

Questa è una **traduzione non ufficiale** del prototipo del regolamento di Nemesis fornito pubblicamente da Awaken Realms. La condivisione della presente traduzione è stata permessa direttamente da Awaken Realms. Il regolamento probabilmente avrà in seguito delle modifiche dovute al proseguimento della campagna Kickstarter.

Questa è la versione aggiornata alla seguente data: 23 gennaio 2018

La traduzione è stata curata da **Matteo Mariella** e caricata su **Geek.Pizza** al seguente link:
<http://geek.pizza/2018/01/23/traduzione-italiana-del-regolamento-di-nemesis/>

BUONA LETTURA

Sommario

SETUP	4
SETUP DELLA PLANCIA DI GIOCO	4
SETUP DELLA SQUADRA.....	4
SETUP DEGLI INTRUSI E DEI RIMANENTI COMPONENTI.....	5
OBIETTIVO DELLA PARTITA	5
SOPRAVVIVENZA.....	5
COME SI SOPRAVVIVE?	5
CAMERA DI IBERNAZIONE.....	5
GUSCIO DI SALVATAGGIO	6
ROUND DI GIOCO.....	6
FASE DEL GIOCATORE	6
AZIONI BASE.....	7
AZIONI SPECIALI	8
AZIONI LUNGHE	8
AZIONI DELLE STANZE	8
ARMI BASE E ACQUISITE	8
PASSARE.....	9
ESPLORAZIONE.....	9
LANCIO DEI DADI RUMORE.....	9
INTRUSI	10
INCONTRO CON UN INTRUSO.....	10
VERIFICA DEL PANICO	10
COMBATTERE GLI INTRUSI.....	11
MORTE DEGLI INTRUSI.....	11
REGINA E BREEDERS.....	11
RITIRATA DEGLI INTRUSI	12
CARTE CONTAMINAZIONE	12
FASE DEGLI EVENTI	12
ATTACCO DEGLI INTRUSI.....	12
FERITE.....	13
FUOCO.....	13
PESCARRE UNA CARTA EVENTO.....	13
MOVIMENTO DEGLI INTRUSI	13
FASE FINALE	14
REGOLE GENERALI.....	14

SEGNALINI INTRUSI	14
DEBOLEZZA DEGLI INTRUSI	14
BAVA	14
SEGNALE.....	15
NIDO.....	15
CORRIDOI TECNICI.....	15
PORTE.....	16
PORTE E MOVIMENTI DEGLI INTRUSI	16
PORTE E RUMORI	16
PORTE E OGGETTI BUTTATI.....	16
RIPARAZIONE	16
RIPARAZIONE E MOTORI	16
OBIETTIVI ALTERNATIVI	17
ATTACCARE UN GIOCATORE	17
FINE PARTITA	17

SETUP

Di questo chiarirò solo alcune cose per essere schematico:

SETUP DELLA PLANCIA DI GIOCO

- Le tessere stanza vengono posizionate a faccia in giù, le due rimanenti vanno rimesse dentro la scatola, quindi non vengono piazzate tutte
- I segnalini “esplorazione” da posizionare su ogni stanza sono posti a faccia in giù, i 4 restanti vanno rimessi dentro la scatola, quindi non verranno utilizzati tutti in una partita
- Si posiziona una carta “coordinate di volo” a faccia in giù nella cabina di pilotaggio, le 7 rimanenti vanno rimesse nella scatola
- Vanno posizionati un numero di “gusci di salvataggio” in base al numero di giocatori:
 - 2 per la versione del gioco in solitario
 - 3 per una partita in 2-3 giocatori
 - 4 per una partita in 4-5 giocatori
- Le carte “equipaggiamento” vanno a formare 3 mazzi differenti in base al colore del dorso della carta. Poi si preparano gli altri mazzi di carte, e avremo:
 - Mazzo “contaminazione”
 - Mazzo “panico”
 - Mazzo “Attacco degli Intrusi”
 - Mazzo “Ferite gravi”
 - Mazzo “Obiettivi alternativi”
 - Mazzo “eventi”
- Piazzate il segnalino del tempo sul primo spazio del tracciato tempo
- Piazzate i segnalini “motore” negli appositi spazi a faccia in giù

