



UN GIOCO DI
ADAM KWAPIŃSKI
ESPANSIONE DI
PAWEŁ SAMBORSKI

MANUALE DI ESPANSIONE

NEMESIS

CARNOMORPHS



rebel

ELEMENTI DI GIOCO

2 ELEMENTI DI GIOCO

COMPONENTI
PREPARAZIONE
INTRODUZIONE

4 MUTAZIONI

CARTE MUTAZIONE
AZIONE MUTANTE
CARTE CONTAMINAZIONE

5 REGOLE DEI CARNOMORFI

SIMBOLI CARNOMORFICI
ATTACCO DELL'INTRUSO
DANNI AL CARNOMORFO E MORTE
ADATTAMENTI CARNOMORFICI

6 REGOLE DI GIOCO

INCONTRO
FASE EVENTO

7 CONTROLLO CONTAMINAZIONE ALLA FINE DELLA PARTITA

COMPONENTI

- 1 Plancia Carnomorfo
- 5 Carte Aiuto
- 8 Gettoni Metavorace rossi
- 2 Gettoni Metavorace blu
- 1 Gettone Proteomostro
- 4 Gettoni Carcassa dell'Intruso
- 20 Carte Attacco del Carnomorfo
- 20 Carte Evento *Carnomorphs*
- 12 Carte Mutazione
- 8 Carte Adattamento Carnomorfico



- 8 Miniature Metavorace



- 8 Miniature Carnambulo



- 3 Miniature Proteomostro



- 1 Miniatura Carnefice

In questa espansione, considerate come equivalenti i termini Intruso e Carnomorfo.

PREPARAZIONE

1 Posizionate il **tabellone** (lato base) sul tavolo.



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

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

Tutte le tessere Stanza "2" rimanenti vanno riposte nella scatola.

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

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

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

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

Mettete nella scatola tutti i gettoni Esplorazione rimanenti.

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

Mettete nella scatola tutte le carte Coordinate rimanenti.

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

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

– **1-2 giocatori:** 2 Capsule di Salvataggio.

– **3-4 giocatori:** 3 Capsule di Salvataggio.

– **5 giocatori:** 4 Capsule di Salvataggio.

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

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

8 Prendete entrambi i **Gettoni Motore**, identificati dal numero "1" (1 Danneggiato e 1 Funzionante) e mischiateli a faccia in giù. Posizionateli 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".

Importante: assicuratevi che i giocatori non guardino il fronte dei gettoni, in modo che non sappiano se i motori sono funzionanti oppure no.

«« ELEMENTI DI GIOCO »»

9] Prendete la **plancia Carnomorfo**, posizionatela a fianco del tabellone e mettetela negli appositi spazi:

- 8 **gettoni Uovo**
- 3 **carte Adattamento Carnomorfo** a faccia in giù

(disposte casualmente).

Prendete 1 miniatura per ognuno dei seguenti tipi di Carnomorfo: Carnambulo, Proteomostro e Carnefice. Disponetele sopra le carte Adattamento Carnomorfo nei rispettivi spazi.

Queste miniature sono le prime a essere messe sul tabellone quando incontrate per la prima volta il loro tipo durante la partita. In questo modo viene rivelato un Adattamento applicabile a tutti i Carnomorfi.

10] Prendete il **sacchetto Intruso** e inseriteci i seguenti **gettoni Intruso**:

- 1 **Vuoto**
- 2 **Metavoraci blu**
- 2 **Metavoraci rossi**.

Poi, aggiungete 1 **gettone Metavorace rosso** addizionale per ogni giocatore.

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

Mettete il mazzo **Strumento Creato** vicino ai 3 mazzi Strumento. Mettete lo **Scanner** vicino al mazzo Contaminazione.

