



MANUALE DI ESPANSIONE

NEMESIS

VOID SEEDERS



GIOCO ED ESPANSIONE DI
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

ELEMENTI DI GIOCO

- 2 ELEMENTI DI GIOCO
- 3 PREPARAZIONE
- 4 INTRODUZIONE
- GLI ANNICHILOIDI
- SISTEMA DELLA PAZZIA
- TANE
- 5 REGOLE DEGLI ANNICHILOIDI
- INCONTRO
- 6 FASE EVENTO
- CAMBIAMENTI NEL GIOCO
- 8 RIASSUNTO DELLE REGOLE



1 Plancia Annichiloide



17 gettoni Annichiloide
(1 Vuoto, 16 Annichiloide)



7 gettoni Pazzia



3 gettoni Esplorazione Tana



20 carte Attacco dell'Annichiloide



20 carte Evento *Void Seeders*



20 carte Panico



8 carte Debolezza dell'Annichiloide



5 carte Aiuto *Void Seeders*

MINIATURE:



3 Tane



6 Insidiatori



4 Bisbigliatori

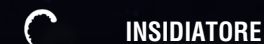


1 Persecutore

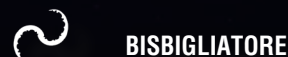


1 Devastatore

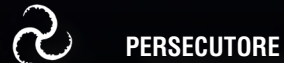
SIMBOLI ANNICHILOIDI:



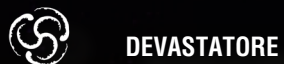
INSIDIATORE



BISBIGLIATORE



PERSECUTORE



DEVASTATORE

NOTA: Non esiste una controparte della Larva nell'espansione *Void Seeders*.

RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN NEMESIS: Adam Kwapiński

DESIGN ESPANSIONE VOID SEEDERS: Adam Kwapiński

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

MANUALE: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILLUSTRAZIONI: Bożena Chądzyńska, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha

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

MODELLI 3D: Jakub Ziółkowski, 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

PREPARAZIONE

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

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] Rimuovete la **Stanza Piena di Secrezione** dalle **tessere Stanza "2"** disponibili.

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

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

4] Rimuovete i 2 **gettoni Secrezione** e i 2 **gettoni Silenzio** dai **gettoni Esplorazione** disponibili.

Dopodiché, aggiungete i 3 **gettoni Esplorazione Tana**. Mescolate tutti i gettoni Esplorazione e posizionatele casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza e ciascun **Motore** (ricordatevi che non ci sono Strumenti nei Motori).

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

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. 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".

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

- 5 **gettoni Uovo**
- 3 **carte Debolezza dell'Annichiloide** disposte casualmente a faccia in giù, in modo che i giocatori non sappiano quali Debolezze possono scoprire durante la partita.

10] Prendete il **sacchetto Intruso** e inseriteci i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto e 2 gettoni Annichiloide a caso.

Poi, aggiungete 1 gettone Annichiloide a caso per ogni giocatore. Il resto dei gettoni Intruso vanno messi vicino al tabellone, giacché serviranno durante la partita.

11] Sostituite i mazzi **Evento** e **Attacco dell'Intruso** con i componenti corrispondenti dell'espansione **Void Seeders**. Mescolate e disponente a faccia in giù vicino al tabellone i seguenti mazzi: 3 mazzi **Strumento** (rosso, giallo, verde), **Evento** (per *Void Seeders*), **Attacco dell'Annichiloide**, **Contaminazione**, **Panico** 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.

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 di *Void Seeders*.

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!

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.

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.

18] Dopo aver scelto i Personaggi, ogni giocatore aggiunge il **gettone Pazzia** del proprio colore al sacchetto Intruso.

19] 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'Hibernarium.

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 sbloccarli durante lo svolgimento del gioco.

F) Questo spazio viene lasciato libero per le carte Azione (e Contaminazione) scartate durante la partita.

G) Ogni giocatore mette una carta **Tracciato della Pazzia** sulla propria plancia Personaggio (in modo da coprire l'immagine della miniatura e lo spazio per la Secrezione). Dopodiché mette 1 segnalino Status sullo spazio 1 del tracciato.

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

21] Posizionate il **gettone Cadavere del Personaggio Blu**, il corpo di un membro dell'equipaggio morto, nell'Hibernarium.

