

NON VUOI LEGGERE  
LE REGOLE? GUARDA  
IL VIDEOTUTORIAL:  
[LEARN-NEMESIS.COM](http://LEARN-NEMESIS.COM)

GIOCO ED ESPANSIONE DI:  
**ADAM KWAPIŃSKI**

MANUALE DI GIOCO  
**NEMESIS**  
L O C K D O W N

S T R E T C H G O A L S



# ELEMENTI

«« STRETCH GOALS »»

## PANORAMICA

I Chytridi sono una specie di Intruso completamenete nuova ed unica che potrete affrontare nelle vostre partite. Questi voraci funghi crescono ricoprendo le pareti e le stanze del Complesso, stillando secrezioni e afferrando qualsiasi cosa con i loro viticci in grado di estroflettersi fino all'inverosimile.

### 2 PANORAMICA

### 4 REGOLE DEI CHYTRIDI

### 5 ESPLORAZIONE SVILUPPO DEL SACCHETTO INTRUSO FASE EVENTO

### 6 TIPI DI CHYTRIDI

### 8 ALTRE REGOLE DEI CHYTRIDI INCONTRI CONTAMINAZIONE E LARVE USARE I CHYTRIDI NEL NEMESIS ORIGINALE

### 10 REGOLE PER VOID SEEDERS

### 12 REGOLE PER CARNOMORPH

### 13 PERSONAGGI DI AFTERMATH

### 16 RIASSUNTO DELLE REGOLE DEI CHYTRIDI

## RICONOSCIMENTI

**AUTORE DI NEMESIS: LOCKDOWN:** Adam Kwapiński

**AUTORE DELL'ESPANSIONE CHYTRIDI:** Adam Kwapiński

**SVILUPPO E TEST:** Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Krzysztof Belczyk, Łukasz Krawiec, Adrian Krawczyk, Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

**REGOLAMENTO:** Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Piskorski, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki

**ILLUSTRAZIONI:** Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Pamela Łuniewska, Dominik Mayer, Maxymilian Shiller

**GRAFICA:** Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

**DTP:** Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec

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

**DIREZIONE ARTISTICA:** Marcin Świerkot

### RINGRAZIAMENTI:

Un ringraziamento speciale a Ken Cunningham.

Grazie di cuore a tutti i backer del Kickstarter che ci hanno aiutato a dare vita a questo gioco. Grazie a tutti i giocatori che hanno preso parte ai blind test e giocato su Tabletop Simulator.

**EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:** Davide Malvestuto

**TRADUZIONE ITALIANA:** Davide Malvestuto

**ADATTAMENTO GRAFICO:** Giada Lo Duca

**REVISIONE:** John A. Camplani

## CARTE:



20 carte Evento Carnomorfo per Lockdown



10 carte Azione Cacciatore di Taglie Compatibilità Aftermath



20 carte Evento Void Seeders per Lockdown



2 carte Strumento Iniziali Compatibilità Aftermath



5 Carte Aiuto Carnomorfo per Lockdown



4 carte Strumento Ricerca Compatibilità Aftermath



5 carte Aiuto Void Seeders per Lockdown



2 carte Obiettivo Cacciatore di Taglie



10 carte Azione Androide Compatibilità Aftermath



1 carta Strumento Ricerca del Medico

## ALTRI COMPONENTI:



3 gettoni Esplorazione Sotterraneo "Tana"



1 Plancia Laboratorio Carnomorfi / Plancia Laboratorio Annichiloidi



1 gettone Conoscenza del Medico



11 Portelloni



1 Cancellone



1 Rover



1 Primo Giocatore

# DI GIOCO

## «« CHYTRIDI »»

### CARTE:



20 Carte Evento Chytridi



20 carte Attacco dei Chytridi

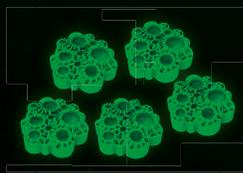


6 carte Debolezza Chytridi

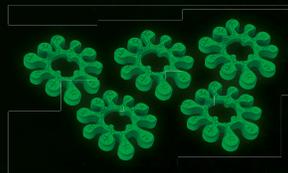


10 carte Aiuto Chytridi

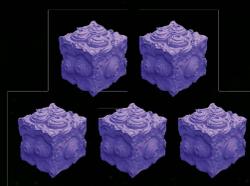
### SEGNALINI:



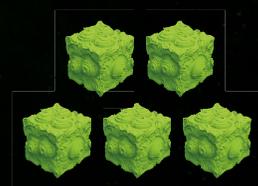
15 segnalini Spora



8 segnalini Micelio



5 Germinaspore Viola

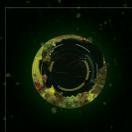


5 Germinaspore Verde

### GETTONI E PLANCE:



8 gettoni Intruso Gambimarci



1 gettone Intruso Vuoto



3 gettoni Intruso  
Necrombrello



3 gettoni Intruso Regina  
Chytride



1 Plancia  
Laboratorio Chytridi



1 plancia Regina

### MINIATURE:



8 Gambimarci



3 Necrombrelli



1 Regina Chytride

# REGOLE DEI CHYTRIDI

*Uno degli esseri viventi più antichi e più grandi sulla faccia della Terra è un fungo, una colonia di Armillaria Gallica così vasta che le sue ife si estendono su 90 acri di foresta del Michigan. La sua età stimata è di 2500 anni. La sua massa totale è di circa 400 000 chilogrammi.*

*Tuttavia, quando pensiamo alla vita aliena, evochiamo immagini di predatori e forme di vita simili a noi: creature indipendenti con arti, sensi e libero arbitrio.*

*La specie aliena nota come Chytridi mette a dura prova queste assunzioni. Più affine ad Armillaria che a noi, è comunque una minaccia estrema, nata in un mondo remoto dove i funghi sono i predatori apicali.*

*Negli incontri finora riportati, si è rivelata sufficientemente intelligente da anticipare e rintuzzare le nostre mosse. Come ogni buon parassita, può crescere attraverso le nostre strutture e navi senza distruggerle, almeno non fino a quando non è questa la sua intenzione. Una volta raggiunto lo stato avanzato, è quasi impossibile fermarlo. Un solo frammento di micelio sopravvissuto è sufficiente perché l'infezione si ripresenti in pochi giorni. Quel che è peggio, varie spore mortali e sentinelle specifiche appositamente costruite e rilasciate dall'organismo Chytridi si sono dimostrate in grado di sconfiggere anche gli equipaggi più temprati dalla battaglia.*

*Tutti gli incontri esaminati dimostrano che le nicchie cose che possono far pendere la bilancia dalla parte dell'umanità sono tute ambientali ultra-pesanti e lanciafiamme industriali. E anche se l'idea di sviluppare un agente chimico per combattere i Chytridi sembra allettante, consiglieri cauti. Tentare di studiarli in un ambiente di laboratorio potrebbe avere conseguenze molto più devastanti che perdere una singola nave ogni tanto...*

Quando usate questa espansione, considerate come equivalenti i termini Intruso e Chytride.

## PREPARAZIONE

Invece di usare le carte Evento, Attacco, Debolezza e Aiuto fornite nel gioco base Nemesis: Lockdown, usate le equivalenti carte dei Chytridi.

- 1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.
- 2] Piazzate le **seguenti tessere Stanza** nei relativi spazi Stanza come mostrato in figura.
  - A) Stanza di Isolamento
  - B) Deposito
  - C) Generatore d'Emergenza
- 3] Mescolate tutte le **tessere Stanza "II"** senza guardare il fronte e posizionate casualmente una (a faccia in giù) su ciascuno spazio Stanza "II" del Tabellone. Rimettete tutte le rimanenti tessere Stanza "II" nella scatola.
- 4] Allo stesso modo, posizionate le **tessere Stanza "I"** su ciascuno spazio del tabellone identificato con "I".
- 5] Prendete i **gettoni Esplorazione Sotterraneo**, mischiateli (senza guardarli) e posizionate casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza non rivelata. Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.
- 6] Posizionate i segnalini **Ascensore, Cancelli e Rover** sul tabellone come mostrato in figura.
- 7] Mescolate e posizionate casualmente i **gettoni Energia**: 3 negli spazi Sezione e 1 sull'Ascensore. I gettoni Energia coi numeri 1 e 2 devono essere posizionati con il lato blu rivolto verso l'alto, i gettoni coi numeri 3 e 4 con il lato rosso rivolto verso l'alto.

Il lato blu di un gettone Energia significa che la corrispondente Sezione del Complesso è alimentata.

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

Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni.

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

- 5 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
- i **Germinaspore** negli spazi dei corrispondenti colori, tutti con visibile la faccia che mostra 1 sola protrusione. Nel corso della partita, li piazzate nelle Stanze, prendendo sempre il Germinaspore che si trova di volta in volta nello spazio più a sinistra, indipendentemente dal suo colore.
- 3 **carte Debolezza Chytridi** casuali: la carta più a sinistra a faccia in su, le altre due a faccia in giù.

Rimettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.

Piazzate la **plancia Regina** a fianco del tabellone. Piazzate le **miniature della Regina** e di tutti i **Gambimarci** sulla plancia Regina (con la Regina nel mezzo e i Gambimarci attorno ad essa).

- 10] Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi tutti i **gettoni Intruso**. Posizionate inoltre i **segnalini Carcassa dell'Intruso** a fianco del Tabellone: serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.
- 11] Mescolate e posizionate i **seguenti mazzi a faccia in giù a fianco del tabellone**: 3 mazzi **Strumento** (ognuno del proprio colore), il mazzo **Contaminazione** e il mazzo **Ferita Grave**.

Sostituite i mazzi **Attacco del Predatore Notturno ed Evento Predatore Notturno** con i corrispondenti mazzi dei Chytridi, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

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

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

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

- 12] Posizionate gli altri segnalini, gettoni e dadi a lato del tabellone:
  - segnalini Fuoco
  - segnalini Malfunzionamento
  - segnalini Rumore
  - segnalini Munizione / Danno
  - segnalini Stato (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)
  - segnalini Spora e Micelio
  - segnalini Portellone
  - gettoni Cadavere del Personaggio
  - 2 dadi Combattimento
  - 2 dadi Rumore
  - 2 dadi Vantaggio
  - gettone Primo Giocatore

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

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

La preparazione dell'equipaggio resta invariata.

# FASE EVENTO

## ESPLORAZIONE

Ogni volta che entrate in una Stanza inesplorata, quando rivelate il gettone Esplorazione e la tessera Stanza, al posto delle regole base applicate i seguenti punti:

- 1) Impostate il numero di Strumenti nella Stanza come per le regole usuali.
- 2) Piazzate un segnalino Spora nella Stanza connessa alla Stanza in cui siete entrati attraverso il Corridoio il cui numero corrispondente a quello presente sul gettone Esplorazione. Se il numero si riferisce ad un Ingresso ai Corridoi Tecnici, non piazzate alcune segnalino Spora.

Se c'è un Portellone nel Corridoio, distruggetelo al posto di piazzare il segnalino Spora.

Se la Stanza ha già un segnalino Spora, rimpiazzatelo con un Germinaspore preso dalla Plancia Laboratorio. Se la Stanza ha già un Germinaspore o un segnalino Micelio non piazzate il segnalino Spora.

- 3) Risolvete l'effetto speciale del gettone Esplorazione. Dovete ancora effettuare un tiro Rumore, come al solito.



### NIDO

Quando un Personaggio, esplorando, si imbatte nel Nido, vi colloca un segnalino Micelio. Tale tessera mostra la parte del Complesso già ricoperta dal fungo alieno.

## SVILUPPO DEL SACCHETTO



– Rimettete questo segnalino nel Sacchetto Intruso. Tutti i giocatori, in ordine di turno, devono eseguire un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, non deve eseguire il tiro.



– Rimettete questo segnalino nel Sacchetto Intruso. Tutti i giocatori, in ordine di turno, devono eseguire un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, non deve eseguire il tiro.



– Rimettete questo segnalino nel Sacchetto Intruso. Piazzate un Germinaspore in ogni Stanza vicino ad una Stanza con la Regina. Se la Regina non si trova sul tabellone, il Germinaspore più a sinistra sulla Plancia Laboratorio cresce di 1 livello.



– Rimettete questo segnalino e tutti i segnalini dei Chytridi nel Sacchetto Intruso. Se almeno 1 Gambomarcio è stato ucciso (cioè si trova a fianco del tabellone), fate tornare uno dei Gambimarci uccisi sulla plancia Regina.

La Fase Evento non differisce da quella del gioco base. I passi 4-7 e 10 restano identici. Le uniche differenze sono quelle che seguono.

### 8. DANNO DA FUOCO (DEGLI INTRUSI)

Tutti i Chytridi (Germinaspore, Gambimarci, Necrombrelli e la Regina) che si trovano nella stessa Stanza di un segnalino Fuoco subiscono 1 Danno.

Tutte i segnalini Spora nelle Stanze che contengono un segnalino Fuoco sono inoltre rimossi.

### 9. RISOLVERE LA CARTA EVENTO

La carta Evento pescata viene risolta in questi 3 passi:

**A) Movimento e Propagazione dell'Intruso:** ogni volta che un Chytride dovrebbe muoversi o propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, non lo fa ma il Portellone è distrutto.