12] 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)
- **Gettoni Portellone**
- **Gettoni Cadavere del Personaggio rossi**
- 2 **Dadi Attacco**
- 2 **Dadi Rumore**
- **Gettone Primo Giocatore**

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

14] Prendete tante **carte Aiuto** quanti sono i giocatori e distribuitene una ciascuno casualmente. Queste carte indicano l'ordine di scelta dei Personaggi (passaggio 17). In 3 giocatori, prendete le carte con il numero 1-3, in 4 giocatori le carte con il numero 1-4 e così via.

Il numero 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.

Mettete nella scatola tutte le Carte Aiuto rimanenti.

15] 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.

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

Questo è il vostro Inventario, dove conservate tutti i vostri Strumenti (non gli Strumenti Pesanti) tenendoli celati agli altri giocatori.

16] 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 1 carta Obiettivo Corporation. I giocatori non devono rivelare agli altri il contenuto di queste carte!

Mettete nella scatola tutte le carte Obiettivo rimanenti.

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

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

17] 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.

Dopo la pesca, mettetene nella scatola tutte le carte Assegnazione Personaggio rimanenti, che non verranno più utilizzate.

18] 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, che viene posizionata nell'Hibernatorium.

Inserite la vostra miniatura in uno degli anelli colorati.

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

D) La **carta Strumento Iniziale (Arma)** del Personaggio, da mettere in uno dei due spazi Mano sulla plancia Personaggio. Su questa carta vanno posti un numero di **segnalini Munizione** pari alla capienza massima dell'Arma, indicata sulla carta.

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

Mettete nella scatola tutte le plance Personaggio rimanenti, poiché non saranno usate nella partita.

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

20] Posizionate il **gettone Cadavere del Personaggio blu**, il corpo di un membro dell'equipaggio morto, nell'Hibernatorium.

Questo **Oggetto Pesante** equivale agli altri gettoni Cadavere.

MUTAZIONI

INTRODUZIONE

È successo tutto per colpa di un gatto.

Dev'essere salito a bordo durante il nostro rendez-vous con la nave scientifica Adrastea, in orbita intorno al protopianeta DB-198. Abbiamo prelevato alcuni campioni da DB-198 e fatto il salto di ritorno con tutti al sicuro nelle capsule di stasi. Tutti... tranne quel gatto.

Nemmeno le sue nove vite hanno potuto salvarlo. Mentre la nave accelerava fino a 1000 G, la povera creatura è diventata un proiettile di quattro chili, che ha fracassato una fila di contenitori di campioni e si è ridotta a una sottile pellicola di fluido proteico su una paratia. Niente male, eh? Beh, sembra che tra i campioni si celasse qualcosa di insolito: una forma parassitaria di XNA capace di legarsi a diversi tipi di molecole genetiche, tra cui il DNA, e ristrutturarle per sviluppare organismi portatori. Questo strano virus ha ricombinato i resti del gatto, dopodiché ha impregnato tutta la biomassa della nostra cambusa. Infine, ha raggiunto le capsule di stasi, dove i nostri corpi ibernati erano come carne surgelata in celle frigorifere... di cui una è stata aperta.

Presto si scatenò l'inferno. Abbiamo cercato di combattere questi esseri, ma più noi sanguinavamo e morivamo, più essi crescevano in forza e dimensioni. Gli ultimi di noi hanno deciso di distruggere la nave, ma la strada per il Generatore è bloccata da ciò che ha causato questo pandemonio: orribili esseri di carne, la cui testa deforma ricorda quella di un gatto! Per farli fuori ho costruito un lanciammine: so che è una pazzia, ma quel dannato animale deve pagare per tutto quello che è successo al mio equipaggio!

I Carnomorfi sono una progenie di mutanti che divorano tutto ciò che incontrano: esseri viventi, cadaveri e perfino altri membri della loro specie. Giocare contro i Carnomorfi è più impegnativo che affrontare gli Intrusi: se i giocatori vogliono sopravvivere e raggiungere i propri obiettivi, devono cercare di collaborare maggiormente con i propri compagni di sventura... fino a quando si presenterà l'occasione perfetta per tradirli!