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



GLI ANNICHILOIDI

INTRODUZIONE

Ogni astronave ha una voce, una melodia di macchinari e sottosistemi che l'equipaggio impara a conoscere intimamente nel corso di lunghi viaggi nello spazio. Dopo la nostra ultima missione, però, la nostra nave ha cominciato a emettere un suono... **insolito**. Qualcosa di inquietante si rivolge a noi con sussurri appena udibili. Bisbigli che nessuna macchina potrebbe emettere. I tetri corridoi e le grandi stanze sembrano quasi... **cantare**.

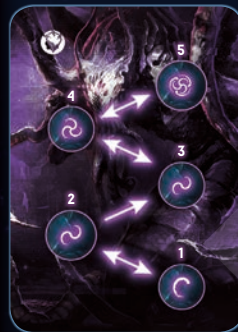
Alcuni di noi hanno cercato di scovare l'origine di queste voci, ma ogni volta sembravano zittirsi a pochi passi. Assillati da queste presenze incessanti, abbiamo cominciato a perdere il controllo. Il meccanico di bordo si è inciso delle parole sul braccio. Quando gli abbiamo chiesto il perché del suo gesto ha risposto: "I segreti più terribili vanno scritti col sangue". Poi, l'esploratrice è uscita dalla nave senza tuta spaziale. Quando abbiamo tirato dentro il suo corpo, congelato e raggrinzito, aveva un orribile, indelebile ghigno sul volto.

La situazione è precipitata. I rumori diventano voci, che evocano morte e rovina. Ora non fuggono più da noi. Ci circondano invece, spingendoci a vagare nei meandri della nave per qualche oscura ragione. Devo riuscire a **capire** prima che sia troppo tardi. Ho messo mano alla pistola... davanti a me ci sono le schiene dei miei ultimi due compagni. Riesco quasi a **vedere** le misteriose ossessioni rintanate nel loro cranio. Forse due colpi basteranno... per liberarli dal male.

Gli Annichiloidi sono creature inconsuete, giacché non fanno completamente parte della realtà. Solo il Nido, le Tane e il loro custode, il Devastatore, hanno una forma a sé stante. Il Devastatore trae la sua forza vitale dalle Tane, che devono essere distrutte per sconfiggerlo. Le allucinazioni indotte da queste creature potranno farvi agire in modo irrazionale. Dovrete trovare il modo di proteggere la vostra mente per evitare il più possibile i drammatici effetti della Pazzia.

SISTEMA DELLA PAZZIA

Nell'espansione *Void Seeders*, i Personaggi possono **Impazzire**, un processo indicato dall'avanzamento di un segnalino **Status** sul **Tracciato della Pazzia**. I giocatori pescano anche delle speciali **carte Panico** quando il gioco lo richiede.



TRACCIATO DELLA PAZZIA

Questo tracciato indica il Livello di Pazzia di un Personaggio. Quando si risolve un Incontro, il tipo di Annichiloide che appare dipende dal livello di Pazzia del Personaggio che ha provocato l'Incontro.

Quando il Livello di Pazzia cambia, segue direzioni indicate dalle frecce sul tracciato, quindi se il livello arriva a 3 non è più possibile tornare indietro.

Il Livello di Pazzia non può mai eccedere 5. Un Personaggio con Livello di Pazzia 5 muore immediatamente

quando il suo Livello di Pazzia cresce ulteriormente.

Nell'espansione Void Seeders, i giocatori non mettono mai miniature di Intrusi sulla propria plancia. Non mettono neppure un segnalino Status nello spazio Secrezione.



GETTONE PAZZIA

Questi gettoni rappresentano la possibilità di ogni Personaggio di impazzire a causa di vari effetti incontrati nel gioco. Per ogni giocatore che partecipa alla partita, mettete 1 gettone Pazzia del colore corrispondente nel sacchetto Intruso durante la preparazione.



Icona della Pazzia

CARTE PANICO

Le carte Panico rappresentano situazioni in cui i Personaggi possono perdere il controllo delle proprie azioni.

Ogni volta che a un giocatore viene richiesto di risolvere una carta Panico, pesca 1 carta dal mazzo Panico. Poi, confronta il Livello di Pazzia della carta, stampato di fianco all'Icona della Pazzia, con il Livello di Pazzia del proprio Personaggio.

