

Avete **2 turni** per completare ciascun Allerta.

Quando il segnalino Tempo raggiunge uno **spazio giallo** sul **Tracciato del Tempo della Navicella**, controllate se avete soddisfatto le condizioni dell'Allerta in corso.

Se sono soddisfatte, rimuovete la carta Allerta.

Se non lo sono, la partita finisce con una sconfitta per tutti i Personaggi: la situazione sulla *Nemesis* è diventata insostenibile.

All'inizio del **Turno 3**, pescate una seconda carta Allerta.

Non c'è Allerta al **Turno 5**, ma è il momento per tutti di fuggire!

## SVILUPPO SACCHETTO INTRUSO

Questo passaggio non avviene nella modalità Epilogo.

## EVENTI DELL'EPILOGO

Gli Eventi Aftermath funzionano allo stesso modo del gioco base con un elemento in più: possono presentare l'icona Allerta (▲). Quando viene pescata una carta Evento con l'icona Allerta, tutti i Personaggi non in Combattimento eseguono un tiro Rumore.

## FASE EVENTO

### 1: TRACCIATO DEL TEMPO

Spostate il segnalino sul Tracciato del Tempo della Navicella avanti di 1.

Se la Sequenza di Autodistruzione è stata attivata, il segnalino relativo va spostato di 1 spazio verso destra sul tracciato.

### 2: CONTROLLO ALLERTA (SOLO AI TURNI 3 E 5)

Controllate se le condizioni dell'Allerta sono soddisfatte.

Dopodiché, se è il turno 3, rivelate la seconda carta Allerta.

### 3: ATTACCO DELL'INTRUSO

Ogni Intruso in Combattimento con un Personaggio lo attacca.

### 4: DANNI DA FUOCO

Ogni Intruso in una stanza con un segnalino Fuoco subisce 1 Danno.

## 5: RISOLUZIONE DELLA CARTA EVENTO

Pescate e risolvete 1 carta Evento:

- 1) Movimento dell'Intruso
- 2) Effetto dell'Evento
- 3) Esecuzione del tiro Rumore (se la carta ha un'icona Allerta).

## 6: FINE DEL TURNO

## CONTROLLO DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA

Dopo il Turno 5, la Navicella si sgancia dalla *Nemesis* e torna all'astronave madre indipendentemente dalla presenza o meno del suo equipaggio a bordo.

Per vincere, occorre soddisfare le seguenti condizioni:

**11** Innanzitutto, i giocatori devono avere **rivelato tutti i gettoni Esplorazione Aftermath** sulla *Nemesis*.

● In una partita a 2 giocatori, possono rimanere coperti fino a 3 gettoni Esplorazione Aftermath.

Se questa condizione non viene soddisfatta, la missione è un fallimento e i giocatori sono tutti sconfitti.

**21** Individualmente, un giocatore deve **riuscire nel suo Intento Personale**.

**31** Il Personaggio del giocatore **deve essere sul tabellone Navicella quando questa ritorna all'astronave madre** (oppure deve abbandonare la *Nemesis* con una Capsula di Salvataggio).

**41** Il giocatore deve superare un **Controllo Contaminazione** (come nel gioco base).

**OPPURE:**

Il giocatore che decide di non aiutare i suoi compagni può anche accettare l'**Offerta Reddiziosa** in qualsiasi momento. Se lo fa, prende la carta Offerta Reddiziosa e scarta il suo Intento Personale. Soddisfacendo le condizioni dell'Offerta Reddiziosa, il giocatore ottiene la vittoria se sopravvive al Controllo Contaminazione, anche se rimangono gettoni Esplorazione coperti.



# MODALITÀ MISSIONE SCIENTIFICA

Questa modalità è per chi desidera cimentarsi in una partita standard a **Nemesis** usando i componenti dell'espansione **Aftermath**.

La Missione Scientifica è una partita completa che include gli elementi **Aftermath**, non è quindi il proseguimento di una partita precedente.

## PREPARAZIONE: PASSAGGI 1-15, TABELLONE

**1]** Posizionate il **tabellone** di **Nemesis** sul tavolo (lato base) e metteteci vicino il **tabellone Navicella**.

**2]** Mescolate tutte le **tessere Stanza "2"** senza guardarle e piazzate casualmente (a faccia in giù) una tessera Stanza "2" su ciascuno spazio Stanza identificato con un "2" sui due tabelloni.

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

**4]** Scoprite le tessere Stanza della Navicella. Se scoprite una **Stanza Piena di Secrezione**, scambiatela con un'altra tessera Stanza "2" a caso.

**5]** Prendete i **gettoni Esplorazione**, rimuovete i **gettoni Portellone** e **Pericolo**, aggiungete i **gettoni Torretta** e mischiateli (senza guardarli), dopodiché piazzate un gettone a caso (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza **inesplorata**.