Se c'è un simbolo Germinaspore grigio sulla carta Evento: tutti i Germinaspore e i segnalini Micelio sul tabellone propagano spore attraverso i Corridoi indicati. Collocate un segnalino Spora su ogni Stanza connessa attraverso il Corridoio con il numero indicato sulla carta Evento. Non piazzate un segnalino Spora nelle Stanze che hanno già un segnalino Germinaspore o Micelio.



Se c'è un simbolo Gambomarcio: tutti i Gambimarci muovono in una Stanza vicina attraverso il Corridoio con il numero indicato sulla carta Evento.



Se c'è un simbolo Necrombrello: prima di muovere ciascun Necrombrello, controllate se la Stanza in cui dovrebbe muoversi contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, potete muovervi dentro il Necrombrello in questione, altrimenti piazzate nella Stanza un segnalino Spora.



Se c'è un simbolo Regina: prima di muovere la Regina, controllate se la Stanza in cui dovrebbe muoversi contiene un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, potete muovervi dentro la Regina, altrimenti piazzate nella Stanza un segnalino Spora.

Se ci sono due numeri su una carta Evento, ripetete il processo due volte.

Risolvete gli effetti sempre a partire dal simbolo più a sinistra.



**B) Crescita dei Germinaspore:** se c'è un simbolo Germinaspore colorato, tutti i Germinaspore sul tabellone del colore corrispondente crescono. Se ci sono due simboli Germinaspore identici su una carta Evento, tutti i Germinaspore di quel colore crescono due volte.

Risolvete gli effetti sempre a partire dalla Stanza con il Numero di Stanza più basso.

**C) Effetto dell'Evento:** questo passo viene risolto come nel gioco base.

# TIPI DI CHYTRIDI



**SPORA** – questi piccoli corpuscoli aerei che operano per la propagazione della colonia, rappresentano lo stadio minore e iniziale dei Chytridi. Sono difficili da eliminare, ma vulnerabili al fuoco.

I segnalini Spora nelle Stanze non influenzano i Personaggi in alcun modo.

## PIAZZARE UN SEGNALINO SPORA

I segnalini Spora sono piazzati nelle Stanze a causa di alcuni effetti di gioco. Se esaurite i segnalini Spora e dovete piazzarne un altro, piazzate invece un Germinaspore.

Ogni volta che dovrete piazzare un segnalino Spora in una Stanza che già ne contiene uno, rimpiazzatelo con un Germinaspore preso dalla plancia Laboratorio. Se i Germinaspore sono esauriti, piazzate invece un segnalino Micelio.

Quando una Spora si propaga attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, la propagazione non avviene, ma il Portellone viene invece distrutto.

Non piazzate mai segnalini Spora in una Stanza che contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio.

## RIMUOVERE UN SEGNALINO SPORA

Un segnalino Spora viene rimosso da una Stanza in 3 casi:

- Quando dovrete piazzare un secondo segnalino Spora. Rimpiazzate invece il segnalino Spora presente con un Germinaspore preso dalla plancia Laboratorio.
- Durante il passo Danno da Fuoco della Fase Evento il segnalino Spora è rimosso dalla Stanza.
- Quando un Germinaspore o un segnalino Micelio viene piazzato in una Stanza che già contiene un segnalino Spora.



**GERMINASPORE** – Questi cubi gelatinosi costituiscono uno stadio più avanzato dell'infestazione dei Chytridi. I funghi, crescendo, coprono già parte della Stanza, ma possono ancora essere rimossi.

I Germinaspore sono miniature a 6 facce con alcune protusioni su ogni faccia. Il numero di protusioni determina il livello del Germinaspore, ovvero quanto spazio della Stanza è ricoperta dai funghi Chytridi. I Germinaspore presentano due colori: verdi e viola. Questi colori corrispondono ai simboli sulle carte Evento e agli spazi della plancia Laboratorio.

I Germinaspore incrementano il loro livello principalmente per effetto delle carte Evento. Non appena un Germinaspore di livello 3 cresce ancora, viene rimpiazzato da un segnalino Micelio.

Non piazzate mai un Germinaspore in una Stanza che contiene un segnalino Micelio e rimuovete un Germinaspore quando un Micelio vi viene piazzato.



– Tutti i Germinaspore viola nel Complesso crescono (incrementate il loro livello di 1).



– Tutti i Germinaspore verdi nel Complesso crescono (incrementate il loro livello di 1).

Talvolta i simboli sopra appaiono due volte. Questo vuol dire che i Germinaspore del relativo colore crescono due volte.

Ci sono effetti che fanno crescere i Germinaspore posizionati sulla plancia Laboratorio. Questo significa che talvolta avrete dei Germinaspore di livello superiore a 1 sulla plancia Laboratorio. Quando posizionate un Germinaspore, fate attenzione a non modificarne il livello.

## PIAZZARE UN GERMINASPORE

I Germinaspore vengono piazzati nelle Stanze e non influenzano i Personaggi in alcun modo. Nessuna Stanza non può contenere più di un Germinaspore, indipendentemente dal colore. Se doveste piazzare un altro Germinaspore in una Stanza che già ne contiene uno, nulla accade. Qualora doveste piazzare un Germinaspore e sulla plancia Laboratorio non ve ne sono più, piazzate invece un segnalino Micelio al suo posto.

Il piazzamento di un Germinaspore non innesca un Incontro!

## PROPAGAZIONE DELLE SPORE

Un simbolo Germinaspore grigio su una carta Evento significa che tutti i Germinaspore (e i Miceli) sul tabellone propagano Spore attraverso i Corridoi appropriati. Piazzate un segnalino Spora su ogni Stanza vicina, connessa ad una Stanza contenente un Germinaspore tramite un Corridoio del numero indicato sulla carta.

Quando una Spora dovrebbe propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, non si propaga e il Portellone viene invece distrutto.

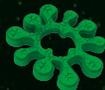
## RIMUOVERE UN GERMINASPORE

Ogni volta che un Personaggio si trova in una Stanza con un Germinaspore, può effettuare un'Azione Attacco in Mischia o Sparare per provare a diminuire il livello del Germinaspore. Trovarsi in una Stanza con un Germinaspore **NON** conta come un Combattimento. Un Germinaspore **NON** conta come un Intruso ai fini delle carte Strumento/Azione. I Germinaspore sono danneggiati dai segnalini Fuoco durante il passo Danno da Fuoco e subiscono pertanto 1 Danno.

I Germinaspore sono colpiti con un risultato  o migliore. Ogni Danno (indipendentemente dalla fonte) fa decrescere il livello del Germinaspore di 1. Se il livello di un Germinaspore scende a 0, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.

Un Mancato ottenuto durante un Attacco in Mischia non infligge una Ferita Grave al Personaggio che lo ottiene. Questi però riceve ancora una carte Contaminazione, secondo le regole usuali.

Ogni volta che un Germinaspore è rimosso da una Stanza, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.



**MICELIO** – Questo stadio rappresenta un'infestazione di Chytridi che ormai ha ricoperto l'intera Stanza ed è troppo avanzata per essere rimossa.

## PIAZZARE E RIMUOVERE UN SEGNALINO MICELIO

I segnalini Micelio sono piazzati nelle Stanze e non influenzano i Personaggi in alcun modo. Non possono essere rimossi dalle Stanze in alcun modo. Nessuna Stanza può contenere più di 1 segnalino Micelio. Se doveste piazzare un altro Micelio in una Stanza che già ne contiene uno, nulla accade.

Un Micelio è in breve un Germinaspore che non è possibile eradicare. Ci sono 8 segnalini Micelio nel gioco. Se doveste piazzare un nuovo segnalino Micelio e non ne restassero più nella riserva, il Complesso sarebbe stato sopraffatto dall'infestazione dei Chytridi al di là di ogni speranza di salvezza. Ogni Personaggio all'interno del Complesso (inclusi coloro che si trovano nella Stanza di Isolamento) muore e la partita si conclude.

## PROPAGAZIONE DELLE SPORE

Un simbolo Germinaspore grigio su una carta Evento significa che tutti i Miceli (e i Germinaspore) sul tabellone propagano Spore attraverso i Corridoi appropriati. Piazzate un segnalino Spora su ogni Stanza vicina, connessa ad una Stanza contenente un Micelio tramite un Corridoio del numero indicato sulla carta.

Quando una Spora dovrebbe propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, non si propaga e il Portellone viene invece distrutto.



## GAMBOMARCIO –

Costituiscono il braccio armato della Regina e si aggirano per le Stanze del Complesso a caccia degli intrusi.

I Gambomarcio si comportano come gli Intrusi Adulti delle altre specie aliene. Sono piazzati nelle Stanze e si muovono in base ai simboli presenti sulle carte Evento. I Personaggi in una Stanza con un Gambomarcio sono considerati in Combattimento.

### UCCIDERE UN GAMBOMARCIO

Quando assegnate del Danno ad un Gambomarcio, pescate 1 carta Attacco dell'Intruso e verificate il Danno.

Quando un Gambomarcio viene rimosso dal tabellone perché ucciso, piazzatelo a fianco del tabellone e piazzate un segnalino Carcassa Intruso nella Stanza dove è stato ucciso. Se viene rimosso a causa di qualsiasi altro effetto (ad esempio si è mosso attraverso un Ingresso ai Corridoi Tecnici), fatelo tornare nello spazio di valore minore della plancia Regina e aggiungete il segnalino corrispondente al Sacchetto Intruso, se possibile.

Se estraete un segnalino Gambomarcio e non ci sono più Gambomarcio sulla plancia Regina, tutti i Gambomarcio sul tabellone che non si trovano in Combattimento tornano sulla plancia Regina.

Se tutti i Gambomarcio erano già stati uccisi e si trovavano nella riserva a fianco al tabellone, nulla accade.



## NECROMBRELLO –

Queste voraci creazioni della colonia dei Chytridi, la aiutano a propagarsi ulteriormente e sono estremamente pericolosi.

### PIAZZARE UN NECROMBRELLO

I Necrombrelli possono essere piazzati solo nelle Stanze che già contengono un Germinaspore o un segnalino Micelio (ma nulla gli accade se il Germinaspore nella loro Stanza viene distrutto).

### MUOVERE UN NECROMBRELLO

Ogni volta che una carta Evento mostra il simbolo dei Necrombrelli, prima di muovere ciascuno di essi, controllate se la Stanza in cui sta entrando contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, muovete il Necrombrello, altrimenti piazzate invece un segnalino Spora nella Stanza. Ogni volta che Necrombrello dovrebbe muovere o propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, distruggete invece il Portellone. La stessa regola si applica se il Necrombrello dovesse Ritirarsi.

Se un Necrombrello dovesse muoversi attraverso un Ingresso ai Territori Tecnici, nulla accade e rimane nella Stanza in cui si trova.

### UCCIDERE UN NECROMBRELLO

Quando assegnate del Danno ad un Necrombrello, pescate 2 carte Attacco dell'Intruso, sommate i numeri presenti e verificate il Danno. Se uccidete un Necrombrello, piazzate un segnalino Carcassa Intruso nella Stanza in cui è stato ucciso.



**REGINA** – Costituisce l'organismo principale dei Chytridi, il cuore pulsante della colonia.

### PIAZZARE LA REGINA

La Regina può essere piazzata solo in una Stanza che già contiene un Germinaspore o un segnalino Micelio (ma nulla le accade se il Germinaspore nella sua Stanza viene distrutto).

Se dovete piazzare la Regina, e questa si trova già sul tabellone e non è in combattimento, spostatela nella nuova Stanza. Se invece si trova in Combattimento, nulla accade.

### MUOVERE LA REGINA

Ogni volta che una carta Evento mostra il simbolo della Regina, prima di muoverla, controllate se la Stanza in cui sta entrando contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, muovete la Regina, altrimenti piazzate un segnalino Spora nella Stanza.

Se la Regina dovesse muoversi attraverso un Ingresso ai Corridoi Tecnici, nulla accade e rimane nella Stanza in cui si trova.

### UCCIDERE LA REGINA

Quando assegnate del Danno alla Regina, pescate 1 carta Attacco dell'Intruso e sommate il numero presenti al numero più basso visibile sulla plancia Regina e verificate il Danno. Quanti più Necrombrelli si trovano sulla plancia Regina, tanto più è difficile ucciderla.

Se uccidete la Regina, piazzate un segnalino Carcassa Intruso nella Stanza in cui è stata uccisa e un segnalino Danno sulla plancia Regina per tenere traccia di ciò.

Da questo momento in poi, ogni volta che estraete il segnalino della Regina dal Sacchetto Intruso durante un Incontro o lo Sviluppo del Sacchetto Intruso, il Germinaspore più a sinistra cresce di 1. Se è già a livello 3, a crescere sarà il primo Germinaspore non a livello 3 che si incontra alla sua destra.

### PLANCIA REGINA

Durante la Preparazione, piazzate la miniatura della Regina e di tutti e 8 i Gambomarcio sugli appositi spazi della plancia Regina.

Quando piazzate il primo Gambomarcio sul tabellone (ad esempio a causa di un Incontro), prendetelo dalla plancia Regina, dallo spazio indicato dalla freccia che parte dallo spazio della Regina.

Ulteriori Gambomarcio piazzati sul tabellone dovranno essere presi dalla plancia Regina in senso orario.

Tutti gli spazi sulla plancia Regina riportano dei numeri. Quando infliggete del Danno alla Regina, pescate una carta Attacco dell'Intruso e sommate il numero nell'icona "sangue" sulla carta al numero minore visibile sulla plancia Regina. Confrontate il numero così ottenuto al numero corrente di segnalini Danno della Regina. Se il totale è più alto, la Regina è ancora viva, altrimenti è uccisa.