Nell'espansione *Carnomorphs*, i Personaggi possono **Mutare** tramite le **carte Mutazione**. I Personaggi possono anche ricevere **segnalini Mutazione** sulla propria **plancia Personaggio**.

NOTA: nell'espansione Carnomorphs, i giocatori non mettono mai miniatura di Intrusi sulla propria plancia. Lo spazio riservato per la Larva del gioco base Nemesis viene usato per raccogliere i segnalini Mutazione.

CARTE MUTAZIONE

Le **carte Mutazione** rappresentano **trasformazioni genetiche** che avvengono nel metabolismo dei Personaggi dopo il contatto con i Carnomorfi.

Ogni volta che un giocatore deve pescare una carta Mutazione, ne prende 2 e ne sceglie una, rimescolando l'altra nel mazzo delle carte Mutazione. Il giocatore mette la carta che ha scelto a faccia in giù a fianco della propria plancia Personaggio. La carta resta celata agli altri giocatori finché chi la possiede non usa l'Azione Mutante in essa descritta per la prima volta.

Un giocatore può avere solo una carta Mutazione. Se a un certo punto deve pescarne un'altra, la lascia nel mazzo e non succede nulla.

AZIONE MUTANTE

Per eseguire un'Azione Mutante, un giocatore deve Scannerizzare una carta Contaminazione a scelta nella propria mano e piazzare 1 segnalino Mutazione sulla propria plancia Personaggio (indipendentemente dal risultato della Scannerizzazione).

Ogni carta Mutazione può risultare in due possibili Azioni.

Se la carta Contaminazione riporta **INFETTO**, il giocatore la scarta nella pila di scarti Azione ed esegue quanto indicato sotto **INFETTO**.

Se la carta Contaminazione riporta **NON INFETTO**, il giocatore la scarta dal proprio mazzo, pesca una nuova carta Contaminazione e la mette in cima alla propria pila di scarti Azione. Poi, esegue quanto indicato sotto **NON INFETTO**.

La prima volta che viene eseguita un'Azione Mutante, la carta Mutazione viene girata e diventa visibile agli altri partecipanti.

NOTA: i Personaggi non possono avere la certezza di come si manifesteranno questi bizzarri cambiamenti metabolici.

SEGNALINI MUTAZIONE

Come segnalini Mutazione si usano i **segnalini Munizione/Danno**.

Ogni volta che un giocatore deve prendere un segnalino Mutazione:

- **Se il giocatore non ha una carta Mutazione**, ne riceve una al posto del segnalino Mutazione: pesca 2 carte Mutazione, ne sceglie una e scarta l'altra (per ulteriori dettagli, vedi la sezione sulle carte Mutazione qui sopra).

- **Se il giocatore ha una carta Mutazione**, mette un segnalino Mutazione sulla propria plancia Personaggio, nello spazio riservato alla Larva nel gioco base (cioè dov'è rappresentata la miniatura del Personaggio).

Quando un giocatore riceve il quarto segnalino Mutazione, il suo Personaggio muore immediatamente. Mettete una miniatura Carnambulo e un Cadavere del Personaggio nella Stanza in cui è avvenuto il decesso.

Non c'è modo di rimuovere i segnalini Mutazione durante la partita, ma è possibile togliersi la carta Mutazione tramite la Chirurgia o lo Strumento Antidoto.

I segnalini Mutazione restano sulla plancia Personaggio fino alla fine della partita, anche se il giocatore si toglie una carta Mutazione.

CARTE CONTAMINAZIONE


Quando un giocatore ottiene un risultato **INFETTO** mentre Scannerizza una carta Contaminazione in seguito alle Azioni Riposo, Doccia o Cambusa, riceve un segnalino Mutazione invece di una miniatura Larva.