**6]** Prendete i **gettoni Esplorazione Aftermath**, mischiateli (senza guardarli) e piazzate casualmente un gettone (a faccia in giù) su **CIASCUNA** Stanza della **Nemesis** (Cabina di Pilotaggio, Hibernatorium e Motori inclusi). In questo modo, tutte le tessere Stanza avranno due gettoni Esplorazione distinti (uno del gioco base e uno dell'espansione **Aftermath**).

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

**8]** Prendete, scegliendoli casualmente, il giusto numero di **gettoni Capsula di Salvataggio**:

- **1-2 giocatori:** 2 Capsule di Salvataggio.
- **3-4 giocatori:** 3 Capsule di Salvataggio.
- **5 giocatori:** 4 Capsule di Salvataggio.

**9]** Prendete entrambi i **gettoni Motore**, identificati dal numero "1" (1 Danneggiato e 1 Funzionante) e mischiateli a faccia in giù. Posizionatele a faccia in giù sul corrispondente spazio Motore "1" del tabellone, impilandoli uno sull'altro. Il gettone in cima indica l'attuale stato del motore. Ripetete lo stesso procedimento per i gettoni Motore "2" e "3".

**10]** Prendete la **plancia Intruso**, posizionatele a fianco del tabellone e metteteci negli appositi spazi:

- **5 gettoni Uovo**
- **3 carte Debolezza dell'Intruso** disposte casualmente.

**11]** Prendete il **sacchetto Intruso** e inseriteci i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto, 4 Larve, 2 Aracnidi, 3 Adulti, 1 Nutrice, 1 Regina.

Poi, aggiungete 1 gettone Adulto per ogni giocatore.

Il resto dei gettoni Intruso vanno messi vicino al tabellone, giacché serviranno durante la partita. Posizionate anche i **gettoni Cassa dell'Intruso** a fianco del tabellone, serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

**12]** Prendete gli eventi che seguono dal **mazzo Evento base**: *Nelle Tenebre*, *Cortocircuito*, *Caccia* (direzione Movimento Intruso: 3), *Odore della Preda*, *Danni Ingenti*, *Guasto al Sistema di Supporto Vitale*, *Schiusa*, *L'Incendio si Propaga* e mescolatele con il **mazzo Evento Aftermath** per creare il **mazzo Evento Missione Scientifica**.

**13]** Mescolate e disponete a faccia in giù vicino al tabellone i seguenti mazzi: 3 mazzi **Strumento** (rosso, giallo, verde), **Evento Missione Scientifica**, **Attacco dell'Intruso**, **Contaminazione**, **Allerta** e **Ferita Grave**.

Mettete il mazzo **Strumento Creato** (include le nuove carte) vicino ai 3 mazzi Strumento.

Mettete lo **Scanner** vicino al mazzo Contaminazione.

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

- **Segnalini Fuoco**
- **Segnalini Malfunzionamento**
- **Segnalini Rumore**
- **Segnalini Munizione/Danno**
- **Segnalini Status** (usati come segnalini Ferita Leggera, Secrezione, Segnale, Autodistruzione, Tempo, Destinazione, Stato Allerta)
- **Gettoni Portellone**
- **Gettoni Cadavere del Personaggio Rossi**
- **2 Dadi Attacco**
- **2 Dadi Rumore**
- **Gettone Primo Giocatore**

**15]** Posizionate 1 segnalino Status sullo **spazio verde** del Tracciato del Tempo. Questo sarà il **segnalino Tempo**.

La preparazione del tabellone è completa! Ora potete procedere alla preparazione dell'equipaggio, come spiegato di seguito.

## PREPARAZIONE: PASSAGGI 16-23, EQUIPAGGIO

**16]** Prendete tante **carte Aiuto** quanti sono i giocatori e distribuitele una ciascuno casualmente. Queste carte indicano l'ordine di scelta dei Personaggi (passaggio 19). In 3 giocatori, prendete le carte con il numero 1-3, in 4 giocatori le carte con il numero 1-4 e così via.

Il numero che appare sulla carta Aiuto e sull'Inventario rappresenta il Numero del Giocatore: è importante non solo per scegliere il Personaggio, ma anche per alcuni Obiettivi.

**17]** Ogni giocatore riceve 1 **portacarte Inventario** in plastica, che riporta lo stesso numero della carta Aiuto in suo possesso. Servirà per tenere nascoste tutte le carte Strumento durante la partita.

**18]** Nel **mazzo Obiettivo** separate i due tipi di carte (**Personale e Corporation**) ed eliminate quelle che riportano un numero di giocatori più alto rispetto ai partecipanti effettivi.

Mescolate separatamente i due tipi e distribuite a ogni giocatore 1 carta Obiettivo Personale e una carta Obiettivo Corporation. I giocatori non devono rivelare agli altri il contenuto di queste carte!