# ALTRE REGOLE DEI CHYTRIDI

## CONTAMINAZIONE E LARVE

Seguite le regole del gioco base, ma quando vi viene richiesto di piazzare una Larva sulla vostra Plancia, collocate al suo posto un segnalino Spora.

Se già avete un segnalino Spora sulla vostra Plancia Personaggio e ne dovreste piazzare un'altra, invece morite. Piazzate un Germinaspore e un Cadavere del Personaggio nella Stanza dove vi trovate.

Se non vi sono più segnalini Spora, trasformate un segnalino Spora in un Germinaspore nella Stanza col Numero di Stanza minore al fine di avere a disposizione un segnalino Sopra da mettere sulla vostra Plancia.

## INCONTRO



– Piazzate un Gambomarcio in questa Stanza e verificate se avviene un Attacco a Sorpresa. Mettete da parte questo segnalino, senza reinsertirlo.



– Se vi trovate in una Stanza con un Germinaspore o un Micelio, piazzatevi un Necrombrello e verificate se avviene un Attacco a Sorpresa. Se non sono presenti, piazzate invece un Germinaspore nella Stanza e un segnalino Rumore in ogni Corridoio connesso alla Stanza in cui l'Incontro ha luogo. Mettete da parte questo segnalino, senza reinsertirlo (indipendentemente dal fatto che un Necrombrello o meno sia presente sul tabellone).



– Se vi trovate in una Stanza con un Germinaspore o un Micelio, piazzatevi la Regina e verificate se avviene un Attacco a Sorpresa. Se non sono presenti, piazzate invece un Germinaspore nella Stanza e un segnalino Rumore in ogni Corridoio connesso alla Stanza in cui ha luogo l'Incontro. Mettete da parte questo segnalino, senza reinsertirlo (indipendentemente dal fatto che la Regina sia presente sul tabellone).



– Piazzate un segnalino Rumore su ogni Corridoio connesso alla Stanza in cui ha luogo l'Incontro. Rimettete il segnalino Vuoto nel Sacchetto Intruso.

## USARE I CHYTRIDI NEL NEMESIS ORIGINALE

### PREPARAZIONE

Usate le tessere Stanza, i gettoni Esplorazione, le carte e i Personaggi del Nemesis originale.

I soli mazzi dei Chytridi da usare sono:

- Eventi
- Attacco dei Chytridi
- Debolezze

- 1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.
- 2] Mescolate tutte le **tessere Stanza "2"** e posizionatele casualmente una (a faccia in giù e senza guardarne il fronte) su ciascuno spazio Stanza "2" del tabellone. Rimettete tutte le rimanenti tessere Stanza nella scatola.
- 3] Allo stesso modo, posizionate 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 non rivelata. Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.
- 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 Coordinata rimanenti.
- 6] Posizionate un **segnalino Stato** sullo spazio "B" del **Tracciato Destinazione**. Questo segnalino sarà d'ora in poi chiamato 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 SalvataggioPosizionate 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. Mettete nella scatola tutte le Capsule di Salvataggio rimanenti.
- 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".
- 9] Prendete la **plancia Chytridi**, posizionate la a fianco del tabellone e posizionate nei relativi spazi:
  - 5 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
  - i **Germinaspore** negli spazi dei corrispondenti colori, tutti con visibile la faccia che mostra 1 sola protrusione. Nel corso della partita, li piazzerete nelle Stanze, prendendo sempre il Germinaspore che si trova di volta in volta nello spazio più a sinistra, indipendentemente dal suo colore.
  - 3 **carte Debolezza Chytridi** casuali: tutte a faccia in giù.

## «« REGOLE DEI CHYTRIDI »»

Le carte Debolezza restano segrete finché non sono scoperte. Mettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.

Piazzate la **plancia Regina** a fianco del tabellone. Piazzate le **miniature della Regina** e di tutti i **Gambimarci** sulla plancia Regina (con la Regina nel mezzo e i Gambimarci attorno ad essa).

**10]** Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi tutti i **gettoni Intruso**. Posizionate inoltre i **segnalini Carcassa dell'Intruso** a fianco del Tabellone: serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

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

Sostituite i **mazzi Attacco dell'Intruso** ed **Evento Intruso** con i corrispondenti mazzi dei Chytridi. Prendete la **carta Sovraccarico** dal mazzo Eventi e rimuovetela dal gioco, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

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

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

Mettete nella scatola tutte le carte Azione dell'Intruso e tutte le carte Obiettivo Solitario/Collaborativo - questi due mazzi sono usati solamente nelle modalità di gioco avanzato.

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

- **segnalini Fuoco**
- **segnalini Malfunzionamento**
- **segnalini Rumore**
- **segnalini Munizione / Danno**
- **segnalini Stato** (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)
- **segnalini Spora e Micelio**
- **segnalini Portellone**
- **gettoni Cadavere del Personaggio Rossi**
- **2 dadi Combattimento**
- **2 dadi Rumore**
- **gettone Primo Giocatore**

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

La preparazione dell'equipaggio resta invariata.

## CAMBIAMENTI NEL GIOCO MODIFICHE AGLI EFFETTI DELLE CARTE

I Chytridi sono stati ideati per Nemesis: Lockdown, per cui alcuni dei loro effetti fanno riferimento ai concetti specifici di Lockdown. Per adattare le carte dei Chytridi collegate a tali concetti, risolvete gli effetti elencati nel seguente modo:

Nel caso della carta Evento **Esplosione Fungina**, invece che alla plancia Laboratorio ci si sta riferendo alla plancia dei Chytridi.

Nel caso della carta Evento **Perdita nel Sistema di Raffreddamento**, interpretate la Stanza Sistema di Raffreddamento come la Stanza del Generatore (o certamente la Sequenza di Autodistruzione si riferisce al conto alla rovescia della Nemesis invece che a quella del Complesso).

Nel caso della carta Evento **Fuoco nei Recessi**, interpretate le Stanze Sistema di Spedizione Cargo come Sezioni di Evacuazione A e B.

Nel caso di effetti che si riferiscono alle "Sezioni" o a "Sezioni con/ senza Energia" applicate tali effetti all'intera nave.

Nel caso della carta Debolezza **Vulnerabilità al Fuoco**, trattate la Miscela Esplosiva come fosse una Molotov.

## OSCURITÀ ED ENERGIA

Per adattare i Chytridi al Nemesis originale, l'intera nave dovrà essere considerata all'Oscurità e senza Energia.

# REGOLE PER VOID SEEDERS

## USARE VOID SEEDERS CON NEMESIS: LOCKDOWN

Nemesis: Lockdown permettere di usare gli Annichiloidi, una specie aliena addizionale ideata per il Nemesis originale. Gli Annichiloidi seguono quasi tutte le regole base, con alcune piccole differenze elencate di seguito.

Anche se è un'espansione dell'originale Nemesis, usate i componenti di Nemesis: Lockdown quando lo giocate con Void Seeders.

## PREPARAZIONE

1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.



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

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

- A) Stanza di Isolamento
- B) Deposito
- C) Generatore d'Emergenza

3] Rimuovete la Stanza Contaminata dalla riserva di tessere Stanza "II". Mescolate tutte le **tessere Stanza "II"** senza guardare il fronte e posizionate casualmente una (a faccia in giù) su ciascuno spazio Stanza "II" del Tabellone.

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

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

5] Prendete la riserva di gettoni Esplorazione Sotterraneo e **rimuovete 2 gettoni "Secrezione"** e **2 gettoni "Silenzio"**. Inoltre aggiungete alla riserva i **3 gettoni Esplorazione Sotterraneo "Nido"**. Infine, mischiate la dotazione di **gettoni Esplorazione Sotterraneo** così ottenuta (senza guardarli) e posizionate casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza non rivelata.

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.*

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

7] Mescolate e posizionate casualmente i **gettoni Energia**: 3 negli spazi Sezione e 1 sull'Ascensore. I gettoni Energia coi numeri 1 e 2 devono essere posizionati con il lato blu rivolto verso l'alto, i gettoni coi numeri 3 e 4 con il lato rosso rivolto verso l'alto. Il lato blu di un gettone Energia significa che la corrispondente Sezione del Complesso è alimentata.

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

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni.*

9] Posizionate la **plancia Laboratorio Annichiloidi** (al posto della plancia Laboratorio Predatore Notturmo) accanto al tabellone. Rimuovete le carte **Debolezza "Paratie Solide"** e **"Onda di Calma"** dal gioco. Posizionate i seguenti componenti negli spazi corrispondenti:

- 5 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
- 3 carte **Debolezza dell'Annichiloide** casuali: la carta più a sinistra a faccia in su, le altre due a faccia in giù.

*Rimettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.*

10] Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto e 2 gettoni Annichiloide casuali.

Poi, aggiungete 1 **segnalino Annichiloide** casuale addizionale per ogni giocatore.

I restanti gettoni Intruso vanno posizionati a fianco del tabellone: saranno usati nel corso della partita.

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

Sostituite i mazzi Attacco del Predatore Notturmo ed Evento Predatore Notturmo con i corrispondenti mazzi di Void Seeders, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

*Nota: usate l'apposito mazzo Eventi Void Seeders per Lockdown fornito con Nemesis: Lockdown.*

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

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

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

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

- **segnalini Fuoco**
- **segnalini Malfunzionamento**
- **segnalini Rumore**
- **segnalini Munizione / Danno**
- **segnalini Stato (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)**
- **segnalini Portellone**
- **gettoni Cadavere del Personaggio**
- **2 dadi Combattimento**
- **2 dadi Rumore**
- **2 dadi Vantaggio**
- **gettone Primo Giocatore**

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

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

15] Prendete tante **carte Aiuto** e **carte Riassuntive Protocollo di Emergenza** quanti sono i giocatori e distribuite una carta a caso a ciascun giocatore. Le carte Aiuto determinano l'ordine di scelta dei Personaggi (Passo 19). In 2 giocatori, prendete le carte con i numeri 1-3, in 4 giocatori le carte con i numeri 1-4 e così via.

*Rimettete nella scatola tutte le carte rimanenti.*

16] Ogni giocatore riceve 1 **Portacarte Inventario** in plastica che riporta lo stesso numero della sua carta Aiuto. Solo dopo aver dato i Portacarte Inventario ai giocatori, sostituite le carte Aiuto base di Nemesis Lockdown con le carte Aiuto di Void Seeders per Lockdown (non usate le carte Aiuto di Void Seeders originali).

17] Rimuovete da entrambi i **mazzi Obiettivo (Corporation e Personali)** tutte le carte che riportano un numero di giocatori più alto del numero di giocatori che prendono parte alla partita. Mescolate separatamente questi due mazzi e date a ogni giocatore 1 carta da ciascun mazzo. Non dovrete mai rivelarle agli altri giocatori.

*Rimettete nella scatola tutte le carte Obiettivo rimanenti.*

## «« REGOLE PER VOID SEEDERS »»

- 18] Mescolate i **gettoni Protocollo di Emergenza** e distribuitene 1 a ciascun giocatore (se state giocando in 2, distribuite 2 gettoni Protocollo di Emergenza a ciascun giocatore). Questo gettone non dovrà essere assolutamente rivelato agli altri giocatori!

Piazzate 1 gettone Protocollo di Emergenza a faccia in giù sullo spazio Protocollo di Emergenza Attivo. Questo è il Protocollo di Emergenza Attivo e il suo contenuto rimarrà segreto fino alla fine della partita.

I rimanenti gettoni Protocollo di Emergenza devono essere piazzati nell'apposito spazio accanto alla Stanza di Allerta: questa è la Zona Neutrale.

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

Un giocatore può controllare solamente il Personaggio scelto con la carta Scelta del Personaggio.

*Al termine di questa fase, rimettete nella scatola tutte le carte Scelta del Personaggio rimanenti: non verranno più utilizzate.*

- 20] Ogni giocatore prende i seguenti componenti:

- A) La **plancia Personaggio** corrispondente al Personaggio scelto nella fase di Scelta dei Personaggi.
- B) La **miniatura** del Personaggio, che posiziona in una Stanza specifica. I Superstiti della Nemesis partono dalla Stanza di Isolamento, i Lavoratori del Complesso partono dal Deposito. La Sopravvissuta, la Cavia e tutti i Personaggi del Nemesis originale e dell'espansione Aftermath sono considerati Superstiti della Nemesis. Tutti gli altri sono considerati Lavoratori del Complesso.
- C) Il mazzo delle **carte Azione** del proprio Personaggio, che mescola e posiziona a faccia in giù alla sinistra della Plancia Personaggio.
- D) La **carta Strumento Iniziale** del Personaggio, se disponibile, che posiziona a faccia in su in uno dei due spazi Mano della propria plancia Personaggio (ad eccezione dello Xenobiologo). Dopodiché, posiziona un numero di segnalini Munizione pari alla capienza massima di Munizioni indicata sulla carta Strumento. Alcuni Personaggi (ad esempio la Cavia e la Sopravvissuta) iniziano senza alcuno Strumento!
- E) Lo **Strumento Ricerca** del proprio Personaggio, che posiziona, 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 mini-ricerche per sbloccarli durante la partita.

