

NEMESIS: ERRATA

Documento Aggiornato al 12 Agosto 2019

pag. 2 - Indice

22 COMPONENTI E OGGETTI
MANI DEL PERSONAGGIO E INVENTARIO

23 RICERCA DI OGGETTI, COSTRUZIONE DI OGGETTI E OGGETTI DI MISSIONE

22 OGGETTI E STRUMENTI
MANI DEL PERSONAGGIO E INVENTARIO

23 RICERCA DI STRUMENTI, COSTRUZIONE DI STRUMENTI E STRUMENTI RICERCA

pag. 3 - Elementi di Gioco

1 Gettone Cadavere del Personaggio Blu
5 Gettoni Cadavere del Personaggio Rossi

1 Gettone Cadavere del Personaggio Blu
4 Gettoni Cadavere del Personaggio Rossi

pag. 3 - Elementi di Gioco (carte Strumento)

30 Carte Oggetto Verdi (Mediche)	30 Carte Strumento Verdi (Mediche)
30 Carte Oggetto Gialle (Tecniche)	30 Carte Strumento Gialle (Tecniche)
30 Carte Oggetto Rosse (Militari)	30 Carte Strumento Rosse (Militari)
12 Carte Oggetto Blu (Create)	12 Carte Strumento Blu (Create)
6 Carte Oggetto Iniziali del Personaggio (Arma)	6 Carte Strumento Iniziali del Personaggio (Arma)
12 Carte Oggetto Missione del Personaggio	12 Carte Strumento Ricerca del Personaggio

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

2] Mescolate tutte le **tessere Stanza "2"** e posizionate casualmente una (a faccia in giù e senza guardarne il fronte) su ciascuno spazio Stanza "2" del tabellone.

9] Prendete la **Plancia Intruso**, posizionate a fianco del tabellone e posizionate nei relativi spazi:

– 5 **gettoni Uova**

– 3 **carte Debolezza** (casualmente). Sono da posizionare a faccia in giù, così che i giocatori non sappiano quali Debolezze incontreranno nel corso della partita.

Mettete nella scatola tutte le carte Debolezza rimanenti.

9] Prendete la **Plancia Intruso**, posizionate a fianco del tabellone e posizionate nei relativi spazi:

– 5 **gettoni Uova**

– 3 **carte Debolezza dell'Intruso** (casualmente). Sono da posizionare a faccia in giù, così che i giocatori non sappiano quali Debolezze incontreranno nel corso della partita.

Mettete nella scatola tutte le carte Debolezza dell'Intruso rimanenti.

11] Mescolate e posizionate i seguenti mazzi a faccia in giù a fianco del tabellone: 3 mazzi **Oggetti** [ognuno del proprio colore], mazzo **Evento**, mazzo **Attacco dell'Intruso**, mazzo **Contaminazione** e mazzo **Ferita Grave**.

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

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

Mettete nella scatola tutte le carte Azione del Giocatore e tutte le carte Obiettivo Solitario/Collaborativo - questi due mazzi sono utilizzati solamente nella modalità di gioco avanzato - vedere Modalità di Gioco, pagina 27.

11] Mescolate e posizionate i seguenti mazzi a faccia in giù a fianco del tabellone: 3 mazzi **Strumenti** [ognuno del proprio colore], mazzo **Evento**, mazzo **Attacco dell'Intruso**, mazzo **Contaminazione** e mazzo **Ferita Grave**.

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

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

Mettete nella scatola tutte le carte Azione dell'Intruso e tutte le carte Obiettivo Solitario/Collaborativo - questi due mazzi sono utilizzati solamente nella modalità di gioco avanzato - vedere Modalità di Gioco, pagina 27.

pag. 8 - Preparazione: passaggi 14-20, "Equipaggio"

D) La **carta Oggetto Iniziale (Arma)** del Personaggio, da posizionare in uno dei due spazi Mano sulla plancia del Personaggio. Dopodiché, posizionare un numero di **segnalini Munizione** pari alla capienza massima di Munizioni dell'Arma, indicato sulla carta Arma.

E) I **2 Oggetti di Missione** del proprio Personaggio e li posiziona, in **orizzontale** e a faccia in su, vicino alla plancia del Personaggio. Questi oggetti NON sono attivi all'inizio della partita, ma i giocatori possono eseguire mini-esplorazioni per sbloccarli durante la partita.

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

D) La **carta Strumento Iniziale (Arma)** del Personaggio, da posizionare in uno dei due spazi Mano sulla plancia del Personaggio. Dopodiché, posizionare un numero di **segnalini Munizione** pari alla capienza massima di Munizioni dell'Arma, indicato sulla carta Arma.