## «« MODALITÀ MISSIONE SCIENTIFICA »»

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

Un giocatore controlla esclusivamente il Personaggio che ha scelto tramite questa procedura.

Se un giocatore controlla l'Androide, scarta il suo Obiettivo Personale (senza rivelarlo) e pesca un secondo Obiettivo Corporation.

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

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

**B)** La **miniatura** del Personaggio.

**C)** Il **mazzo delle carte Azione** del Personaggio, che va mischiato e posto a faccia in giù a sinistra della plancia Personaggio.

**D)** I **2 Strumenti Ricerca** del Personaggio, da mettere in **orizzontale** vicino alla plancia Personaggio. Questi strumenti **NON** sono attivi all'inizio della partita, ma i giocatori possono eseguire delle missioni specifiche per sbloccarli durante lo svolgimento del gioco.

**E)** La **carta Tratto** del Personaggio, che viene posizionata scoperta (in orizzontale) vicino alla Plancia Personaggio.

**F)** La **carta Strumento Iniziale (Arma)** del Personaggio, da mettere in uno dei due spazi Mano sulla plancia Personaggio (*il Laser da Polso dell'Androide e il Robot del Presidente sono posizionati vicino agli Strumenti Ricerca*). Su questa carta vanno posti un numero di **segnalini Munizione** pari alla capienza massima dell'Arma, indicata sulla carta.

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

**22]** Posizionate il **gettone Cadavere del Personaggio Blu**, nell'Hibernarium.

**23]** I giocatori mettono le miniature dei Personaggi nella Sala Principale della Navicella.

## GLI EVENTI NELLA PARTITA MISSIONE SCIENTIFICA

Gli Eventi funzionano come nella partita Epilogo, tranne che l'icona **Allerta** (▲) fa pescare una carta Allerta invece che eseguire un tiro Rumore.

## GLI ALLERTA NELLA PARTITA MISSIONE SCIENTIFICA

Durante una Missione Scientifica, alcuni Eventi potrebbero provocare degli Allerta. Ogni volta che pescate una carta Evento con l'icona **Allerta** (▲), invece di eseguire un tiro Rumore come nella modalità Epilogo, pescate 1 carta Allerta e mettete il segnalino del **Tracciato del Tempo della Navicella** sullo spazio 5 (ignorare l'icona se c'è già un Allerta in corso).

Avete 5 turni per completare ogni Allerta.

Quando il segnalino sul **Tracciato del Tempo della Navicella** raggiunge lo spazio rosso finale, controllate se avete soddisfatto le condizioni dell'Allerta. Se non ci siete riusciti, la partita termina immediatamente con la morte di tutti i Personaggi. Lo stesso vale anche se la partita finisce mentre un Allerta è in corso. Non averne ancora soddisfatte le condizioni provoca la sconfitta di tutti i Personaggi.

## SVILUPPO SACCHETTO INTRUSO

Questo passaggio si svolge come nel gioco base.

## FASE EVENTO

### 1: TRACCIATO DEL TEMPO

Spostate il segnalino del Tempo sul Tracciato del Tempo e (se presente) il Tracciato del Tempo della Navicella di 1 spazio.

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

### 2: CONTROLLO ALLERTA

Controllate se sono state soddisfatte le condizioni per completare l'Allerta in corso.

### 3: ATTACCO DELL'INTRUSO

Ogni Intruso in Combattimento con un Personaggio lo attacca.

### 4: DANNI DA FUOCO

### 5: RISOLUZIONE DELLA CARTA EVENTO

Pescate e risolvete 1 carta Evento:

- Movimento dell'Intruso
- Effetto dell'Evento

### 6: SVILUPPO SACCHETTO INTRUSO

### 7: FINE DEL TURNO

## OBIETTIVI DEI PERSONAGGI ALLA FINE DELLA PARTITA

Questo passaggio si svolge come nel gioco base.

## USO DELLA CLESSIDRA IN NEMESIS

Se volete aggiungere un altro elemento di tensione nelle partite a *Nemesis*, potete usare la clessidra.

Giratela all'inizio di ogni turno.

Quando un giocatore nota che la sabbia è finita, può prenderla. Il giocatore che prende la clessidra vuota, può scegliere una Stanza sul tabellone ed eseguire un tiro Rumore con le normali regole.

Se avviene un Incontro, il Personaggio con il numero più basso di carte in mano presente nella Stanza subisce un Attacco a Sorpresa. Se nella Stanza non ci sono Personaggi, non ci sono Attacchi a Sorpresa.

Dopo avere risolto il tiro Rumore, rimettete la clessidra sul tavolo, in attesa di essere girata al turno successivo.

Un giocatore non è mai obbligato a prendere la clessidra.

Se un giocatore si oppone all'uso della clessidra, questa può essere rimossa dal gioco dopo avere eseguito un tiro Rumore.