Ricordate che se un giocatore non ha ancora una carta Mutazione, riceve quest'ultima invece del segnalino.

Tutte le altre regole in merito alle carte Contaminazione sono le stesse del gioco base *Nemesis*.

REGOLE DEI CARNOMORFI


SIMBOLI CARNOMORFICI

 **METAVORACE BLU**

METAVORACE ROSSO – Durante la partita, quando dovete mettere dei gettoni Metavorace nel Sacchetto Intruso, aggiungete sempre gettoni Metavorace rossi invece di quelli blu, se ce ne sono disponibili.

 **CARNAMBULO**

 **PROTEOMOSTRO**

 **CARNEFICE** – Il Carnefice è una gigantesca abominazione di carne mutante. A causa delle sue dimensioni eccezionali vale quanto segue: il Carnefice non può entrare nei Corridoi Tecnici. Ogni volta che dovrebbe farlo, resta nella Stanza di partenza.

NOTA: Non esiste una controparte della Larva nell'espansione Carnomorphs.

ATTACCO DELL'INTRUSO

ATTACCO DEL METAVORACE

Invece di pescare una carta Attacco e scegliere i risultati, un Personaggio attaccato da un Metavorace riceve una carta **Mutazione** e una carta **Contaminazione**, oltre a subire 1 **Ferita Leggera**. Aggiungete un gettone Carnambulo al sacchetto Intruso e poi rimuovete la miniatura Metavorace dal tabellone.

Se un Personaggio ha già una carta **Mutazione**, riceve solo una carta **Contaminazione** e 1 **Ferita Leggera**. Il gettone Carnambulo viene aggiunto al sacchetto e il Metavorace viene rimosso normalmente.

Tutte le altre regole in merito all'Attacco dell'Intruso sono le stesse del gioco base *Nemesis*.

DANNI AL CARNOMORFO E MORTE

L'espansione *Carnomorphs* introduce alcuni cambiamenti alle regole sulla Resistenza dell'Intruso nella sezione *Danni all'Intruso e morte* del manuale di gioco base.

Quando un Carnomorfo viene colpito, pescate una carta **Attacco dell'Intruso** e controllate gli Effetti del Danno. Ci sono due numeri, uno per i Metavoraci e uno per gli altri tipi di Carnomorfo, come indicato dai simboli Intruso. **Se il numero sull'icona rilevante è uguale o inferiore al numero dei segnalini Danno sul Carnomorfo, quest'ultimo muore.**

Alcuni Carnomorfi, però, non muoiono tanto facilmente:

- **METAVORACE** e **CARNAMBULO** – Quando uno di questi esseri viene ucciso, togliete la miniatura e sostituirla con un gettone **Carcassa dell'Intruso** nella Stanza.

- **PROTEOMOSTRO** – Quando viene ucciso, togliete la miniatura e sostituirla con un gettone **Carcassa dell'Intruso** e un **Carnambulo** nella Stanza.

- **CARNEFICE** – Quando viene ucciso, togliete la miniatura e sostituirla con due **Carnambuli** nella Stanza. Una volta ucciso, il Carnefice non può più tornare in gioco in alcun modo. Riponete quindi la sua miniatura nella scatola.

NOTA: i Carnambuli piazzati in questo caso NON vengono pescati dal sacchetto Intruso, la cui quantità di gettoni resta invariata.

ADATTAMENTI CARNOMORFICI

Le carte **Adattamento Carnomorfo** rimpiazzano le carte **Debolezza dell'Intruso**. Tuttavia, queste carte rafforzano i Carnomorfi invece di indebolirli.

Ogni volta che un nuovo tipo di Carnomorfo appare sul tabellone, prendete la miniatura relativa dalla plancia Carnomorfo e scoprite la carta **Adattamento** corrispondente.