*Rimettete nella scatola tutte le plance Personaggio rimanenti e i componenti ad esse relativi. Non serviranno in questa partita.*

- F) Lasciate questo spazio per la pila degli scarti delle carte Azione: è qui che andranno le vostre carte Azione utilizzate (insieme alle carte Contaminazione).
- 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.
- H) Piazzate il vostro **gettone Conoscenza** con il lato inattivo (con la beuta vuota) a faccia in su, sulla plancia Laboratorio. Se il vostro Personaggio è un Lavoratore del Complesso, piazzate il gettone sullo spazio 1 del tracciato della Conoscenza. Altrimenti, piazzatelo sullo spazio 3.

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

## SISTEMA DELLA PAZZIA

Tutte le regole relative alla Pazzia sono invariate rispetto alle regole di Void Seeders originali.

## REGOLE CON VOID SEEDERS GETTONI CARCASSA CON VOID SEEDERS

Gli Annichiloidi di Void Seeders non muoiono e non lasciano alcun gettone Carcassa, per cui il "Braccio Meccanico" dello Xenobiologo non ha alcun effetto su di loro. Può però essere usato su una Tana per ricavare una Carcassa.

## CAMBIAMENTI NEL GIOCO

### SECREZIONI

Non ci sono Secrezioni nell'espansione Void Seeders, per cui ignorate tutte le regole relative ai segnalini Secrezione.

### AZIONE DI RIPOSO

Quando svolgono l'Azione Riposo, Analisi Affrettata o l'Azione Stanza della Stanza di Decontaminazione, i giocatori possono ridurre il proprio livello di Pazzia di 1 e/o Scannerizzare le carte Contaminazione che hanno in mano. Tutte le altre regole relative all'Azione Riposo restano invariate rispetto alle regole originali di Void Seeders.

### STRUMENTO NEUTRALIZZATORE

Quando un Personaggio risolve l'Azione dello Strumento Neutralizzatore, puoi ridurre il suo Livello di Pazzia di 3, invece di rimuovere una Larva dalla propria Plancia Personaggio.

Tutte le altre regole dello Strumento Neutralizzatore restano invariate rispetto alle originali di Nemesis: Lockdown.

## LATO ALTERNATIVO DEL TABELLONE

### INCROCI E PERCORSI

I Percorsi vanno trattati come Corridoi solo ai fini del Movimento. Nell'applicare qualsiasi effetto di gioco che agisce sui Personaggi che si trovano su dei Percorsi (come la carta Panico "Coraggio Folle" o la carta Evento "Bisbigli"), ignorate qualsiasi regola che si applica ai Corridoi.

# REGOLE PER CARNOMORPH

## USARE CARNOMORPH CON NEMESIS: LOCKDOWN

Nemesis: Lockdown permette di usare i Carnomorfi, una specie aliena addizionale ideata per il Nemesis originale. I Carnomorfi seguono quasi tutte le regole base, con alcune piccole differenze elencate di seguito.

*Anche se è un'espansione dell'originale Nemesis, usate i componenti di Nemesis: Lockdown quando lo giocate con Carnomorph.*

## PREPARAZIONE

- 1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.



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

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

- A) **Stanza di Isolamento**
- B) **Deposito**
- C) **Generatore d'Emergenza**

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

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

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

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

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.*

- 6] Posizionate i segnalini **Ascensore**, **Cancello** e **Rover** sul tabellone.

- 7] Mescolate e posizionate casualmente i **gettoni Energia**: 3 negli spazi Sezione e 1 sull'Ascensore. I gettoni Energia coi numeri 1 e 2 devono essere posizionati con il lato blu rivolto verso l'alto, i gettoni coi numeri 3 e 4 con il lato rosso rivolto verso l'alto. Il lato blu di un gettone Energia significa che la corrispondente Sezione del Complesso è alimentata, il lato rosso che non lo è.

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

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni.*

- 9] Posizionate la **plancia Laboratorio Carnomorfi** (al posto della plancia Laboratorio Predatore Notturmo) accanto al tabellone e posizionate i seguenti componenti negli spazi corrispondenti:

- 8 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
- 3 **carte Adattamento Carnomorfo** casuali: la carta più a sinistra a faccia in su, le altre due a faccia in giù.

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

*Rimettete nella scatola tutte le carte Adattamento Carnomorfo rimanenti.*

*Nota: a differenza delle carte Debolezza di Nemesis: Lockdown, tutte le carte Adattamento Carnomorfo sono piazzate coperte ad inizio partita.*

- 10] Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto, 2 Metavoraci blu e 2 Metavoraci rossi.

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

Il restanti gettoni Intruso vanno posizionati a fianco del tabellone: saranno usati nel corso della partita.

Posizionate inoltre i **segnalini Carcassa dell'Intruso** a fianco del Tabellone: serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

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

Sostituite i mazzi **Attacco del Predatore Notturmo** ed **Evento Predatore Notturmo** con i corrispondenti **mazzi di Carnomorph**, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

*Nota: usate l'apposito mazzo Eventi Carnomorph per Lockdown fornito con Nemesis: Lockdown.*

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

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

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

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

- **segnalini Fuoco**
- **segnalini Malfunzionamento**
- **segnalini Rumore**
- **segnalini Munizione / Danno**
- **segnalini Stato (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)**
- **segnalini Portellone**
- **gettoni Cadavere del Personaggio**
- **2 dadi Combattimento**
- **2 dadi Rumore**
- **2 dadi Vantaggio**
- **gettone Primo Giocatore**

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

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

- 15] Prendete tante **carte Aiuto** e **carte Riassuntive Protocollo di Emergenza** quanti sono i giocatori e distribuite una carta a caso a ciascun giocatore. Le carte Aiuto determinano l'ordine di scelta dei Personaggi (Passo 19). In 2 giocatori, prendete le carte con i numeri 1-3, in 4 giocatori le carte con i numeri 1-4 e così via.

*Rimettete nella scatola tutte le carte rimanenti.*

- 16] Ogni giocatore riceve 1 **Portacarte Inventario** in plastica che riporta lo stesso numero della sua carta Aiuto. Solo dopo aver dato i Portacarte Inventario ai giocatori, sostituite le carte Aiuto base di Nemesis Lockdown con le carte Aiuto di Carnomorph per Lockdown (non usate le carte Aiuto di Carnomorph originali).

- 17] Rimuovete da entrambi i **mazzi Obiettivo (Corporation e Personali)** tutte le carte che riportano un numero di giocatori più alto del numero di giocatori che prendono parte alla partita.

## «« REGOLE PER CARNOMORPH »»

Mescolate separatamente questi due mazzi e date a ogni giocatore 1 carta da ciascun mazzo. Non dovrete mai rivelarle agli altri giocatori.

*Rimettete nella scatola tutte le carte Obiettivo rimanenti.*

- 18]** Mescolate i **gettoni Protocollo di Emergenza** e distribuitene 1 a ciascun giocatore (se state giocando in 2, distribuite 2 gettoni Protocollo di Emergenza a ciascun giocatore). Questo gettone non dovrà essere assolutamente rivelato agli altri giocatori!

Piazzate 1 gettone Protocollo di Emergenza a faccia in giù sullo spazio Protocollo di Emergenza Attivo. Questo è il Protocollo di Emergenza Attivo e il suo contenuto rimarrà segreto fino alla fine della partita.

I rimanenti gettoni Protocollo di Emergenza devono essere piazzati nell'apposito spazio accanto alla Stanza di Allerta: questa è la Zona Neutrale.

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

Un giocatore può controllare solamente il Personaggio scelto con la carta Scelta del Personaggio.

*Al termine di questa fase, rimettete nella scatola tutte le carte Scelta del Personaggio rimanenti: non verranno più utilizzate.*

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

**A)** La **plancia Personaggio** corrispondente al Personaggio scelto nella fase di Scelta dei Personaggi.

**B)** La **miniatura** del Personaggio, che posiziona in una Stanza specifica. I Superstiti della Nemesis partono dalla Stanza di Isolamento, i Lavoratori del Complesso partono dal Deposito. La Sopravvissuta, la Cavia e tutti i Personaggi del Nemesis originale e dell'espansione Aftermath sono considerati Superstiti della Nemesis. Tutti gli altri sono considerati Lavoratori del Complesso.

**C)** Il mazzo delle **carte Azione** del proprio Personaggio, che mescola e posiziona a faccia in giù alla sinistra della Plancia Personaggio.

**D)** La **carta Strumento Iniziale** del Personaggio, se disponibile, che posiziona a faccia in su in uno dei due spazi Mano della propria plancia Personaggio (ad eccezione dello Xenobiologo). Dopodiché, posiziona un numero di segnalini **Munizione** pari alla capienza massima di Munizioni indicata sulla carta Strumento. Alcuni Personaggi (ad esempio la Cavia e la Sopravvissuta) iniziano senza alcuno Strumento!

**E)** Lo **Strumento Ricerca** del proprio Personaggio, che posiziona, 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 mini-ricerche per sbloccarli durante la partita.

*Rimettete nella scatola tutte le plance Personaggio rimanenti e i componenti ad esse relativi. Non serviranno in questa partita.*

**F)** Lasciate questo spazio per la pila degli scarti delle carte Azione: è qui che andranno le vostre carte Azione utilizzate (insieme alle carte Contaminazione).

**G)** Piazzate il vostro **gettone Conoscenza** con il lato inattivo (con la beuta vuota) a faccia in su, sulla plancia Laboratorio. Se il vostro Personaggio è un Lavoratore del Complesso, piazzate

il gettone sullo spazio 1 del tracciato della Conoscenza. Altrimenti, piazzatelo sullo spazio 3.

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

**22]** Posizionate il gettone Cadavere del Personaggio blu nella Stanza di Allerta.

## MUTAZIONI

Tutte le regole relative alle Mutazioni sono invariate rispetto alle regole di Carnomorph originali.

### ADATTAMENTI CARNOMORFICI

Le carte Adattamento Carnomorfo rimpiazzano le carte Debolezza Predatore Notturmo. Queste carte rafforzano i Carnomorfi ma, a differenza delle regole base di Nemesis: Lockdown, il grado di Conoscenza non le influenza in alcun modo. I Personaggi possono ancora usare il Laboratorio per analizzare gli Oggetti (al fine di rimuovere le carte Adattamento Carnomorfo dal gioco e ottenere 3 Conoscenza).

### LATO ALTERNATIVO DEL TABELLONE AREE

Qualsiasi effetto che menziona i Corridoi Tecnici non si applica alle Aree, per cui la regola che impediva al Carnefice di muovere nei Corridoi Tecnici non si applica in questo caso. Se dovesse muoversi in un'Area, rimuovete il Carnefice dal tabellone e reinserte il relativo segnalino nel Sacchetto Intruso.

## PERSONAGGI DI AFTERMATH

### GIOCARE CON I PERSONAGGI DI NEMESIS: AFTERMATH

Se avete l'espansione Aftermath, sarete in grado di usare tutti i Personaggi di questo modulo nel gioco di Nemesis: Lockdown, mettendo questi rodati Personaggi davanti a nuove sfide e minacce nel Complesso marziano. Tenete presente che giocare con questi Superstiti della Nemesis potrebbe rivelarsi difficile ed una squadra composta di soli Personaggi di Nemesis: Aftermath si troverà di fronte ad una vera sfida.

### SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Nello scegliere i Personaggi, la carta Scelta Personaggio che un giocatore seleziona gli permette di decidere se prendere il Personaggio di Nemesis: Lockdown, il Personaggio del gioco originale Nemesis o il Personaggio di Aftermath del colore presente sulla carta. Ad esempio, il Personaggio rosso di Aftermath (il Galeotto) può rimpiazzare il Personaggio rosso di Nemesis: Lockdown (la Sopravvissuta).

Dopo aver scelto il proprio Personaggio, ogni giocatore conserva la carta Scelta Personaggio, impedendo ai giocatori successivi di scegliere un'altra carta dello stesso colore. Pertanto due Personaggi rossi (la Sopravvissuta e il Galeotto) non possono mai essere presenti insieme nella stessa partita (e idem per gli altri colori).

I Personaggi di Aftermath sono considerati come Superstiti della Nemesis. Iniziano sempre con 3 Conoscenze e le loro miniature partono dalla Stanza di Isolamento.

Per una descrizione dettagliata delle modifiche dei singoli Personaggi, vedete la pagina successiva.

## ANDROIDE

Usate il mazzo delle carte Azione dell'Androide fornito nella scatola degli Stretch Goals di Nemesis: Lockdown.

L'Androide inizia con la carta Strumento Iniziale fornita nella scatola degli Stretch Goals invece che con quella di Nemesis: Aftermath.

Questo Personaggio inizia senza alcuna carta Strumento Ricerca.

L'Androide usa la carta Tratto fornita con Nemesis: Aftermath.

## CACCIATORE DI TAGLIE

Usate il mazzo di carte Azione del Cacciatore di Taglie fornito nella scatola degli Stretch Goals di Nemesis: Lockdown.

Il Cacciatore di Taglie inizia senza alcuna carta Strumento Iniziale.

Usate le carte Strumento Ricerca fornite nel mazzo della scatola degli Stretch Goals.

Durante il passo 20.E della preparazione, pescate 1 carta Strumento Ricerca casuale del Cacciatore di Taglie. Questa sarà la carta Strumento Ricerca usata in partita. Rimettete l'altra carta nella scatola.

Usate le 2 carte Obiettivo Personale fornite nella scatola degli Stretch Goals di Nemesis: Lockdown. Dopo il passo 20.E della preparazione, mettetele a fianco della Plancia Personaggio del Cacciatore di Taglie. Potrete attivare una di esse più avanti attraverso la vostra carta Strumento Ricerca.