Se il Livello di Pazzia del Personaggio è inferiore a quello indicato sulla carta Panico, oppure è sufficientemente alto ma l'effetto della carta non può essere risolto, il Livello di Pazzia del Personaggio aumenta di 1.

Altrimenti, risolvete immediatamente l'effetto della carta.

Se un Personaggio sta per risolvere l'effetto di una carta Panico, qualsiasi altro Personaggio nella stessa Stanza può usare una carta Interruzione per annullare tale effetto. In questo caso, il Livello di Pazzia del Personaggio che ha pescato la carta Panico non aumenta.

TANE



Le tane sono la sorgente primaria delle allucinazioni sperimentate dai Personaggi in *Void Seeders*. Le Tane sono un'inquietante manifestazione corporea della presenza degli Annichiloidi. Entrano in gioco tramite i gettoni Esplorazione.

Le Tane equivalgono agli Intrusi in merito a qualsiasi Azione (ad esempio, lo strumento Granata).



GETTONE ESPLORAZIONE TANA

Per il Movimento in corso non viene effettuato alcun tiro Rumore. Mettete una miniatura Tana nella Stanza.

I Personaggi nella stessa Stanza di una Tana sono considerati in Combattimento.

EFFETTO DELLA TANA

Come i segnalini Fuoco, le Tane hanno un effetto ricorrente alla fine del round: ogni volta che un Personaggio termina il proprio round (ogni round!) in una Stanza con una Tana, quel personaggio deve eseguire un tiro Rumore.

Questo è un caso particolare in cui si esegue un tiro Rumore in Combattimento.

MOVIMENTO DELLE TANE

Le Tane non possono muoversi, nemmeno a causa di un Evento, un'icona Ritirata o il risultato Pericolo.

DANNI ALLE TANE

Per colpire una Tana con un'azione Sparare o Attacco in Mischia, un giocatore deve tirare almeno un **C**.

Quando una Tana subisce Danni, pescate 2 carte Attacco dell'Intruso e confrontate il numero totale di Danni con il numero più alto nelle icone "sangue" di una qualsiasi delle due carte.

Se il valore dell'icona "sangue" è uguale o inferiore al numero di Danni, la Tana è distrutta.

Se una delle due carte riporta un'icona Ritirata, la Tana non viene distrutta, indipendentemente dai valori delle icone "sangue".

Le Tane vengono anche distrutte dalla Procedura di Emergenza Airlock.

DISTRUZIONE DI UNA TANA

Una volta distrutta, una Tana lascia una Carcassa dell'Intruso.

Mettete la sua miniatura sulla plancia Annichiloide, in uno degli spazi Tana Distrutta.

Quando tutti gli spazi Tana Distrutta vengono riempiti con una miniatura, il Devastatore è sconfitto. Questo fa sì che uno dei requisiti dell'Obiettivo **Caccia grossa** sia completato.

REGOLE DEGLI ANNICHILOIDI

DANNI ALL'ANNICHILOIDE E MORTE

L'espansione *Void Seeders* comporta alcuni cambiamenti alle regole sulla Resistenza degli Intrusi. Ciascun tipo di Annichiloide è trattato diversamente quando si controllano gli Effetti del Danno.

INSIDIATORE – pescate 2 carte Attacco dell'Annichiloide e usate il numero più basso per controllare gli Effetti del Danno. Se una delle 2 carte riporta un'icona Ritirata, l'Insidiatore si ritira.

BISBIGLIATORE – pescate 1 carta Attacco dell'Annichiloide e controllate gli Effetti del Danno.

PERSECUTORE – pescate 2 carte Attacco dell'Annichiloide e usate il numero più alto per controllare gli Effetti del Danno. Se una delle 2 carte riporta un'icona Ritirata, il Persecutore si ritira.

DEVASTATORE – il Devastatore non può essere eliminato fisicamente con le armi. Non riceve segnalini Danno in alcun modo. L'unico modo per sconfiggerlo è distruggere tutte le Tane. Quando il Devastatore viene colpito, pescate 1 carta Attacco dell'Annichiloide. I numeri nelle icone "sangue" vengono ignorati, ma il Devastatore si può Ritirare a causa dell'Attacco.