SETUP DELLA SQUADRA

- Viene scelto casualmente uno dei 5 personaggi, questo sarà il personaggio che risulterà morto all’interno della camera di ibernazione. Piazzate un segnalino “cadavere” in una dei gusci di ibernazione
- Prendete tante carte “ordine di turno” quanti sono i giocatori, ogni giocatore ne riceverà una casualmente
- Ogni giocatore riceve casualmente 2 carte “obiettivi primari”
- Ogni giocatore sceglie, in ordine di turno, il proprio personaggio
- Dopo che si avrà scelto il proprio personaggio, ogni giocatore prenderà:
 - La scheda del personaggio
 - La miniatura corrispondente
 - Le sue “carte azione”
 - Le “carte equipaggiamento” iniziali
- Ogni giocatore sceglie segretamente uno dei due “obiettivi primari” e lo piazza a faccia in giù di fronte a lui
- Ogni giocatore piazza la miniatura del proprio personaggio nella “camera di ibernazione”, quindi mischia le sue “carte azione” e ne pesca 6. Le “carte equipaggiamento” iniziali vanno messe a fianco della propria scheda personaggio.

SETUP DEGLI INTRUSI E DEI RIMANENTI COMPONENTI

- Piazzate la scheda degli Intrusi vicino alla plancia di gioco e posizionate 8 segnalini “uova” su di essa
- Posizionate 3 “carte debolezza” degli Intrusi a faccia in giù sullo spazio designato della scheda degli Intrusi, le restanti carte vanno riposte nella scatola
- Preparate il “sacchettino” degli Intrusi ponendovi al suo interno: 3 “segnalini larva”, 1 “segnalino creeper”, 3 “segnalini adulti” e 1 “segnalino regina”, più 1 “segnalino adulto” moltiplicato per il numero di giocatori
- Il resto dei segnalini e delle miniature Intruso vanno posizionate a fianco della plancia di gioco

OBIETTIVO DELLA PARTITA

Una partita a Nemesis può avere più vincitori. Nonostante i giocatori possano e dovrebbero collaborare in certi frangenti, Nemesis non è un gioco cooperativo e ogni giocatore avrà un obiettivo personale da raggiungere. Se gli altri giocatori raggiungeranno i loro obiettivi, ciò sarà irrilevante per la tua vittoria. È anche possibile che tutti perdano, il gioco infatti ha un’ambientazione horror – fantascientifica in cui un’astronave è infestata da forme di vita aliene, tutto è possibile.

SOPRAVVIVENZA

L’obiettivo principale della maggior parte dei personaggi è di ritornare vivi sulla Terra, tipicamente usando un *guscio di salvataggio* o *l’ibernazione* (sempre che le carte obiettivo personali non dicano altro, ad esempio: un obiettivo potrebbe richiedere che il giocatore dirotti l’astronave Nemesis sull’orbita di Marte). Non ha senso che tu raggiunga i tuoi obiettivi personali se muori o non ritorni sulla Terra.

Ritornare sulla Terra comunque non potrebbe essere facile. Quando gli allarmi suoneranno e l’astronave uscirà dall’iperspazio, le coordinate di viaggio potrebbero essere cambiate. Inoltre tu non sarai solo, e gli Intrusi potrebbero danneggiare i motori. Sono due i motori funzionanti necessari a permettere di tornare sulla Terra.

COME SI SOPRAVVIVE?

Per raggiungere la Terra con l’astronave Nemesis, i giocatori necessitano di soddisfare due condizioni:

1. Le coordinate del viaggio devono essere impostate su quelle per la Terra;
2. Due dei tre motori devono essere funzionanti. Altrimenti il salto nell’iperspazio fallirà e la missione terminerà in un fallimento e morte.

CAMERA DI IBERNAZIONE

Il pericolo non finisce qui. Il salto nell’iperspazio è una tecnologia miracolosa, ma il corpo umano non può sopportarne gli effetti senza protezione. Se gli eroi non raggiungessero la *camera di ibernazione* così dall’essere al sicuro, essi potrebbero arrivare, certo, a casa..ma il loro sangue imbratterebbe le pareti dell’astronave..