E) I **2 Strumenti di Ricerca** del proprio Personaggio e li posiziona, in **orizzontale** e a faccia in su, vicino alla plancia del Personaggio.

Questi Strumenti NON sono attivi all'inizio della partita, ma i giocatori possono eseguire mini-esplorazioni per sbloccarli durante la partita.

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

pag. 10 - Movimento dell'Intruso

Se il numero indica un Corridoio Tecnico, rimuovere quella miniatura dell'Intruso dal tabellone e inserire i **suoi** gettoni Intruso nel sacchetto Intruso.

Se il numero indica un Corridoio Tecnico, rimuovere quella miniatura dell'Intruso dal tabellone e inserire il suo gettone Intruso nel sacchetto Intruso.

pag. 12 - Costo Azione

Ogni Azione mostra un'icona Azione; il numero di icone corrisponde al Costo per eseguire quella determinata Azione. Per pagarne il Costo, il giocatore deve scartare il numero esatto di carte Azione (di qualsiasi tipo) dalla sua mano. Le carte Scartate vengono posizionate a faccia in su nella pila degli scarti.

Ogni Azione mostra un'icona Azione; il numero nell'icona corrisponde al Costo per eseguire quella determinata Azione. Per pagarne il Costo, il giocatore deve scartare il numero esatto di carte Azione (di qualsiasi tipo) dalla sua mano. Le carte Scartate vengono posizionate a faccia in su nella pila degli scarti.

pag. 14 - Movimento e Gettoni Esplorazione

2) Se il Personaggio entra in una Stanza vuota (esplorata o inesplorata, senza altri Personaggi o Intrusi), eseguire un **TIRO RUMORE**.

Per ulteriori informazioni sui tiri Rumore – vedere pagina 15.

Se nella Stanza in cui si vuole entrare è presente qualcuno (Personaggi o Intrusi), **non** eseguire alcun **TIRO RUMORE**.

RISULTATO DI 1, 2, 3 O 4:

Posizionate un **segnalino Rumore** con il numero corrispondente al tiro di dado in un Corridoio connesso alla Stanza nella quale siete entrati (contando i Corridoi Tecnici, se è presente un Ingresso nella Stanza).

Posizionate un **segnalino Rumore** in un Corridoio con il numero corrispondente al tiro e connesso alla Stanza nella quale siete entrati (contando i Corridoi Tecnici, se è presente un Ingresso nella Stanza).



SILENZIO

Non accade nulla. Non eseguite il tiro Rumore per questo Movimento. Se il Personaggio ha un segnalino Secrezione sulla sua plancia, risolvete invece "Pericolo".



SILENZIO

Non accade nulla. Non piazzate alcun segnalino Rumore. Se il Personaggio ha un segnalino Secrezione sulla sua plancia, risolvete invece "Pericolo".

Importante: Se un Intruso termina il suo movimento in una Stanza inesplorata, non rimuovetelo e non rivelate la Stanza (o il tuo gettone Esplorazione).

Importante: Se un Intruso termina il suo movimento in una Stanza inesplorata, non rimuovetelo e non rivelate la Stanza (o il suo gettone Esplorazione).

L'unico scopo dei segnalini Rumore è identificare i Corridoi nei quali eseguire il tiro Rumore.

I segnalini Rumore servono solo a marcare i corridoi in cui è stato generato rumore da un precedente Tiro Rumore.

I segnalini Malfunzionamento hanno 2 funzioni: 1) impediscono ai personaggi di svolgere Azioni nella Stanza in cui sono presenti e 2) possono provocare perdita di integrità dello scafo della nave – il che significa che **tutto** a bordo della nave... muore.

I segnalini Malfunzionamento hanno 2 funzioni: 1) impediscono ai personaggi di svolgere l'Azione della Stanza in cui sono presenti e 2) possono provocare perdita di integrità dello scafo della nave – il che significa che **tutto** a bordo della nave... muore.

pag. 17 - Movimento ed Esplorazione (continua)

1) Se è presente più di un segnalino Malfunzionamento in una Stanza, le Azioni di quella Stanza non sono più disponibili. L'Azione Cercare, al contrario, funziona normalmente.

1) Se è presente un segnalino Malfunzionamento in una Stanza, le Azioni di quella Stanza non sono più disponibili. L'Azione Cercare, al contrario, funziona normalmente.

pag. 19 - Fuga del Personaggio

Nota: Se un Personaggio riesce a Fuggire da una Stanza senza altri Personaggi o Intrusi, eseguite un tiro Rumore come se fosse un'azione di Movimento normale.