Quando i giocatori riescono a distruggere l'ultima Tana, la miniatura Devastatore viene immediatamente rimossa dal tabellone (se presente).

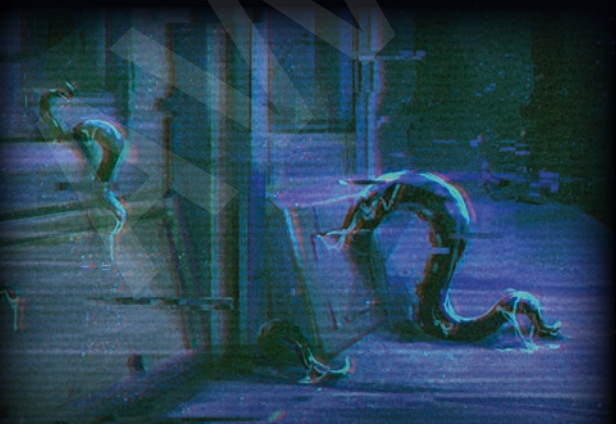
IMPORTANTE: gli Annichiloidi non muoiono materialmente, quindi non lasciano gettoni Carcassa sul tabellone.

Quando un Annichiloide viene sconfitto, togliete la sua miniatura e aggiungete un gettone Annichiloide a caso nel sacchetto Intruso.

MOVIMENTO DEGLI ANNICHILOIDI

Gli Annichiloidi ignorano i Portelloni Chiusi quando si muovono.

Quando muovete un Annichiloide, considerate tutti i Portelloni Chiusi in tutti i Corridoi come se fossero Aperti.



INCONTRO

Per risolvere un Incontro, svolgete i passaggi seguenti:

1) Scartate tutti i segnalini Rumore da tutti i Corridoi collegati a questa Stanza (compresi i Corridoi Tecnici, se è presente un Ingresso ai Corridoi Tecnici).

2) Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso. Gli effetti dell'Incontro variano a seconda del tipo di gettone pescato dal sacchetto Intruso:



GETTONE ANNICHILOIDE

A) Controllate il Livello di Pazzia del Personaggio che ha provocato l'Incontro e prendete una miniatura Annichiloide del tipo indicato dal simbolo sul Tracciato della Pazzia e piazzatela nella Stanza.

B) Se il numero di carte Azione in mano al giocatore è inferiore al numero sul gettone Intruso, ha luogo un Attacco a Sorpresa.

C) Mettete da parte il gettone Intruso pescato. *I gettoni Intruso di questa espansione non riportano i simboli Annichiloidi. L'intensità degli incubi che tormentano i Personaggi dipende da quanto sono sprofondati nella follia.*

Se non ci sono miniature del tipo richiesto disponibili quando è necessario piazzare una miniatura Annichiloide sul tabellone a causa di un Incontro, usate una miniatura della categoria immediatamente inferiore.

Ad esempio, se si incontra il Persecutore ma la sua miniatura non è disponibile, viene piazzato sul tabellone un Bisbigliatore.



GETTONE PAZZIA

A) Mettete un segnalino Rumore in ogni Corridoio collegato alla Stanza in cui è avvenuto l'Incontro.

B) Il giocatore che ha provocato l'Incontro risolve una carta Panico. Il colore del gettone non conta in questo caso!

C) Rimettete il gettone Pazzia nel sacchetto.



GETTONE VUOTO

1) Mettete un segnalino Rumore in ogni corridoio collegato alla Stanza in cui è avvenuto l'Incontro.

2) Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto.

ATTACCO A SORPRESA

Nell'espansione *Void Seeders*, tutti i tipi di Annichiloidi fanno lo stesso Attacco a Sorpresa.

Un Personaggio che subisce un Attacco a Sorpresa da un Annichiloide riceve 1 carta Contaminazione e risolve una carta Panico invece di pescare una carta Attacco dell'Annichiloide.

ENTRARE IN UNA STANZA CON UN ANNICHILOIDE

Ogni volta che un Personaggio entra in una Stanza occupata da un Annichiloide, non ha luogo un Incontro.

L'Annichiloide e il Personaggio si trovano immediatamente in Combattimento.