Il Cacciatore di Taglie NON usa la carta Tratto fornita in Nemesis: Aftermath.

## PRESIDENTE

Usate il mazzo delle carte Azione del Presidente fornito in Nemesis Aftermath.

Il Presidente inizia con la carta Strumento Iniziale fornita nella scatola degli Stretch Goals invece che con quella di Nemesis: Aftermath.

Questo Personaggio inizia senza alcuna carta Strumento Ricerca.

Il Presidente NON usa la carta Tratto fornita in Nemesis: Aftermath.

## ALTRI

Usate i mazzi di carte Azione dello Psicologo e del Galeotto forniti in Nemesis: Aftermath.

Questi Personaggi iniziano senza alcuna carta Strumento Iniziale.

Questi Personaggi usano le carte Strumento Ricerca fornite nel mazzo della scatola degli Stretch Goals.

Questi Personaggi NON usano la carta Tratto fornita in Nemesis: Aftermath.

Il regolamento di Nemesis: Lockdown spiega inoltre come implementare i Personaggi del gioco Nemesis originale.

## GIOCARE CON IL PERSONAGGIO DEL MEDICO

Usate il mazzo di carte Azione del Medico fornite con questo Personaggio.

Questo Personaggio inizia senza alcuna carta Strumento Iniziale.

Questo Personaggio usa la carta Strumento Ricerca fornita nel mazzo della scatola degli Stretch Goals.





# RIASSUNTO DELLE REGOLE

## ESPLORAZIONE

Ogni volta che entrate in una Stanza inesplorata, quando rivelate il gettone Esplorazione e la tessera Stanza, al posto delle regole base applicate i seguenti punti:

- A) Impostate il numero di Strumenti nella Stanza come per le regole usuali.
- B) Piazzate un segnalino Spora nella Stanza connessa alla Stanza in cui siete entrati con il numero di Corridoio corrispondente a quello presente sul gettone Esplorazione.
- C) Risolvete l'effetto speciale del gettone Esplorazione.

## CARTA EVENTO

1] Movimento e Propagazione dell'Intruso:



– Tutti i Germinaspore e i segnalini Micelio sul tabellone si propagano. Piazzate un segnalino Spora su ogni Stanza vicina connessa attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento.



– Tutti i Gambomarcio muovono in una Stanza vicina attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento.



– Tutti i Necrombrelli si muovono nella Stanza vicina connessa attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento. Se la Stanza di destinazione contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio, il movimento avviene normalmente. Altrimenti piazzate invece nella Stanza un segnalino Spora.



– La Regina si muove nella Stanza vicina connessa attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento. Se la Stanza di destinazione contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio, il movimento avviene normalmente. Altrimenti piazzate invece nella Stanza un segnalino Spora.

2] Crescita dei Germinaspore:



– tutti i Germinaspore sul tabellone del colore corrispondente crescono.

3] Effetto dell'Evento.

## TIPI DI CHYTRIDI



### SPORA:

- A) I segnalini Spora nelle Stanze non influenzano i Personaggi in alcun modo.
- B) Ogni volta che dovrete piazzare un segnalino Spora in una Stanza che già ne contiene uno, rimpiazzatelo con un Germinaspore preso dalla plancia Laboratorio.
- C) Non piazzate mai segnalini Spora in una Stanza che contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio.



### GERMINASPORE:

- A) Non appena un Germinaspore di livello 3 cresce ancora, viene rimpiazzato da un segnalino Micelio.
- B) Non piazzate mai un Germinaspore in una Stanza che contiene già un segnalino Micelio e rimuovete un Germinaspore quando un Micelio vi viene piazzato.
- C) Il piazzamento di un Germinaspore non innesca un Incontro.
- D) Ogni volta che un Germinaspore è rimosso da una Stanza, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.



### MICELIO

- A) I segnalini Micelio non influenzano i Personaggi in alcun modo e non possono essere rimossi in alcun modo.
- B) Se doveste piazzare un nuovo segnalino Micelio e non ne restassero più nella riserva, ogni Personaggio all'interno del Complesso muore e la partita si conclude.

## UCCIDERE I CHYTRIDI



**GERMINASPORE** – Può essere attaccato con un'Azione Attacco in Mischia o Sparare. I Germinaspore sono colpiti con un risultato o migliore. Ogni Danno fa decrescere il livello del Germinaspore di 1. Se il livello di un Germinaspore scende a 0, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.



**GAMBOMARCIO** – pescate 1 carta Attacco dei Chytridi, considerate il numero sulla carta e verificate il Danno.



**NECROMBRELLO** – pescate 2 carte Attacco dei Chytridi, sommate i numeri su di essi e verificate il Danno.



**REGINA** – pescate 1 carta Attacco dei Chytridi, sommate il numero sulla carta al valore minore visibile sulla plancia Regina e verificate il Danno.

*Nota: Spore e segnalini Micelio non possono essere attaccati direttamente.*

# FASE EVENTO

## ESPLORAZIONE

Ogni volta che entrate in una Stanza inesplorata, quando rivelate il gettone Esplorazione e la tessera Stanza, al posto delle regole base applicate i seguenti punti:

- 1) Impostate il numero di Strumenti nella Stanza come per le regole usuali.
- 2) Piazzate un segnalino Spora nella Stanza connessa alla Stanza in cui siete entrati attraverso il Corridoio il cui numero corrispondente a quello presente sul gettone Esplorazione. Se il numero si riferisce ad un Ingresso ai Corridoi Tecnici, non piazzate alcune segnalino Spora.

Se c'è un Portellone nel Corridoio, distruggetelo al posto di piazzare il segnalino Spora.

Se la Stanza ha già un segnalino Spora, rimpiazzatelo con un Germinaspore preso dalla Plancia Laboratorio. Se la Stanza ha già un Germinaspore o un segnalino Micelio non piazzate il segnalino Spora.

- 3) Risolvete l'effetto speciale del gettone Esplorazione. Dovete ancora effettuare un tiro Rumore, come al solito.



### NIDO

Quando un Personaggio, esplorando, si imbatte nel Nido, vi colloca un segnalino Micelio. Tale tessera mostra la parte del Complesso già ricoperta dal fungo alieno.

## SVILUPPO DEL SACCHETTO



– Rimettete questo segnalino nel Sacchetto Intruso. Tutti i giocatori, in ordine di turno, devono eseguire un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, non deve eseguire il tiro.



– Rimettete questo segnalino nel Sacchetto Intruso. Tutti i giocatori, in ordine di turno, devono eseguire un tiro Rumore. Se un Personaggio si trova in Combattimento con un Intruso, non deve eseguire il tiro.



– Rimettete questo segnalino nel Sacchetto Intruso. Piazzate un Germinaspore in ogni Stanza vicino ad una Stanza con la Regina. Se la Regina non si trova sul tabellone, il Germinaspore più a sinistra sulla Plancia Laboratorio cresce di 1 livello.



– Rimettete questo segnalino e tutti i segnalini dei Chytridi nel Sacchetto Intruso. Se almeno 1 Gambomarcio è stato ucciso (cioè si trova a fianco del tabellone), fate tornare uno dei Gambimarci uccisi sulla plancia Regina.

La Fase Evento non differisce da quella del gioco base. I passi 4-7 e 10 restano identici. Le uniche differenze sono quelle che seguono.

### 8. DANNO DA FUOCO (DEGLI INTRUSI)

Tutti i Chytridi (Germinaspore, Gambimarci, Necrombrelli e la Regina) che si trovano nella stessa Stanza di un segnalino Fuoco subiscono 1 Danno.

Tutte i segnalini Spora nelle Stanze che contengono un segnalino Fuoco sono inoltre rimossi.

### 9. RISOLVERE LA CARTA EVENTO

La carta Evento pescata viene risolta in questi 3 passi:

**A) Movimento e Propagazione dell'Intruso:** ogni volta che un Chytride dovrebbe muoversi o propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, non lo fa ma il Portellone è distrutto.



Se c'è un simbolo Germinaspore grigio sulla carta Evento: tutti i Germinaspore e i segnalini Micelio sul tabellone propagano spore attraverso i Corridoi indicati. Collocate un segnalino Spora su ogni Stanza connessa attraverso il Corridoio con il numero indicato sulla carta Evento. Non piazzate un segnalino Spora nelle Stanze che hanno già un segnalino Germinaspore o Micelio.



Se c'è un simbolo Gambomarcio: tutti i Gambimarci muovono in una Stanza vicina attraverso il Corridoio con il numero indicato sulla carta Evento.



Se c'è un simbolo Necrombrello: prima di muovere ciascun Necrombrello, controllate se la Stanza in cui dovrebbe muoversi contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, potete muovervi dentro il Necrombrello in questione, altrimenti piazzate nella Stanza un segnalino Spora.



Se c'è un simbolo Regina: prima di muovere la Regina, controllate se la Stanza in cui dovrebbe muoversi contiene un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, potete muovervi dentro la Regina, altrimenti piazzate nella Stanza un segnalino Spora.

Se ci sono due numeri su una carta Evento, ripetete il processo due volte.

Risolvete gli effetti sempre a partire dal simbolo più a sinistra.



**B) Crescita dei Germinaspore:** se c'è un simbolo Germinaspore colorato, tutti i Germinaspore sul tabellone del colore corrispondente crescono. Se ci sono due simboli Germinaspore identici su una carta Evento, tutti i Germinaspore di quel colore crescono due volte.

Risolvete gli effetti sempre a partire dalla Stanza con il Numero di Stanza più basso.

**C) Effetto dell'Evento:** questo passo viene risolto come nel gioco base.

# TIPI DI CHYTRIDI



**SPORA** – questi piccoli corpuscoli aerei che operano per la propagazione della colonia, rappresentano lo stadio minore e iniziale dei Chytridi. Sono difficili da eliminare, ma vulnerabili al fuoco.

I segnalini Spora nelle Stanze non influenzano i Personaggi in alcun modo.

## PIAZZARE UN SEGNALINO SPORA

I segnalini Spora sono piazzati nelle Stanze a causa di alcuni effetti di gioco. Se esaurite i segnalini Spora e dovete piazzarne un altro, piazzate invece un Germinaspore.

Ogni volta che dovrete piazzare un segnalino Spora in una Stanza che già ne contiene uno, rimpiazzatelo con un Germinaspore preso dalla plancia Laboratorio. Se i Germinaspore sono esauriti, piazzate invece un segnalino Micelio.

Quando una Spora si propaga attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, la propagazione non avviene, ma il Portellone viene invece distrutto.

Non piazzate mai segnalini Spora in una Stanza che contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio.

## RIMUOVERE UN SEGNALINO SPORA

Un segnalino Spora viene rimosso da una Stanza in 3 casi:

- Quando dovrete piazzare un secondo segnalino Spora. Rimpiazzate invece il segnalino Spora presente con un Germinaspore preso dalla plancia Laboratorio.
- Durante il passo Danno da Fuoco della Fase Evento il segnalino Spora è rimosso dalla Stanza.
- Quando un Germinaspore o un segnalino Micelio viene piazzato in una Stanza che già contiene un segnalino Spora.



**GERMINASPORE** – Questi cubi gelatinosi costituiscono uno stadio più avanzato dell'infestazione dei Chytridi. I funghi, crescendo, coprono già parte della Stanza, ma possono ancora essere rimossi.

I Germinaspore sono miniature a 6 facce con alcune protusioni su ogni faccia. Il numero di protusioni determina il livello del Germinaspore, ovvero quanto spazio della Stanza è ricoperta dai funghi Chytridi. I Germinaspore presentano due colori: verdi e viola. Questi colori corrispondono ai simboli sulle carte Evento e agli spazi della plancia Laboratorio.

I Germinaspore incrementano il loro livello principalmente per effetto delle carte Evento. Non appena un Germinaspore di livello 3 cresce ancora, viene rimpiazzato da un segnalino Micelio.

Non piazzate mai un Germinaspore in una Stanza che contiene un segnalino Micelio e rimuovete un Germinaspore quando un Micelio vi viene piazzato.



– Tutti i Germinaspore viola nel Complesso crescono (incrementate il loro livello di 1).



– Tutti i Germinaspore verdi nel Complesso crescono (incrementate il loro livello di 1).

Talvolta i simboli sopra appaiono due volte. Questo vuol dire che i Germinaspore del relativo colore crescono due volte.

Ci sono effetti che fanno crescere i Germinaspore posizionati sulla plancia Laboratorio. Questo significa che talvolta avrete dei Germinaspore di livello superiore a 1 sulla plancia Laboratorio. Quando posizionate un Germinaspore, fate attenzione a non modificarne il livello.

## PIAZZARE UN GERMINASPORE

I Germinaspore vengono piazzati nelle Stanze e non influenzano i Personaggi in alcun modo. Nessuna Stanza non può contenere più di un Germinaspore, indipendentemente dal colore. Se doveste piazzare un altro Germinaspore in una Stanza che già ne contiene uno, nulla accade. Qualora doveste piazzare un Germinaspore e sulla plancia Laboratorio non ve ne sono più, piazzate invece un segnalino Micelio al suo posto.

Il piazzamento di un Germinaspore non innesca un Incontro!

## PROPAGAZIONE DELLE SPORE

Un simbolo Germinaspore grigio su una carta Evento significa che tutti i Germinaspore (e i Miceli) sul tabellone propagano Spore attraverso i Corridoi appropriati. Piazzate un segnalino Spora su ogni Stanza vicina, connessa ad una Stanza contenente un Germinaspore tramite un Corridoio del numero indicato sulla carta.