Inoltre, ai “piani alti” valutano il valore dell’astronave più alto rispetto al valore delle vite dei suoi “occupanti”, per cui c’è un tempo limite: dopo un certo numero di turni, l’autopilota effettuerà un salto automatico nell’iperspazio senza preoccuparsi di dove si trovino i vari personaggi (questo quindi comporterà la morte dei personaggi che non si troveranno all’interno della *camera di ibernazione*).

GUSCIO DI SALVATAGGIO

Nemesis ha un numero limitato di *gusci di salvataggio* (dipende dal numero di giocatori). Essi rappresentano uno dei due modi per sopravvivere. All'inizio della partita tutti i gusci sono bloccati. Durante la partita i giocatori possono sbloccarli manualmente. Altrimenti i gusci si sbloccheranno automaticamente quando un personaggio morirà o qualcuno attiverà la sequenza di autodistruzione.

Per entrare in un *guscio di salvataggio*, un personaggio deve prima trovare la stanza giusta. Se non ci sono intrusi al suo interno, se il guscio è sbloccato e se ci sono ancora spazi liberi nel guscio (dato che ogni guscio può accogliere due personaggi) allora un giocatore può scartare due *carte azione* e fare un lancio del *dado-rumore*. Se dal rumore prodotto verrà attirato un Intruso, il personaggio non potrà entrare nel guscio fino a che, in qualche modo, non si sbarazzerà del nemico. Se invece nessun Intruso sarà presente, i personaggi potranno prendere posto all'interno del guscio piazzando la propria miniatura all'interno di uno spazio vuoto e decidendo immediatamente di lanciarlo o di aspettare.

All'inizio del turno del giocatore, se il personaggio è nel guscio, lui può decidere di lanciarlo. Se lo fa, rimuove il guscio e la miniatura dal gioco (guarda "FINE PRIMA DEGLI ALTRI"). I personaggi possono anche scegliere di lasciare il guscio e di ritornare nella stanza, continuando a giocare nell'astronave principale. Se un Intruso appare sul portello di evacuazione del guscio, allora tutti i giocatori nei gusci di quella sezione devono uscire dai loro gusci e ritornare al portello di evacuazione.

Questo è tutto ciò che si deve sapere per tornare a casa in sicurezza e guadagnare la propria paga. Beh, quasi tutto... c'è un'altra minaccia: l'infezione aliena. Ecco come è morto il primo membro dell'equipaggio di Nemesis. Qualcosa lo strappò dall'interno distruggendolo completamente, poi fuggì dalla sua *camera di ibernazione*. Ora si aggira nell'astronave. Se qualcuno è stato infettato in modo simile, c'è un'alta probabilità che subisca lo stesso destino.

ROUND DI GIOCO

Nemesis si gioca su un certo numero di round di gioco. Ogni round è formato dalle seguenti fasi in ordine:

1. *Fase del giocatore*
2. *Fase degli eventi*
3. *Fase finale*

Comincia il giocatore che ha la carta con il valore più basso "ordine di turno" e quindi si procederà in senso orario. Ogni giocatore effettuerà il proprio turno esplorando la nave, cercando l'equipaggiamento necessario, riparando la nave e combattendo con le creature che si celano nel buio. Quindi tutti gli Intrusi faranno le loro azioni, attaccando i nostri eroi e muovendosi. Quindi i giocatori potranno avere a che fare con eventi speciali. Nella fase finale i giocatori pescano nuove carte.

FASE DEL GIOCATORE

Durante ogni turno, il giocatore può fare un certo numero di azioni. Il turno del giocatore finisce quando lui passa (volontariamente o perché non può fare più azioni). Quindi il prossimo giocatore effettua il proprio turno di gioco. Per fare azioni, i giocatori useranno le *carte azione* pescate dai propri mazzi. Ogni mazzo di ogni personaggio contiene 10 carte azione. Alcune rappresentano azioni comuni a tutti i personaggi, altre sono invece specializzate e uniche a un particolare personaggio. I giocatori possono usare queste carte per fare 3 tipi di azioni:

- *Azioni base*
- *Azioni speciali*
- *Azioni delle stanze*

AZIONI BASE

Ogni personaggio può fare le stesse azioni base. Per fare un'azione base, il giocatore deve scartare una carta azione dalla propria mano a faccia in su.