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

Ogni Annichiloide in Combattimento con un Personaggio lo attacca secondo le regole del gioco base.

6. DANNO DA FUOCO

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

7. RISOLUZIONE DELLA CARTA EVENTO

Pescate e risolvete 1 carta Evento.

8. APPOSTAMENTO (NUOVO PASSAGGIO)

1) Individuate le Stanze che contengono un Annichiloide non in Combattimento e senza alcun Personaggio nelle Stanze adiacenti (ricordate che gli Annichiloidi ignorano i Portelloni Chiusi).

2) Mettete un segnalino rumore in ciascun Corridoio collegato a queste Stanze (a meno che non ce ne sia già uno).

3) Rimuovete tutti gli Annichiloidi da queste Stanze e aggiungete un gettone Annichiloide al sacchetto per ogni miniatura rimossa in questo modo.

Quando sono lontani dagli sguardi dei Personaggi, gli incubi si dissolvono nell'aria. Ma non svaniscono definitivamente, questo è certo.

9. SVILUPPO DEL SACCHETTO INTRUSO

Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso.

L'effetto dipende dal tipo di gettone estratto:



ANNICHILOIDE:

Rimettete il gettone Annichiloide nel sacchetto Intruso.

Tutti i giocatori eseguono un tiro Rumore in ordine, a meno che il loro Personaggio non sia già in Combattimento con un Annichiloide o una Tana.



PAZZIA:

Se il Personaggio del colore corrispondente a quello del gettone è morto, ibernato o in una Capsula di Salvataggio, rimuovete il gettone Pazzia dal gioco e pescatene un altro dal sacchetto.

Altrimenti, il Personaggio del colore corrispondente risolve una carta Panico.

Rimettete il gettone Pazzia nel sacchetto.



VUOTO:

Aggiungete un gettone Annichiloide a caso al sacchetto Intruso.

Se non ci sono gettoni Annichiloidi disponibili, non succede nulla.

Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto Intruso.

CAMBIAMENTI NEL GIOCO

A causa della particolare natura degli Annichiloidi, quando si usa questa espansione alcune regole vengono cambiate.

SECREZIONE

Non c'è Secrezione nell'espansione *Void Seeders*, quindi ignorate tutte le regole relative ai segnalini Secrezione.

AZIONE DI RIPOSO

Quando svolgono l'Azione Riposo o l'Azione Stanza delle Docce o della Cambusa, i giocatori possono ridurre il proprio Livello di Pazzia di 1 e/o Scannerizzare le carte Contaminazione che hanno in mano.

Ricordate che non è sempre possibile ridurre il Livello di Pazzia!

Se un Personaggio ottiene un risultato INFETTO mentre Scannerizza una carta Contaminazione, finisce al Livello di Pazzia nell'ultimo (quinto) spazio del tracciato, indipendentemente dal fatto che abbiano eseguito l'Azione Riposo o l'Azione Stanza delle Docce o della Cambusa per ridurre la Pazzia o meno.

Se un Personaggio è già sul quinto spazio del Tracciato della Pazzia e ottiene un risultato INFETTO, non succede nulla (non può comunque ridurre il suo Livello di Pazzia).

AZIONE INTERRUZIONE

Nell'espansione *Void Seeders*, le carte Interruzione hanno un effetto aggiuntivo oltre a quello normale: quando un Personaggio risolve l'effetto di una carta Panico, qualsiasi personaggio nella stessa Stanza può giocare una carta Interruzione per annullare tale effetto.

DOCCE

Non c'è Secrezione nell'espansione *Void Seeders*, quindi ignorate la regola relativa ai segnalini Secrezione.

I giocatori possono usare l'Azione Stanza delle Docce per abbassare il proprio Livello di Pazzia e/o Scannerizzare le carte Contaminazione che hanno in mano (vedi *Azione di Riposo*).

CAMBUSA

Oltre a curarsi 1 Ferita Leggera, i giocatori possono usare l'Azione Stanza della Cambusa per ridurre il proprio Livello di Pazzia e/o Scannerizzare le carte Contaminazione che hanno in mano (vedi *Azione di Riposo*).

CHIRURGIA

Quando un personaggio esegue l'Azione Procedura Chirurgica, riduce il proprio Livello di Pazzia a 3 invece di rimuovere una Larva dalla propria plancia Personaggio.