*Esempio: piazzando la prima miniatura Carnambulo sul tabellone si scopre la carta **Adattamento** corrispondente, che può essere scartata analizzando un **Cadavere del Personaggio**.*



È possibile usare il Laboratorio per analizzare gli Oggetti (**Cadavere del Personaggio**, **Carcassa dell'Intruso**, **Ovo dell'Intruso**) e rimuovere gli **Adattamenti Carnomorfici** dal gioco, ammesso che gli **Adattamenti** in questione siano stati scoperti e le miniature rimosse delle rispettive carte.

REGOLE DI GIOCO

INCONTRO

Nell'espansione *Carnomorphs*, c'è solo una piccola modifica alla sezione *Incontro*:



GETTONE VUOTO – Mettete un segnalino Rumore in ciascun corridoio collegato alla Stanza dove è avvenuto l'Incontro.

Se il gettone Vuoto era l'ultimo gettone nel sacchetto Intruso, aggiungete 1 gettone Metavorace al sacchetto.

Tutte le altre regole per gli Incontri sono le stesse del gioco base *Nemesis*.

PROMEMORIA: durante la partita, quando dovete aggiungere gettoni Metavorace al sacchetto Intruso, inserite sempre dei gettoni Metavorace rossi (se disponibili) invece di quelli blu.

FASE EVENTO

Nella fase Evento, risolvete i seguenti passaggi (vedi carta Aiuto):

4. TRACCIATO DEL TEMPO

Spostate di uno spazio verso destra il segnalino del Tempo.

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

5. ATTACCO DELL'INTRUSO – NUTRIZIONE

Nutrizione: questa nuova meccanica fa crescere i Carnomorfi.

Un Carnomorfo in **Combattimento** con un Personaggio lo attacca. (Se l'*Adattamento Voracità* è stato scoperto, i Carnomorfi si Nutrono prima di attaccare.)

Quando **non è in Combattimento**, un Carnomorfo si **Nutre** ogni volta che si trova nella stessa Stanza con un Oggetto Pesante (Cadavere del Personaggio, Carcassa dell'Intruso o Uovo dell'Intruso) e/o con un Metavorace.

Se c'è più di un Carnomorfo nella stessa Stanza, risolvete la Nutrizione nell'ordine di priorità seguente:

Carnefice > Proteomostro > Carnambulo > Metavorace

La **Nutrizione** si svolge con i seguenti passaggi:

1) Guarigione: rimuovete tutti i segnalini Danno dal Carnomorfo che si nutre.

2) Evoluzione: sostituite la miniatura del Carnomorfo che si nutre con quella del livello evolutivo superiore:

- Un **Metavorace** diventa un **Carnambulo**
- Un **Carnambulo** diventa un **Proteomostro**
- Un **Proteomostro** diventa il **Carnefice**

NOTA: se è stato ucciso, il Carnefice non può più rientrare in gioco. In questo caso, un Proteomostro che si nutre si libera solo dei suoi segnalini Danno.

NOTA: il Carnefice non può evolversi ulteriormente. Se si nutre, si libera solo dei suoi segnalini Danno.

3) Consumazione: togliete l'Oggetto Pesante o la miniatura Metavorace dalla Stanza.

Se c'è più di un Oggetto Pesante e/o Metavorace nella Stanza, procedete nell'ordine di priorità seguente:

Cadavere del Personaggio rosso > Uovo dell'Intruso > Carcassa dell'Intruso > Metavorace > Cadavere del Personaggio blu

IMPORTANTE: In *Carnomorphs*, il Cadavere del Personaggio blu può scomparire, rendendo impossibile il raggiungimento di un Obiettivo.

Quando un Carnomorfo si Nutre, se non ci sono miniature di livello superiore disponibili, non può evolversi. Togliete semplicemente i suoi segnalini Danno e l'Oggetto Pesante o Metavorace dalla Stanza.

NOTA: se ci sono ancora Uova sulla plancia Carnomorfo, ogni Carnomorfo nel Nido ne consuma una durante il passaggio Attacco Intruso.