Nota: Se un Personaggio riesce a Fuggire in una Stanza senza altri Personaggi o Intrusi, eseguite un tiro Rumore come se fosse un'azione di Movimento normale.

pag. 20 - Ritirata dell'Intruso

Pescate una carta Evento e spostate l'Intruso nel Corridoio il cui numero è riportato nella sezione movimento Intruso della carta. Poi, scartate la carta Evento.

Pescate una carta Evento e spostate l'Intruso nella Stanza adiacente tramite il Corridoio il cui numero è riportato nella sezione movimento Intruso della carta. Poi, scartate la carta Evento.

pag. 22 - Esempio carta Strumento

2) Icona "Solo Non In Combattimento" – indica quando può essere usato questo Strumento (Solo In Combattimento o Solo Non In Combattimento); in questo caso può essere usato Solo NON In Combattimento.

2) Icona "Solo Non In Combattimento" – indica che questo Strumento può essere usato solo In Combattimento, solo Non In Combattimento o in qualunque momento (nell'ultimo caso, non vi sarà alcuna icona nell'angolo in alto a destra della carta).

pag. 24 - Stanza Laboratorio

L'Oggetto non va scartato dopo la Ricerca. Puoi però Lasciarlo Cadere gratuitamente.

L'Oggetto non va scartato dopo averlo Analizzato. Puoi però Lasciarlo Cadere gratuitamente.

pag. 26 - Motore #1 - Ripara o Sabota il Motore

non sanno quali e quanti Motori sono funzionanti. I giocatori dovranno controllare lo stato dei Motori durante la partita - per esempio recandosi nella corrispondente

non sanno quali e quanti Motori sono funzionanti. I giocatori potranno controllare lo stato dei Motori durante la partita - per esempio recandosi nella corrispondente

pag. 26 - Capsule di Salvataggio

Se una qualsiasi Capsula di Salvataggio è Sbloccata, un Personaggio può entrarvi (eseguendo prima un **tiro Rumore**), passando per la corrispondente Sezione di Evacuazione della Stanza, a patto che non ci siano Intrusi o gettoni Malfunzionamento nella Stanza.

Se una qualsiasi Capsula di Salvataggio è Sbloccata, un Personaggio può entrarvi (eseguendo prima un **tiro Rumore**), passando per la corrispondente Stanza Sezione di Evacuazione, a patto che non ci siano Intrusi o gettoni Malfunzionamento nella Stanza.

il vostro round, posizionate la miniatura del vostro Personaggio nella Paratia di Salvataggio corrispondente alla Capsula che state lasciando. Tuttavia, se non lanciate la Capsula di Salvataggio nel

il vostro round, posizionate la miniatura del vostro Personaggio nella Sezione di Evacuazione corrispondente alla Capsula che state lasciando. Tuttavia, se non lanciate la Capsula di Salvataggio nel

NEMESIS: CARDS ERRATA

Carte Evento - Guasto al Sistema di Supporto Vitale (Il segnalino Malfunzionamento si deve piazzare su ciascuna Stanza VERDE)



GUASTO AL SISTEMA DI SUPPORTO VITALE

Piazzate un segnalino Malfunzionamento in ciascuna Stanza verde.

RIMUOVETE questo Evento dal gioco e rimescolate il mazzo degli eventi (incluso la pila degli Scarti).

Carte Evento - L'Incendio si Propaga (Piazzate un segnalino Malfunzionamento in ciascuna Stanza contenente un segnalino Fuoco)



L'INCENDIO SI PROPAGA

Piazzate un segnalino Malfunzionamento in ciascuna Stanza contenente un segnalino Fuoco.

Piazzate un segnalino Fuoco in ciascuna Stanza adiacente a una Stanza in cui è presente un segnalino Fuoco. Il Fuoco non si propaga attraverso Portelloni Chiusi o Corridoi Tecnici.

Carte Strumento - Nastro Adesivo (potete combinare 2 Strumenti Pesanti, non 2 Oggetti)



Carte Strumento - Saldatrice al Plasma [**Strumento Ricerca del Meccanico**] (questo strumento può essere attivato nella Stanza MAGAZZINO, non nella Stanza SISTEMA ANTINCENDIO)



Carte Azione - Fuoco di Copertura [**Carta Azione del Soldato**] (potete muovervi E/O far muovere un altro Personaggio)