Tutte le altre regole sulla Chirurgia restano uguali a quelle del gioco base *Nemesis*.

LABORATORIO

In *Void Seeders* si usa un metodo un po' diverso per scoprire le Debolezze degli Annichiloidi e un mazzo di carte specifico.

Invece di analizzare un Cadavere del Personaggio, i giocatori possono analizzare il Livello di Pazzia di un Personaggio vivo. Per farlo, deve esserci almeno un Personaggio con un Livello di Pazzia di 3 o più nel Laboratorio.

Tutte le altre regole sul Laboratorio restano uguali a quelle del gioco base *Nemesis*.

Tenete presente che nell'espansione Void Seeders, distruggere una Tana è l'unico modo di ottenere una Carcassa dell'Intruso.

STRUMENTO ANTIDOTO

Quando un Personaggio esegue l'Azione Strumento Antidoto, riduce il suo Livello di Pazzia a 3 invece di rimuovere una Larva dalla sua plancia Personaggio.

Tutte le altre regole sullo Strumento Antidoto restano uguali a quelle del gioco base *Nemesis*.

STRUMENTO VESTITI

Non c'è Secrezione nell'espansione *Void Seeders*, quindi ignorate le regole relative ai segnalini Secrezione.

I Personaggi possono comunque usare i Vestiti per Bendare le Ferite Gravi.

CARTE CONTAMINAZIONE

Quando un giocatore ottiene un risultato INFETTO mentre Scannerizza una carta Contaminazione durante un'Azione Riposo o un'Azione Stanza Docce o Cambusa, il suo Livello di Pazzia sale a 5.

Tutte le altre regole sulla Contaminazione restano uguali a quelle del gioco base *Nemesis*.