Tutte le altre regole applicabili all'Attacco dell'Intruso sono le stesse del gioco base *Nemesis*.

Ecco alcuni esempi di come funziona la Nutrizione:

ESEMPIO 1 (IN BREVE)

Due Metavoraci sono in una Stanza senza Personaggi. Durante il passaggio Attacco Intruso, togliete entrambe le miniature e mettete una miniatura Carnambulo nella Stanza.

ESEMPIO 1 (NEI DETTAGLI)

Due Metavoraci sono in una Stanza senza Personaggi. Durante il passaggio Attacco Intruso, uno di essi si nutre dell'altro, liberandosi dei propri segnalini Danno. Quindi, un Metavorace viene sostituito da un Carnambulo. Infine, il secondo Metavorace viene rimosso dal tabellone.

ESEMPIO 2 (IN BREVE)

Un Proteomostro e un Metavorace sono nel Nido. Ci sono anche 6 gettoni Uovo sulla plancia Carnomorfo. Durante il passaggio Attacco Intruso, togliete entrambe le miniature e mettete al loro posto il Carnefice e un Carnambulo. Quindi rimuovete 2 gettoni Uovo dalla plancia Carnomorfo.

ESEMPIO 2 (NEI DETTAGLI)

Un Proteomostro e un Metavorace sono nel Nido. Ci sono anche 6 gettoni Uovo sulla plancia Carnomorfo. Durante il passaggio Attacco Intruso, il Proteomostro si nutre per primo, liberandosi di tutti i suoi segnalini Danno. Dopodiché la sua miniatura viene sostituita dal Carnefice e 1 Uovo viene rimosso dalla plancia Carnomorfo. Poi tocca al Metavorace Nutrirsi: tutti i suoi segnalini Danno vengono tolti, la sua miniatura viene sostituita da un Carnambulo e 1 Uovo viene rimosso dalla plancia Carnomorfo.

ESEMPIO 3 (IN BREVE)

Un Carnambulo, un Metavorace, una Carcassa dell'Intruso e un Cadavere del Personaggio sono nella stessa Stanza. Rimuovete le miniature Metavorace e Carnambulo, insieme a tutti i loro segnalini Danno, e mettete al loro posto un Carnambulo e un Proteomostro.

ESEMPIO 3 (NEI DETTAGLI)

Un Carnambulo, un Metavorace, una Carcassa dell'Intruso e un Cadavere del Personaggio rosso sono nella stessa Stanza. Durante la fase di Attacco Intruso, il Carnambulo si Nutre prima del Cadavere del Personaggio: tutti i suoi segnalini Danno vengono tolti, la sua miniatura viene sostituita da un Proteomostro e il Cadavere del Personaggio viene rimosso dal tabellone. Poi tocca al Metavorace Nutrirsi della Carcassa dell'Intruso: tutti i suoi segnalini Danno vengono tolti, la sua miniatura viene sostituita da un Carnambulo e la Carcassa dell'Intruso viene rimossa dal tabellone.

«« REGOLE DI GIOCO »»

6. DANNO DA FUOCO

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

7. RISOLUZIONE DELLA CARTA EVENTO

Pescate e risolvete 1 carta Evento.

NOTA: ricordate che il Carnefice non può accedere ai Corridoi Tecnici.

8. SVILUPPO DEL SACCHETTO INTRUSO

Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.

L'effetto dipende dal tipo di gettone estratto:



METAVORACE BLU – Tutti i giocatori eseguono un tiro Rumore in ordine, a meno che il loro Personaggio non sia in Combattimento con un Intruso.

Rimuovete questo gettone e aggiungete al sacchetto Intruso un gettone Metavorace.

NOTA: ogni volta che dovete mettere un gettone Metavorace nel sacchetto Intruso (ad esempio, quando un Metavorace si muove nei Corridoi Tecnici), dovete di preferenza inserirne uno rosso. Solo quando finiscono i gettoni rossi si possono inserire nel sacchetto i gettoni blu.