Quando una Spora dovrebbe propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, non si propaga e il Portellone viene invece distrutto.

## RIMUOVERE UN GERMINASPORE

Ogni volta che un Personaggio si trova in una Stanza con un Germinaspore, può effettuare un'Azione Attacco in Mischia o Sparare per provare a diminuire il livello del Germinaspore. Trovarsi in una Stanza con un Germinaspore **NON** conta come un Combattimento. Un Germinaspore **NON** conta come un Intruso ai fini delle carte Strumento/Azione. I Germinaspore sono danneggiati dai segnalini Fuoco durante il passo Danno da Fuoco e subiscono pertanto 1 Danno.

I Germinaspore sono colpiti con un risultato  o migliore. Ogni Danno (indipendentemente dalla fonte) fa decrescere il livello del Germinaspore di 1. Se il livello di un Germinaspore scende a 0, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.

Un Mancato ottenuto durante un Attacco in Mischia non infligge una Ferita Grave al Personaggio che lo ottiene. Questi però riceve ancora una carte Contaminazione, secondo le regole usuali.

Ogni volta che un Germinaspore è rimosso da una Stanza, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.



**MICELIO** – Questo stadio rappresenta un'infestazione di Chytridi che ormai ha ricoperto l'intera Stanza ed è troppo avanzata per essere rimossa.

## PIAZZARE E RIMUOVERE UN SEGNALINO MICELIO

I segnalini Micelio sono piazzati nelle Stanze e non influenzano i Personaggi in alcun modo. Non possono essere rimossi dalle Stanze in alcun modo. Nessuna Stanza può contenere più di 1 segnalino Micelio. Se doveste piazzare un altro Micelio in una Stanza che già ne contiene uno, nulla accade.

Un Micelio è in breve un Germinaspore che non è possibile eradicare. Ci sono 8 segnalini Micelio nel gioco. Se doveste piazzare un nuovo segnalino Micelio e non ne restassero più nella riserva, il Complesso sarebbe stato sopraffatto dall'infestazione dei Chytridi al di là di ogni speranza di salvezza. Ogni Personaggio all'interno del Complesso (inclusi coloro che si trovano nella Stanza di Isolamento) muore e la partita si conclude.

## PROPAGAZIONE DELLE SPORE

Un simbolo Germinaspore grigio su una carta Evento significa che tutti i Miceli (e i Germinaspore) sul tabellone propagano Spore attraverso i Corridoi appropriati. Piazzate un segnalino Spora su ogni Stanza vicina, connessa ad una Stanza contenente un Micelio tramite un Corridoio del numero indicato sulla carta.

Quando una Spora dovrebbe propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, non si propaga e il Portellone viene invece distrutto.



### GAMBOMARCIO –

Costituiscono il braccio armato della Regina e si aggirano per le Stanze del Complesso a caccia degli intrusi.

I Gambomarci si comportano come gli Intrusi Adulti delle altre specie aliene. Sono piazzati nelle Stanze e si muovono in base ai simboli presenti sulle carte Evento. I Personaggi in una Stanza con un Gambomarcio sono considerati in Combattimento.

### UCCIDERE UN GAMBOMARCIO

Quando assegnate del Danno ad un Gambomarcio, pescate 1 carta Attacco dell'Intruso e verificate il Danno.

Quando un Gambomarcio viene rimosso dal tabellone perché ucciso, piazzatelo a fianco del tabellone e piazzate un segnalino Carcassa Intruso nella Stanza dove è stato ucciso. Se viene rimosso a causa di qualsiasi altro effetto (ad esempio si è mosso attraverso un Ingresso ai Corridoi Tecnici), fatelo tornare nello spazio di valore minore della plancia Regina e aggiungete il segnalino corrispondente al Sacchetto Intruso, se possibile.

Se estraete un segnalino Gambomarcio e non ci sono più Gambomarci sulla plancia Regina, tutti i Gambomarci sul tabellone che non si trovano in Combattimento tornano sulla plancia Regina.

Se tutti i Gambomarci erano già stati uccisi e si trovavano nella riserva a fianco al tabellone, nulla accade.



**NECROMBRELO** – Queste voraci creazioni della colonia dei Chytridi, la aiutano a propagarsi ulteriormente e sono estremamente pericolosi.

### PIAZZARE UN NECROMBRELO

I Necrombrelli possono essere piazzati solo nelle Stanze che già contengono un Germinaspore o un segnalino Micelio (ma nulla gli accade se il Germinaspore nella loro Stanza viene distrutto).

### MUOVERE UN NECROMBRELO

Ogni volta che una carta Evento mostra il simbolo dei Necrombrelli, prima di muovere ciascuno di essi, controllate se la Stanza in cui sta entrando contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, muovete il Necrombrelo, altrimenti piazzate invece un segnalino Spora nella Stanza. Ogni volta che Necrombrelo dovrebbe muovere o propagarsi attraverso un Corridoio con un Portellone Chiuso, distruggete invece il Portellone. La stessa regola si applica se il Necrombrelo dovesse Ritirarsi.

Se un Necrombrelo dovesse muoversi attraverso un Ingresso ai Territori Tecnici, nulla accade e rimane nella Stanza in cui si trova.

### UCCIDERE UN NECROMBRELO

Quando assegnate del Danno ad un Necrombrelo, pescate 2 carte Attacco dell'Intruso, sommate i numeri presenti e verificate il Danno. Se uccidete un Necrombrelo, piazzate un segnalino Carcassa Intruso nella Stanza in cui è stato ucciso.



**REGINA** – Costituisce l'organismo principale dei Chytridi, il cuore pulsante della colonia.

### PIAZZARE LA REGINA

La Regina può essere piazzata solo in una Stanza che già contiene un Germinaspore o un segnalino Micelio (ma nulla le accade se il Germinaspore nella sua Stanza viene distrutto).

Se dovete piazzare la Regina, e questa si trova già sul tabellone e non è in combattimento, spostatela nella nuova Stanza. Se invece si trova in Combattimento, nulla accade.

### MUOVERE LA REGINA

Ogni volta che una carta Evento mostra il simbolo della Regina, prima di muoverla, controllate se la Stanza in cui sta entrando contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio. Se così è, muovete la Regina, altrimenti piazzate un segnalino Spora nella Stanza.

Se la Regina dovesse muoversi attraverso un Ingresso ai Corridoi Tecnici, nulla accade e rimane nella Stanza in cui si trova.

### UCCIDERE LA REGINA

Quando assegnate del Danno alla Regina, pescate 1 carta Attacco dell'Intruso e sommate il numero presenti al numero più basso visibile sulla plancia Regina e verificate il Danno. Quanti più Necrombrelli si trovano sulla plancia Regina, tanto più è difficile ucciderla.

Se uccidete la Regina, piazzate un segnalino Carcassa Intruso nella Stanza in cui è stata uccisa e un segnalino Danno sulla plancia Regina per tenere traccia di ciò.

Da questo momento in poi, ogni volta che estraete il segnalino della Regina dal Sacchetto Intruso durante un Incontro o lo Sviluppo del Sacchetto Intruso, il Germinaspore più a sinistra cresce di 1. Se è già a livello 3, a crescere sarà il primo Germinaspore non a livello 3 che si incontra alla sua destra.

### PLANCIA REGINA

Durante la Preparazione, piazzate la miniatura della Regina e di tutti e 8 i Gambomarci sugli appositi spazi della plancia Regina.

Quando piazzate il primo Gambomarcio sul tabellone (ad esempio a causa di un Incontro), prendetelo dalla plancia Regina, dallo spazio indicato dalla freccia che parte dallo spazio della Regina.

Ulteriori Gambomarci piazzati sul tabellone dovranno essere presi dalla plancia Regina in senso orario.

Tutti gli spazi sulla plancia Regina riportano dei numeri. Quando infliggete del Danno alla Regina, pescate una carta Attacco dell'Intruso e sommate il numero nell'icona "sangue" sulla carta al numero minore visibile sulla plancia Regina. Confrontate il numero così ottenuto al numero corrente di segnalini Danno della Regina. Se il totale è più alto, la Regina è ancora viva, altrimenti è uccisa.

# ALTRE REGOLE DEI CHYTRIDI

## CONTAMINAZIONE E LARVE

Seguite le regole del gioco base, ma quando vi viene richiesto di piazzare una Larva sulla vostra Plancia, collocate al suo posto un segnalino Spora.

Se già avete un segnalino Spora sulla vostra Plancia Personaggio e ne dovreste piazzare un'altra, invece morite. Piazzate un Germinaspore e un Cadavere del Personaggio nella Stanza dove vi trovate.

Se non vi sono più segnalini Spora, trasformate un segnalino Spora in un Germinaspore nella Stanza col Numero di Stanza minore al fine di avere a disposizione un segnalino Sopra da mettere sulla vostra Plancia.

## INCONTRO



– Piazzate un Gambomarcio in questa Stanza e verificate se avviene un Attacco a Sorpresa. Mettete da parte questo segnalino, senza reinserirlo.



– Se vi trovate in una Stanza con un Germinaspore o un Micelio, piazzatevi un Necrombrello e verificate se avviene un Attacco a Sorpresa. Se non sono presenti, piazzate invece un Germinaspore nella Stanza e un segnalino Rumore in ogni Corridoio connesso alla Stanza in cui l'Incontro ha luogo. Mettete da parte questo segnalino, senza reinserirlo (indipendentemente dal fatto che un Necrombrello o meno sia presente sul tabellone).



– Se vi trovate in una Stanza con un Germinaspore o un Micelio, piazzatevi la Regina e verificate se avviene un Attacco a Sorpresa. Se non sono presenti, piazzate invece un Germinaspore nella Stanza e un segnalino Rumore in ogni Corridoio connesso alla Stanza in cui ha luogo l'Incontro. Mettete da parte questo segnalino, senza reinserirlo (indipendentemente dal fatto che la Regina sia presente sul tabellone).



– Piazzate un segnalino Rumore su ogni Corridoio connesso alla Stanza in cui ha luogo l'Incontro. Rimettete il segnalino Vuoto nel Sacchetto Intruso.

## USARE I CHYTRIDI NEL NEMESIS ORIGINALE

### PREPARAZIONE

Usate le tessere Stanza, i gettoni Esplorazione, le carte e i Personaggi del Nemesis originale.

I soli mazzi dei Chytridi da usare sono:

- **Eventi**
- **Attacco dei Chytridi**
- **Debolezze**

- 1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.
- 2] Mescolate tutte le **tessere Stanza "2"** e posizionatele casualmente una (a faccia in giù e senza guardarne il fronte) su ciascuno spazio Stanza "2" del tabellone. Rimettete tutte le rimanenti tessere Stanza nella scatola.
- 3] Allo stesso modo, posizionate 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 non rivelata. Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.
- 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 Coordinata rimanenti.
- 6] Posizionate un **segnalino Stato** sullo spazio "B" del **Tracciato Destinazione**. Questo segnalino sarà d'ora in poi chiamato 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 SalvataggioPosizionate 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. Mettete nella scatola tutte le Capsule di Salvataggio rimanenti.
- 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".
- 9] Prendete la **plancia Chytridi**, posizionate la a fianco del tabellone e posizionate nei relativi spazi:
  - 5 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
  - i **Germinaspore** negli spazi dei corrispondenti colori, tutti con visibile la faccia che mostra 1 sola protrusione. Nel corso della partita, li piazzerete nelle Stanze, prendendo sempre il Germinaspore che si trova di volta in volta nello spazio più a sinistra, indipendentemente dal suo colore.
  - 3 **carte Debolezza Chytridi** casuali: tutte a faccia in giù.

Le carte Debolezza restano segrete finché non sono scoperte. Mettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.

Piazzate la **plancia Regina** a fianco del tabellone. Piazzate le **miniature della Regina** e di tutti i **Gambimarci** sulla plancia Regina (con la Regina nel mezzo e i Gambimarci attorno ad essa).

**10]** Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi tutti i **gettoni Intruso**. Posizionate inoltre i **segnalini Carcassa dell'Intruso** a fianco del Tabellone: serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

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

Sostituite i **mazzi Attacco dell'Intruso** ed **Evento Intruso** con i corrispondenti mazzi dei Chytridi. Prendete la **carta Sovraccarico** dal mazzo Eventi e rimuovetela dal gioco, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

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

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

Mettete nella scatola tutte le carte Azione dell'Intruso e tutte le carte Obiettivo Solitario/Collaborativo - questi due mazzi sono usati solamente nelle modalità di gioco avanzato.

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

- **segnalini Fuoco**
- **segnalini Malfunzionamento**
- **segnalini Rumore**
- **segnalini Munizione / Danno**
- **segnalini Stato** (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)
- **segnalini Spora e Micelio**
- **segnalini Portellone**
- **gettoni Cadavere del Personaggio Rossi**
- **2 dadi Combattimento**
- **2 dadi Rumore**
- **gettone Primo Giocatore**

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

La preparazione dell'equipaggio resta invariata.

## CAMBIAMENTI NEL GIOCO MODIFICHE AGLI EFFETTI DELLE CARTE

I Chytridi sono stati ideati per Nemesis: Lockdown, per cui alcuni dei loro effetti fanno riferimento ai concetti specifici di Lockdown. Per adattare le carte dei Chytridi collegate a tali concetti, risolvete gli effetti elencati nel seguente modo:

Nel caso della carta Evento **Esplosione Fungina**, invece che alla plancia Laboratorio ci si sta riferendo alla plancia dei Chytridi.