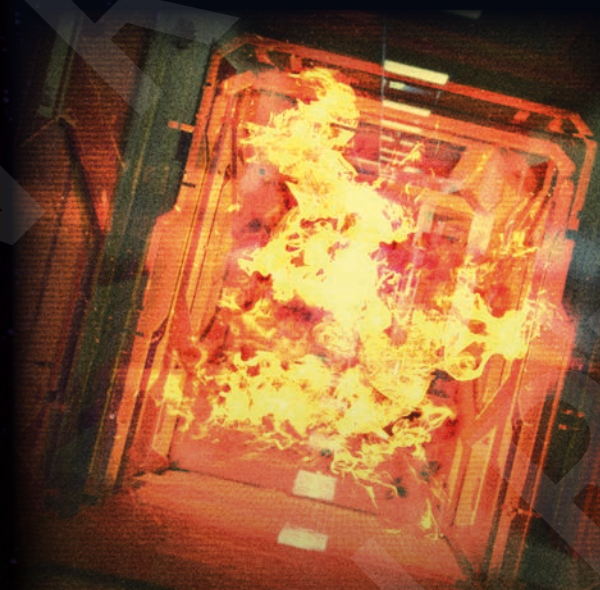
CONTROLLO CONTAMINAZIONE

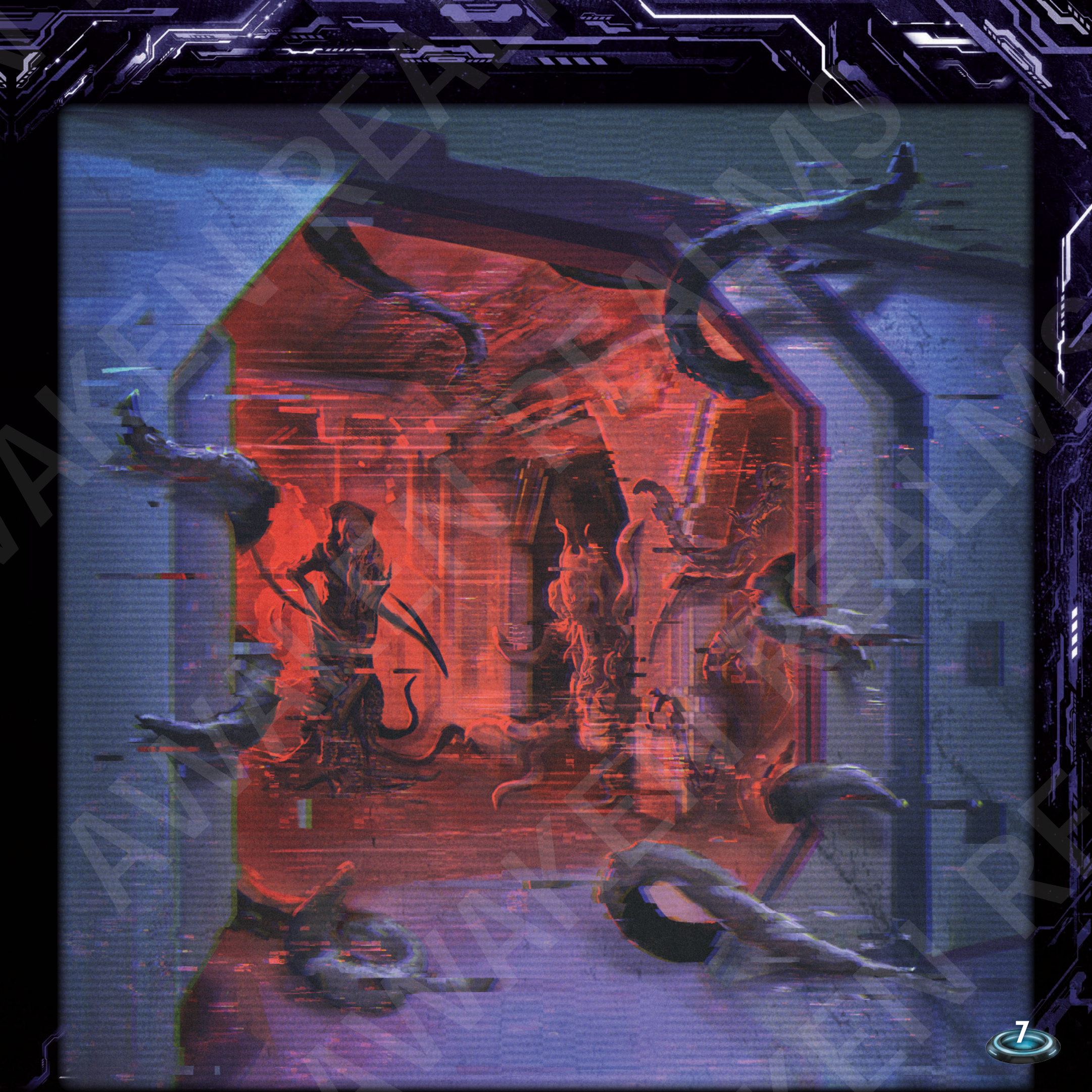
Ogni Personaggio vivo controlla le carte Contaminazione nel proprio mazzo Azione, in mano e nella pila degli scarti.

1) Per ogni carta Contaminazione, il Livello di Pazzia aumenta di 1. Il Livello di Pazzia di un Personaggio non può eccedere 5 in questo passaggio (quindi non può morire).

2) Ogni giocatore che arriva a Livello di Pazzia 5 mescola tutte le proprie carte per creare un nuovo mazzo Azione e pesca le 4 carte in cima. Se c'è almeno una carta Contaminazione (infetta o meno), il Personaggio muore.

I Personaggi con Livello di Pazzia 5 saltano il passaggio 1 e risolvono direttamente il passaggio 2.





RIASSUNTO DELLE REGOLE

PAZZIA

Qualsiasi Personaggio con Livello di Pazzia 5 muore immediatamente se il suo Livello di Pazzia deve aumentare ulteriormente.

CARTE PANICO

Quando pesca una carta Panico, se il Livello di Pazzia del Personaggio è inferiore a quello indicato sulla carta o l'effetto della carta non può essere risolto, il Livello di Pazzia del Personaggio aumenta di 1.

Altrimenti, risolvete immediatamente l'effetto della carta.

Gli effetti delle carte Panico possono essere interrotti dagli altri Personaggi.

TANE

I Personaggi che si trovano in una Stanza con una Tana sono considerati in Combattimento.

Ogni volta che un Personaggio termina il proprio Round in una Stanza dove c'è una Tana, deve eseguire un tiro Rumore (anche se è in Combattimento).