METAVORACE ROSSO – Rimettete il gettone Metavorace rosso nel sacchetto.

Piazzate una miniatura Metavorace in ogni Stanza in cui si trova già un Metavorace (anche in Combattimento) e/o un Oggetto Pesante (anche se in possesso di un Personaggio).

Se il Nido è stato esplorato ma non distrutto, mettetelo Metavorace anche lì.

NOTA: i Metavoraci piazzati in questo modo NON sono pescati dal sacchetto Intruso e non eseguono un Attacco a Sorpresa! La quantità di gettoni nel sacchetto non cambia. Se il primo Carnomorfo che entra in gioco appare sul tabellone per effetto dello Sviluppo del sacchetto Intruso, tutti i giocatori devono scegliere una delle loro carte Obiettivo e scartare l'altra senza rivelarla.



CARNAMBULO – Rimettete il gettone Carnambulo nel sacchetto.

Tutti i Personaggi eseguono un tiro Rumore in ordine, a meno che non siano in Combattimento con un Intruso.



PROTEOMOSTRO – Rimettete il gettone Proteomostro nel sacchetto.

Tutti i Personaggi eseguono un tiro Rumore in ordine, a meno che non siano in Combattimento con un Intruso.



CARNEFICE – Piazzate la miniatura Carnefice in una Stanza in cui si trova un Personaggio con un segnalino Secrezione e risolvete un Incontro.

Se c'è più di un Personaggio con un segnalino Secrezione, viene scelto quello con meno carte.

In caso di pareggio, seguite l'ordine dei Personaggi.

Se nessun Personaggio ha un segnalino Secrezione, il Carnefice appare nella stanza in cui si trova il Primo Giocatore.

Rimuovete il gettone Carnefice dal gioco.



VUOTO – Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto.

Rimuovete dal tabellone tutti i Carnambuli che non sono in una Stanza con un Personaggio.

Mettete i rispettivi gettoni nel sacchetto Intruso.

Aggiungete 1 Metavorace al sacchetto Intruso.

Tutti i Personaggi eseguono un tiro Rumore in ordine, a meno che non siano in Combattimento con un Intruso.

CONTROLLO CONTAMINAZIONE ALLA FINE DELLA PARTITA

Ogni personaggio ancora vivo (nell'Hibernatorium o in una Capsula di Salvataggio) controlla le proprie carte Contaminazione.

Se ha una carta Mutazione, salta il passaggio A e risolve direttamente il passaggio B.

A) Il giocatore Scannerizza tutte le carte Contaminazione nel proprio mazzo Azione, nella pila degli scarti e in mano. Se c'è almeno un risultato "INFETTO", il giocatore riceve una carta Mutazione.

B) Se il giocatore ha una carta Mutazione a fianco della propria plancia Personaggio, mescola tutte le proprie carte (Azione e Contaminazione) per creare un nuovo mazzo Azione, poi pesca le prime 4 carte. Per ogni carta Contaminazione pescata in questa occasione, il Personaggio riceve 1 segnalino Mutazione. Se il Personaggio ha 4 segnalini Mutazione, muore. Altrimenti, riesce a sopravvivere.



RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN NEMESIS: Adam Kwapiński

DESIGN ESPANSIONE CARNOMORPHS: Paweł Samborski, Adam Kwapiński

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

MANUALE: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILLUSTRAZIONI: Łukasz Jaskólski, Michał Sałata, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha, Jakub Mathia, Marcin Basta

GRAFICA: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODELLI 3D: Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

DIREZIONE ARTISTICA: Marcin Świerkot

GRAZIE A:

Un ringraziamento speciale a Ken Cunningham e Jordan Luminals. 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.