Nel caso della carta Evento **Perdita nel Sistema di Raffreddamento**, interpretate la Stanza Sistema di Raffreddamento come la Stanza del Generatore (o certamente la Sequenza di Autodistruzione si riferisce al conto alla rovescia della Nemesis invece che a quella del Complesso).

Nel caso della carta Evento **Fuoco nei Recessi**, interpretate le Stanze Sistema di Spedizione Cargo come Sezioni di Evacuazione A e B.

Nel caso di effetti che si riferiscono alle "Sezioni" o a "Sezioni con/ senza Energia" applicate tali effetti all'intera nave.

Nel caso della carta Debolezza **Vulnerabilità al Fuoco**, trattate la Miscela Esplosiva come fosse una Molotov.

## OSCURITÀ ED ENERGIA

Per adattare i Chytridi al Nemesis originale, l'intera nave dovrà essere considerata all'Oscurità e senza Energia.

# REGOLE PER VOID SEEDERS

## USARE VOID SEEDERS CON NEMESIS: LOCKDOWN

Nemesis: Lockdown permettere di usare gli Annichiloidi, una specie aliena addizionale ideata per il Nemesis originale. Gli Annichiloidi seguono quasi tutte le regole base, con alcune piccole differenze elencate di seguito.

Anche se è un'espansione dell'originale Nemesis, usate i componenti di Nemesis: Lockdown quando lo giocate con Void Seeders.

## PREPARAZIONE

1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.



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

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

- A) Stanza di Isolamento
- B) Deposito
- C) Generatore d'Emergenza

3] Rimuovete la Stanza Contaminata dalla riserva di tessere Stanza "II". Mescolate tutte le **tessere Stanza "II"** senza guardare il fronte e posizionate casualmente una (a faccia in giù) su ciascuno spazio Stanza "II" del Tabellone.

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

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

5] Prendete la riserva di gettoni Esplorazione Sotterraneo e **rimuovete 2 gettoni "Secrezione"** e **2 gettoni "Silenzio"**. Inoltre aggiungete alla riserva i **3 gettoni Esplorazione Sotterraneo "Nido"**. Infine, mischiate la dotazione di **gettoni Esplorazione Sotterraneo** così ottenuta (senza guardarli) e posizionate casualmente uno (a faccia in giù) su ciascuna tessera Stanza non rivelata.

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.*

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

7] Mescolate e posizionate casualmente i **gettoni Energia**: 3 negli spazi Sezione e 1 sull'Ascensore. I gettoni Energia coi numeri 1 e 2 devono essere posizionati con il lato blu rivolto verso l'alto, i gettoni coi numeri 3 e 4 con il lato rosso rivolto verso l'alto. Il lato blu di un gettone Energia significa che la corrispondente Sezione del Complesso è alimentata.

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

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni.*

9] Posizionate la **plancia Laboratorio Annichiloidi** (al posto della plancia Laboratorio Predatore Notturmo) accanto al tabellone. Rimuovete le carte Debolezza "Paratie Solide" e "Onda di Calma" dal gioco. Posizionate i seguenti componenti negli spazi corrispondenti:

- 5 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
- 3 carte **Debolezza dell'Annichiloide** casuali: la carta più a sinistra a faccia in su, le altre due a faccia in giù.

*Rimettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.*

10] Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto e 2 gettoni Annichiloide casuali.

Poi, aggiungete 1 **segnalino Annichiloide** casuale addizionale per ogni giocatore.

I restanti gettoni Intruso vanno posizionati a fianco del tabellone: saranno usati nel corso della partita.

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

Sostituite i mazzi **Attacco del Predatore Notturmo ed Evento Predatore Notturmo** con i corrispondenti **mazzi di Void Seeders**, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

*Nota: usate l'apposito mazzo Eventi Void Seeders per Lockdown fornito con Nemesis: Lockdown.*

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

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

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

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

- **segnalini Fuoco**
- **segnalini Malfunzionamento**
- **segnalini Umore**
- **segnalini Munizione / Danno**
- **segnalini Stato (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)**
- **segnalini Portellone**
- **gettoni Cadavere del Personaggio**
- **2 dadi Combattimento**
- **2 dadi Rumore**
- **2 dadi Vantaggio**
- **gettone Primo Giocatore**

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

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

15] Prendete tante **carte Aiuto** e **carte Riassuntive Protocollo di Emergenza** quanti sono i giocatori e distribuite una carta a caso a ciascun giocatore. Le carte Aiuto determinano l'ordine di scelta dei Personaggi (Passo 19). In 2 giocatori, prendete le carte con i numeri 1-3, in 4 giocatori le carte con i numeri 1-4 e così via.

*Rimettete nella scatola tutte le carte rimanenti.*

16] Ogni giocatore riceve 1 **Portacarte Inventario** in plastica che riporta lo stesso numero della sua carta Aiuto. Solo dopo aver dato i Portacarte Inventario ai giocatori, sostituite le carte Aiuto base di Nemesis Lockdown con le carte Aiuto di Void Seeders per Lockdown (non usate le carte Aiuto di Void Seeders originali).

17] Rimuovete da entrambi i **mazzi Obiettivo (Corporation e Personali)** tutte le carte che riportano un numero di giocatori più alto del numero di giocatori che prendono parte alla partita. Mescolate separatamente questi due mazzi e date a ogni giocatore 1 carta da ciascun mazzo. Non dovrete mai rivelarle agli altri giocatori.

*Rimettete nella scatola tutte le carte Obiettivo rimanenti.*

- 18] Mescolate i **gettoni Protocollo di Emergenza** e distribuitene 1 a ciascun giocatore (se state giocando in 2, distribuite 2 gettoni Protocollo di Emergenza a ciascun giocatore). Questo gettone non dovrà essere assolutamente rivelato agli altri giocatori!

Piazzate 1 gettone Protocollo di Emergenza a faccia in giù sullo spazio Protocollo di Emergenza Attivo. Questo è il Protocollo di Emergenza Attivo e il suo contenuto rimarrà segreto fino alla fine della partita.

I rimanenti gettoni Protocollo di Emergenza devono essere piazzati nell'apposito spazio accanto alla Stanza di Allerta: questa è la Zona Neutrale.

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

Un giocatore può controllare solamente il Personaggio scelto con la carta Scelta del Personaggio.

*Ai termine di questa fase, rimettete nella scatola tutte le carte Scelta del Personaggio rimanenti: non verranno più utilizzate.*

- 20] Ogni giocatore prende i seguenti componenti:

A) La **plancia Personaggio** corrispondente al Personaggio scelto nella fase di Scelta dei Personaggi.

B) La **miniatura** del Personaggio, che posiziona in una Stanza specifica. I Superstiti della Nemesis partono dalla Stanza di Isolamento, i Lavoratori del Complesso partono dal Deposito. La Sopravvissuta, la Cavia e tutti i Personaggi del Nemesis originale e dell'espansione Aftermath sono considerati Superstiti della Nemesis. Tutti gli altri sono considerati Lavoratori del Complesso.

C) Il mazzo delle **carte Azione** del proprio Personaggio, che mescola e posiziona a faccia in giù alla sinistra della Plancia Personaggio.

D) La **carta Strumento Iniziale** del Personaggio, se disponibile, che posiziona a faccia in su in uno dei due spazi Mano della propria plancia Personaggio (ad eccezione dello Xenobiologo). Dopodiché, posiziona un numero di segnalini Munizione pari alla capienza massima di Munizioni indicata sulla carta Strumento. Alcuni Personaggi (ad esempio la Cavia e la Sopravvissuta) iniziano senza alcuno Strumento!

E) Lo **Strumento Ricerca** del proprio Personaggio, che posiziona, 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 mini-ricerche per sbloccarli durante la partita.

*Rimettete nella scatola tutte le plance Personaggio rimanenti e i componenti ad esse relativi. Non serviranno in questa partita.*

F) Lasciate questo spazio per la pila degli scarti delle carte Azione: è qui che andranno le vostre carte Azione utilizzate (insieme alle carte Contaminazione).

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.

H) Piazzate il vostro **gettone Conoscenza** con il lato inattivo (con la beuta vuota) a faccia in su, sulla plancia Laboratorio. Se il vostro Personaggio è un Lavoratore del Complesso, piazzate il gettone sullo spazio 1 del tracciato della Conoscenza. Altrimenti, piazzatelo sullo spazio 3.

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

## SISTEMA DELLA PAZZIA

Tutte le regole relative alla Pazzia sono invariate rispetto alle regole di Void Seeders originali.

## REGOLE CON VOID SEEDERS GETTONI CARCASSA CON VOID SEEDERS

Gli Annichiloidi di Void Seeders non muoiono e non lasciano alcun gettone Carcassa, per cui il "Braccio Meccanico" dello Xenobiologo non ha alcun effetto su di loro. Può però essere usato su una Tana per ricavare una Carcassa.

## CAMBIAMENTI NEL GIOCO

### SECREZIONI

Non ci sono Secrezioni nell'espansione Void Seeders, per cui ignorate tutte le regole relative ai segnalini Secrezione.

### AZIONE DI RIPOSO

Quando svolgono l'Azione Riposo, Analisi Affrettata o l'Azione Stanza della Stanza di Decontaminazione, i giocatori possono ridurre il proprio livello di Pazzia di 1 e/o Scannerizzare le carte Contaminazione che hanno in mano. Tutte le altre regole relative all'Azione Riposo restano invariate rispetto alle regole originali di Void Seeders.

### STRUMENTO NEUTRALIZZATORE

Quando un Personaggio risolve l'Azione dello Strumento Neutralizzatore, puoi ridurre il suo Livello di Pazzia di 3, invece di rimuovere una Larva dalla propria Plancia Personaggio.

Tutte le altre regole dello Strumento Neutralizzatore restano invariate rispetto alle originali di Nemesis: Lockdown.

## LATO ALTERNATIVO DEL TABELLONE

### INCROCI E PERCORSI

I Percorsi vanno trattati come Corridoi solo ai fini del Movimento. Nell'applicare qualsiasi effetto di gioco che agisce sui Personaggi che si trovano su dei Percorsi (come la carta Panico "Coraggio Folle" o la carta Evento "Bisbigli"), ignorate qualsiasi regola che si applica ai Corridoi.

# REGOLE PER CARNOMORPH

## USARE CARNOMORPH CON NEMESIS: LOCKDOWN

Nemesis: Lockdown permette di usare i Carnomorfi, una specie aliena addizionale ideata per il Nemesis originale. I Carnomorfi seguono quasi tutte le regole base, con alcune piccole differenze elencate di seguito.

*Anche se è un'espansione dell'originale Nemesis, usate i componenti di Nemesis: Lockdown quando lo giocate con Carnomorph.*

## PREPARAZIONE

- 1] Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo sul lato base.



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

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

- A) Stanza di Isolamento
- B) Deposito
- C) Generatore d'Emergenza

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

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

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

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

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni Esplorazione.*

- 6] Posizionate i segnalini **Ascensore**, **Cancello** e **Rover** sul tabellone.

- 7] Mescolate e posizionate casualmente i **gettoni Energia**: 3 negli spazi Sezione e 1 sull'Ascensore. I gettoni Energia coi numeri 1 e 2 devono essere posizionati con il lato blu rivolto verso l'alto, i gettoni coi numeri 3 e 4 con il lato rosso rivolto verso l'alto. Il lato blu di un gettone Energia significa che la corrispondente Sezione del Complesso è alimentata, il lato rosso che non lo è.

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

*Rimettete nella scatola tutti i rimanenti gettoni.*

- 9] Posizionate la **plancia Laboratorio Carnomorfi** (al posto della plancia Laboratorio Predatore Notturmo) accanto al tabellone e posizionate i seguenti componenti negli spazi corrispondenti:

- 8 **gettoni Uova** nello spazio Nido.
- 3 **carte Adattamento Carnomorfo** casuali: la carta più a sinistra a faccia in su, le altre due a faccia in giù.

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

*Rimettete nella scatola tutte le carte Adattamento Carnomorfo rimanenti.*

*Nota: a differenza delle carte Debolezza di Nemesis: Lockdown, tutte le carte Adattamento Carnomorfo sono piazzate coperte ad inizio partita.*

- 10] Prendete il **Sacchetto Intruso** e inseritevi i seguenti **gettoni Intruso**: 1 Vuoto, 2 Metavoraci blu e 2 Metavoraci rossi.

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

Il restanti gettoni Intruso vanno posizionati a fianco del tabellone: saranno usati nel corso della partita.

Posizionate inoltre i **segnalini Carcassa dell'Intruso** a fianco del Tabellone: serviranno per indicare gli Intrusi uccisi.

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

Sostituite i mazzi **Attacco del Predatore Notturmo ed Evento Predatore Notturmo** con i corrispondenti **mazzi di Carnomorph**, quindi mescolateli e posizionate a fianco del tabellone.