Una Tana distrutta lascia una Carcassa dell'Intruso.

Mettete le miniature delle Tane distrutte negli spazi Tana Distrutta sulla plancia Annichiloide.

Quando tutte le Tane sono state distrutte, il Devastatore è sconfitto e non può più apparire durante la partita.

DANNI ALL'ANNICHILOIDE E MORTE

INSIDIATORE – pescate 2 carte Attacco dell'Annichiloide e usate il numero più basso per controllare gli Effetti del Danno.

BISBIGLIATORE – pescate 1 carta Attacco dell'Annichiloide e controllate gli Effetti del Danno.

PERSECUTORE – pescate 2 carte Attacco dell'Annichiloide e usate il numero più alto per controllare gli Effetti del Danno.

DEVASTATORE – Il Devastatore non può essere danneggiato in Combattimento, anche se può Ritirarsi. Per sconfiggere il Devastatore, tutte le Tane devono essere distrutte. Quando questo succede, rimuovete immediatamente la miniatura Devastatore dal tabellone.

TANA – pescate 2 carte Attacco dell'Annichiloide e usate il numero più alto per controllare gli Effetti del Danno. In caso di Ritirata, la Tana non viene distrutta.

INCONTRI

1) Scartate tutti i segnalini Rumore nei Corridoi collegati alla Stanza dove avviene l'Incontro.

2) Pescate 1 gettone Intruso dal sacchetto Intruso. Gli effetti dell'Incontro variano secondo il tipo di gettone pescato dal sacchetto:



ANNICHILOIDE:

A) Controllate il Livello di Pazzia del Personaggio che ha appena provocato l'Incontro. Prendete una miniatura Annichiloide del tipo indicato dal simbolo e piazzatela nella Stanza.

B) Se il giocatore ha meno carte in mano del numero riportato sul gettone Annichiloide, si verifica un Attacco a Sorpresa.

C) Mettete da parte il gettone Annichiloide appena pescato.



PAZZIA:

A) Mettete un segnalino Rumore in ogni Corridoio collegato alla Stanza in cui è avvenuto l'Incontro.

B) Il giocatore che ha provocato l'Incontro risolve una carta Panico. Il colore del gettone non conta in questo caso!

C) Rimettete il gettone Pazzia nel sacchetto.



VUOTO:

1) Mettete un segnalino Rumore in ogni corridoio collegato alla Stanza in cui è avvenuto l'Incontro.

2) Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto.

ATTACCO A SORPRESA

Il personaggio risolve una carta Panico e riceve 1 carta Contaminazione.

SVILUPPO SACCHETTO INTRUSO

Pescate 1 gettone Intruso dal **sacchetto Intruso**.

L'effetto dipende dal tipo di gettone estratto:



ANNICHILOIDE:

A) Rimettete il gettone Annichiloide nel sacchetto.

B) Tutti i giocatori eseguono un tiro Rumore in ordine, a meno che il loro Personaggio non sia già in Combattimento con un Annichiloide o una Tana.



PAZZIA:

A) Il Personaggio del colore corrispondente risolve una carta Panico.

B) Rimettete il gettone Pazzia nel sacchetto.



VUOTO:

A) Aggiungete un gettone Annichiloide a caso al sacchetto.

Se non ci sono gettoni Annichiloide disponibili, non accade nulla.

B) Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto.

RIPOSO, CAMBUSA E DOCCE

Quando eseguite un'Azione Riposo, Cambusa o Docce, i Personaggi possono ridurre il loro Livello di Pazzia di 1. Non possono ridurlo da 3 a 2.

LABORATORIO

Per poter Analizzare il Livello di Pazzia di un Personaggio, il Laboratorio deve contenere almeno 1 Personaggio vivo con Livello 3 o più.

APPOSTAMENTO

1) Individuate le Stanze che contengono un Annichiloide non in Combattimento e senza alcun Personaggio nelle Stanze adiacenti (ricordate che gli Annichiloidi ignorano i Portelloni Chiusi).

2) Mettete un segnalino rumore in ciascun Corridoio collegato a queste Stanze (a meno che non ce ne sia già uno).

3) Rimuovete tutti gli Annichiloidi da queste Stanze e aggiungete un gettone Annichiloide al sacchetto per ogni miniatura rimossa in questo modo.