Tester: Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk e tutti coloro che hanno contribuito su ArBar e Tabletop Simulator

VERSIONE ITALIANA: Tito Leati

TESTING ITALIANO: Alessandro Crocè, Fabio Paulotto, Flavio Conticello, Matteo Mariella con l'inestimabile aiuto dei nostri backer

RIASSUNTO DELLE REGOLE

SEGNALINI MUTAZIONE

Se un Personaggio riceve il quarto segnalino Mutazione sulla propria plancia, muore!

CARTE MUTAZIONE

Le carte Mutazione sono tenute nascoste agli altri giocatori finché non vengono usate la prima volta.

Le carte Mutazione si attivano spendendo una delle proprie carte Contaminazione e piazzando 1 segnalino Mutazione sulla propria plancia.

ADATTAMENTI CARNOMORFICI

Quando togliete la miniatura di un Carnomorfo dalla plancia, scoprite la carta Adattamento corrispondente.

Potete rimuovere una carta Adattamento Carnomorfico già scoperta dal gioco quando analizzate un Oggetto Pesante.

ATTACCO DEL METAVORACE

Quando viene attaccato da un Metavorace, un Personaggio riceve 1 carta Mutazione, 1 carta Contaminazione e 1 Ferita Leggera.

Il Metavorace viene rimosso dal tabellone e viene aggiunto 1 Carnambulo al sacchetto Intruso.

NIDO E UOVA

I Carnomorfi si Nutrono delle Uova dell'Intruso. Tramite la Nutrizione, possono perfino essere loro a distruggere il Nido. Tuttavia, se i giocatori permettono che accada, questa evenienza ha un prezzo molto alto, poiché genera un'orda di famelici nemici da affrontare.

INTERPRETAZIONE DEGLI OBIETTIVI

RICERCHE BIOLOGICHE ESTREME

Almeno 2 Adattamenti Carnomorfici devono essere scartati.

CACCIA GROSSA

Lancia il Segnale E INOLTRE il Carnefice deve essere ucciso.

AB OVO

L'Adattamento Uovo dell'Intruso deve essere scartato.

NECROSCOPIA

Lancia il Segnale E INOLTRE l'Adattamento Carcassa dell'Intruso deve essere scartato.

RICORDATE CHE IL CADAVERE DEL PERSONAGGIO BLU PUÒ SCOMPARIRE DURANTE LA PARTITA!

NUTRIZIONE

Se un Carnomorfo non è in Combattimento e si trova in una Stanza con un Oggetto Pesante e/o un Metavorace:

I Carnomorfi nella Stanza si Nutrono secondo il seguente ordine di priorità:

- 1) Carnefice
- 2) Proteomostro
- 3) Carnambulo
- 4) Metavorace

- Tutti i segnalini Danno di un Carnomorfo che si Nutre vengono rimossi.
- La miniatura del Carnomorfo viene sostituita con una di livello superiore.

I Carnomorfi consumano gli Oggetti Pesanti e i Metavoraci nel seguente ordine di priorità:

- 1) Cadavere del Personaggio rosso
- 2) Uovo dell'Intruso
- 3) Carcassa dell'Intruso
- 4) Metavorace
- 5) Cadavere del Personaggio blu

- Gli Oggetti Pesanti e i Metavoraci consumati vengono rimossi dal tabellone.

Ripetete questi passaggi per ogni Carnomorfo non in Combattimento che si trova in una Stanza con un Oggetto Pesante e/o un Metavorace.

Ricordate che un Metavorace può nutrirsi di un altro Metavorace.

PRIMO INCONTRO

Ricordate che un Metavorace che esegue con successo un Attacco a Sorpresa viene considerato un Incontro (anche se scompare dal tabellone all'istante), quindi i giocatori devono normalmente decidere quale Obiettivo conservare.

INTERPRETAZIONE DELLA PAROLA "INTRUSO"

Molte carte e regole del gioco base *Nemesis* includono la parola "Intruso". Quando usate questa espansione, considerate i termini Intruso e Carnomorfo come equivalenti.