*Nota: usate l'apposito mazzo Eventi Carnomorph per Lockdown fornito con Nemesis: Lockdown.*

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

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

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

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

- **segnalini Fuoco**
- **segnalini Malfunzionamento**
- **segnalini Rumore**
- **segnalini Munizione / Danno**
- **segnalini Stato (usati come segnalini Ferita Leggera / Secrezione / Segnale)**
- **segnalini Portellone**
- **gettoni Cadavere del Personaggio**
- **2 dadi Combattimento**
- **2 dadi Rumore**
- **2 dadi Vantaggio**
- **gettone Primo Giocatore**

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

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

- 15] Prendete tante **carte Aiuto** e **carte Riassuntive Protocollo di Emergenza** quanti sono i giocatori e distribuite una carta a caso a ciascun giocatore. Le carte Aiuto determinano l'ordine di scelta dei Personaggi (Passo 19). In 2 giocatori, prendete le carte con i numeri 1-3, in 4 giocatori le carte con i numeri 1-4 e così via.

*Rimettete nella scatola tutte le carte rimanenti.*

- 16] Ogni giocatore riceve 1 **Portacarte Inventario** in plastica che riporta lo stesso numero della sua carta Aiuto. Solo dopo aver dato i Portacarte Inventario ai giocatori, sostituite le carte Aiuto base di Nemesis Lockdown con le carte Aiuto di Carnomorph per Lockdown (non usate le carte Aiuto di Carnomorph originali).

- 17] Rimuovete da entrambi i **mazzi Obiettivo (Corporation e Personali)** tutte le carte che riportano un numero di giocatori più alto del numero di giocatori che prendono parte alla partita.

## «« REGOLE PER CARNOMORPH »»

Mescolate separatamente questi due mazzi e date a ogni giocatore 1 carta da ciascun mazzo. Non dovrete mai rivelarle agli altri giocatori.

*Rimettete nella scatola tutte le carte Obiettivo rimanenti.*

- 18]** Mescolate i **gettoni Protocollo di Emergenza** e distribuitene 1 a ciascun giocatore (se state giocando in 2, distribuite 2 gettoni Protocollo di Emergenza a ciascun giocatore). Questo gettone non dovrà essere assolutamente rivelato agli altri giocatori!

Piazzate 1 gettone Protocollo di Emergenza a faccia in giù sullo spazio Protocollo di Emergenza Attivo. Questo è il Protocollo di Emergenza Attivo e il suo contenuto rimarrà segreto fino alla fine della partita.

I rimanenti gettoni Protocollo di Emergenza devono essere piazzati nell'apposito spazio accanto alla Stanza di Allerta: questa è la Zona Neutrale.

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

Un giocatore può controllare solamente il Personaggio scelto con la carta Scelta del Personaggio.

*Al termine di questa fase, rimettete nella scatola tutte le carte Scelta del Personaggio rimanenti: non verranno più utilizzate.*

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

- A)** La **plancia Personaggio** corrispondente al Personaggio scelto nella fase di Scelta dei Personaggi.
- B)** La **miniatura** del Personaggio, che posiziona in una Stanza specifica. I Superstiti della Nemesis partono dalla Stanza di Isolamento, i Lavoratori del Complesso partono dal Deposito. La Sopravvissuta, la Cavia e tutti i Personaggi del Nemesis originale e dell'espansione Aftermath sono considerati Superstiti della Nemesis. Tutti gli altri sono considerati Lavoratori del Complesso.
- C)** Il mazzo delle **carte Azione** del proprio Personaggio, che mescola e posiziona a faccia in giù alla sinistra della Plancia Personaggio.
- D)** La **carta Strumento Iniziale** del Personaggio, se disponibile, che posiziona a faccia in su in uno dei due spazi Mano della propria plancia Personaggio (ad eccezione dello Xenobiologo). Dopodiché, posiziona un numero di segnalini **Munizione** pari alla capienza massima di Munizioni indicata sulla carta Strumento. Alcuni Personaggi (ad esempio la Cavia e la Sopravvissuta) iniziano senza alcuno Strumento!
- E)** Lo **Strumento Ricerca** del proprio Personaggio, che posiziona, 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 mini-ricerche per sbloccarli durante la partita.

*Rimettete nella scatola tutte le plance Personaggio rimanenti e i componenti ad esse relativi. Non serviranno in questa partita.*

- F)** Lasciate questo spazio per la pila degli scarti delle carte Azione: è qui che andranno le vostre carte Azione utilizzate (insieme alle carte Contaminazione).
- G)** Piazzate il vostro **gettone Conoscenza** con il lato inattivo (con la beuta vuota) a faccia in su, sulla plancia Laboratorio. Se il vostro Personaggio è un Lavoratore del Complesso, piazzate

il gettone sullo spazio 1 del tracciato della Conoscenza. Altrimenti, piazzatelo sullo spazio 3.

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

- 22]** Posizionate il gettone Cadavere del Personaggio blu nella Stanza di Allerta.

## MUTAZIONI

Tutte le regole relative alle Mutazioni sono invariate rispetto alle regole di Carnomorph originali.

## ADATTAMENTI CARNOMORFICI

Le carte Adattamento Carnomorfo rimpiazzano le carte Debolezza Predatore Notturmo. Queste carte rafforzano i Carnomorfi ma, a differenza delle regole base di Nemesis: Lockdown, il grado di Conoscenza non le influenza in alcun modo. I Personaggi possono ancora usare il Laboratorio per analizzare gli Oggetti (al fine di rimuovere le carte Adattamento Carnomorfo dal gioco e ottenere 3 Conoscenza).

## LATO ALTERNATIVO DEL TABELLONE AREE

Qualsiasi effetto che menziona i Corridoi Tecnici non si applica alle Aree, per cui la regola che impediva al Carnefice di muovere nei Corridoi Tecnici non si applica in questo caso. Se dovesse muoversi in un'Area, rimuovete il Carnefice dal tabellone e reinserite il relativo segnalino nel Sacchetto Intruso.

## PERSONAGGI DI AFTERMATH

### GIOCARE CON I PERSONAGGI DI NEMESIS: AFTERMATH

Se avete l'espansione Aftermath, sarete in grado di usare tutti i Personaggi di questo modulo nel gioco di Nemesis: Lockdown, mettendo questi rodati Personaggi davanti a nuove sfide e minacce nel Complesso marziano. Tenete presente che giocare con questi Superstiti della Nemesis potrebbe rivelarsi difficile ed una squadra composta di soli Personaggi di Nemesis: Aftermath si troverà di fronte ad una vera sfida.

### SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Nello scegliere i Personaggi, la carta Scelta Personaggio che un giocatore seleziona gli permette di decidere se prendere il Personaggio di Nemesis: Lockdown, il Personaggio del gioco originale Nemesis o il Personaggio di Aftermath del colore presente sulla carta. Ad esempio, il Personaggio rosso di Aftermath (il Galeotto) può rimpiazzare il Personaggio rosso di Nemesis: Lockdown (la Sopravvissuta).

Dopo aver scelto il proprio Personaggio, ogni giocatore conserva la carta Scelta Personaggio, impedendo ai giocatori successivi di scegliere un'altra carta dello stesso colore. Pertanto due Personaggi rossi (la Sopravvissuta e il Galeotto) non possono mai essere presenti insieme nella stessa partita (e idem per gli altri colori).

I Personaggi di Aftermath sono considerati come Superstiti della Nemesis. Iniziano sempre con 3 Conoscenze e le loro miniature partono dalla Stanza di Isolamento.

Per una descrizione dettagliata delle modifiche dei singoli Personaggi, vedete la pagina successiva.

## ANDROIDE

Usate il mazzo delle carte Azione dell'Androide fornito nella scatola degli Stretch Goals di Nemesis: Lockdown.

L'Androide inizia con la carta Strumento Iniziale fornita nella scatola degli Stretch Goals invece che con quella di Nemesis: Aftermath.

Questo Personaggio inizia senza alcuna carta Strumento Ricerca.

L'Androide usa la carta Tratto fornita con Nemesis: Aftermath.

## CACCIATORE DI TAGLIE

Usate il mazzo di carte Azione del Cacciatore di Taglie fornito nella scatola degli Stretch Goals di Nemesis: Lockdown.

Il Cacciatore di Taglie inizia senza alcuna carta Strumento Iniziale.

Usate le carte Strumento Ricerca fornite nel mazzo della scatola degli Stretch Goals.

Durante il passo 20.E della preparazione, pescate 1 carta Strumento Ricerca casuale del Cacciatore di Taglie. Questa sarà la carta Strumento Ricerca usata in partita. Rimettete l'altra carta nella scatola.

Usate le 2 carte Obiettivo Personale fornite nella scatola degli Stretch Goals di Nemesis: Lockdown. Dopo il passo 20.E della preparazione, mettetele a fianco della Plancia Personaggio del Cacciatore di Taglie. Potrete attivare una di esse più avanti attraverso la vostra carta Strumento Ricerca.

Il Cacciatore di Taglie NON usa la carta Tratto fornita in Nemesis: Aftermath.

## PRESIDENTE

Usate il mazzo delle carte Azione del Presidente fornito in Nemesis: Aftermath.

Il Presidente inizia con la carta Strumento Iniziale fornita nella scatola degli Stretch Goals invece che con quella di Nemesis: Aftermath.

Questo Personaggio inizia senza alcuna carta Strumento Ricerca.

Il Presidente NON usa la carta Tratto fornita in Nemesis: Aftermath.

## ALTRI

Usate i mazzi di carte Azione dello Psicologo e del Galeotto forniti in Nemesis: Aftermath.

Questi Personaggi iniziano senza alcuna carta Strumento Iniziale.

Questi Personaggi usano le carte Strumento Ricerca fornite nel mazzo della scatola degli Stretch Goals.

Questi Personaggi NON usano la carta Tratto fornita in Nemesis: Aftermath.

Il regolamento di Nemesis: Lockdown spiega inoltre come implementare i Personaggi del gioco Nemesis originale.

## GIOCARE CON IL PERSONAGGIO DEL MEDICO

Usate il mazzo di carte Azione del Medico fornite con questo Personaggio.

Questo Personaggio inizia senza alcuna carta Strumento Iniziale.

Questo Personaggio usa la carta Strumento Ricerca fornita nel mazzo della scatola degli Stretch Goals.





# RIASSUNTO DELLE REGOLE

## ESPLORAZIONE

Ogni volta che entrate in una Stanza inesplorata, quando rivelate il gettone Esplorazione e la tessera Stanza, al posto delle regole base applicate i seguenti punti:

- A) Impostate il numero di Strumenti nella Stanza come per le regole usuali.
- B) Piazzate un segnalino Spora nella Stanza connessa alla Stanza in cui siete entrati con il numero di Corridoio corrispondente a quello presente sul gettone Esplorazione.
- C) Risolvete l'effetto speciale del gettone Esplorazione.

## CARTA EVENTO

1] Movimento e Propagazione dell'Intruso:



– Tutti i Germinaspore e i segnalini Micelio sul tabellone si propagano. Piazzate un segnalino Spora su ogni Stanza vicina connessa attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento.



– Tutti i Gambimarcio muovono in una Stanza vicina attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento.



– Tutti i Necrombrelli si muovono nella Stanza connessa attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento. Se la Stanza di destinazione contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio, il movimento avviene normalmente. Altrimenti piazzate invece nella Stanza un segnalino Spora.



– La Regina si muove nella Stanza vicina connessa attraverso il Corridoio che riporta il numero sulla carta Evento. Se la Stanza di destinazione contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio, il movimento avviene normalmente. Altrimenti piazzate invece nella Stanza un segnalino Spora.

2] Crescita dei Germinaspore:



– tutti i Germinaspore sul tabellone del colore corrispondente crescono.

3] Effetto dell'Evento.

## TIPI DI CHYTRIDI



### SPORA:

- A) I segnalini Spora nelle Stanze non influenzano i Personaggi in alcun modo.
- B) Ogni volta che dovrete piazzare un segnalino Spora in una Stanza che già ne contiene uno, rimpiazzatelo con un Germinaspore preso dalla plancia Laboratorio.
- C) Non piazzate mai segnalini Spora in una Stanza che contiene già un Germinaspore o un segnalino Micelio.



### GERMINASPORE:

- A) Non appena un Germinaspore di livello 3 cresce ancora, viene rimpiazzato da un segnalino Micelio.
- B) Non piazzate mai un Germinaspore in una Stanza che contiene già un segnalino Micelio e rimuovete un Germinaspore quando un Micelio vi viene piazzato.
- C) Il piazzamento di un Germinaspore non innesca un Incontro.
- D) Ogni volta che un Germinaspore è rimosso da una Stanza, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.



### MICELIO

- A) I segnalini Micelio non influenzano i Personaggi in alcun modo e non possono essere rimossi in alcun modo.
- B) Se doveste piazzare un nuovo segnalino Micelio e non ne restassero più nella riserva, ogni Personaggio all'interno del Complesso muore e la partita si conclude.

## UCCIDERE I CHYTRIDI



**GERMINASPORE** – Può essere attaccato con un'Azione Attacco in Mischia o Sparare. I Germinaspore sono colpiti con un risultato o migliore. Ogni Danno fa decrescere il livello del Germinaspore di 1. Se il livello di un Germinaspore scende a 0, ricollocatelo sullo spazio libero più a destra della plancia Laboratorio, in modo che sia visibile il livello 1.



**GAMBOMARCIO** – pescate 1 carta Attacco dei Chytridi, considerate il numero sulla carta e verificate il Danno.



**NECROMBRELLO** – pescate 2 carte Attacco dei Chytridi, sommate i numeri su di essi e verificate il Danno.



**REGINA** – pescate 1 carta Attacco dei Chytridi, sommate il numero sulla carta al valore minore visibile sulla plancia Regina e verificate il Danno.

*Nota: Spore e segnalini Micelio non possono essere attaccati direttamente.*