- **MOVIMENTO:** il giocatore scarta una carta azione e muove il proprio personaggio in una stanza adiacente (una stanza collegata a quella attuale attraverso un corridoio non bloccato da una porta chiusa). Gli altri giocatori nella stessa stanza possono decidere, in senso orario, di seguirlo. Se lo fanno, anche loro devono scartare una carta azione, è come se loro stessero facendo un'azione in un turno di un altro.
Quando tutti hanno deciso se seguire il giocatore di turno o meno, solo allora si sposteranno le miniature dei personaggi che hanno compiuto il movimento. Segue la fase di *"esplorazione"* (vedi più avanti) e il lancio dei *dadi rumore*.
Se un personaggio vuole uscire da una stanza occupata da un Intruso, il giocatore dovrà spendere una carta azione *"fuga"* invece che una carta *"movimento"* ordinaria.
- **FUGA:** per fuggire, un giocatore deve scartare una carta azione. Poi, il personaggio verrà attaccato da ogni Intruso nella stanza da cui si sta scappando (vedi *"ATTACCO DEGLI INTRUSI"*). Se il personaggio sopravvive, allora si muove nella stanza adiacente. Gli altri personaggi non si possono muovere con il personaggio che sta scappando. Dopo aver effettuato un'azione *"fuga"*, il giocatore deve fare un tiro dei *dadi rumore*.
- **USARE OGGETTI:** i giocatori possono usare gli oggetti con cui essi cominciano o che trovano nella nave. Ci sono due tipi di oggetti: oggetti *ad uso singolo* (come le medicine) o *a uso multiplo* (come le pistole). Il tutto è specificato sulla carta. Per usare un oggetto a uso singolo, il giocatore deve scartare una carta azione. Anche l'oggetto viene scartato dopo l'uso. Gli oggetti a uso multiplo possono essere usati in accordo con le regole concernenti le tempistiche stampate sulle carte, ad esempio: le armi vanno usate in combattimento, la torcia elettrica durante un'azione di esplorazione, etc.
- **RACCOGLIERE OGGETTI PESANTI:** I corpi dei membri della squadra, gli Intrusi adulti e le uova degli Intrusi sono considerati *pesanti*. Per sollevare un oggetto pesante, un giocatore deve essere nella stessa stanza dell'oggetto e deve scartare una carta azione. Un personaggio può portare solo un oggetto pesante per volta e, mentre lo porta, il limite delle carte azioni in mano viene ridotto di 1 (fino a 5). Un personaggio può lasciar cadere liberamente un oggetto pesante durante il suo turno e ciò non comporterà l'uso di un'azione, l'oggetto rimarrà nella stanza in cui è stato lasciato cadere.
- **PASSARE OGGETTI:** si può passare una carta equipaggiata o un oggetto pesante, scartando una carta azione, a un altro personaggio nella stessa stanza. Il giocatore al quale viene dato l'oggetto lo deve accettare e ciò non comporta l'uso di azioni per lui.
- **SPARARE:** il combattimento con gli Intrusi non è facile ma nemmeno impossibile, specialmente se il personaggio ha una pistola carica. Un giocatore può sparare a un Intruso nella sua stessa stanza andando a scartare una carta azione e un segnalino munizione dall'arma scelta. Quindi si tira il dado d'attacco. Dettagli sul combattimento si trovano in *"ATTACCARE UN INTRUSO"*
- **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO:** A mali estremi, estremi rimedi. Un tubo metallico, uno strumento pesante, il calcio del fucile, tutto può diventare un'arma improvvisata in

situazioni disperate. Il combattimento corpo a corpo funziona come “SPARARE”, ma i rischi risultano maggiori. Se l’attacco fallisce, il personaggio riceve immediatamente una *ferita grave*. Nel combattimento corpo a corpo si può infliggere al massimo una ferita per attacco.

- **CREARE EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE:** L’azione “CERCA” non è la sola che permette di acquisire equipaggiamento. I personaggi possono creare nuovi oggetti dai componenti che ritrovano in mappa. Possono essere creati 4 tipi di oggetti speciali: *lanciafiamme*, *pistola elettrica (taser)*, *molotov* e *antidoti*. La creazione di ognuno di questi oggetti richiede 2 carte equipaggiamento specifiche. Un giocatore può scartare le due carte specifiche assieme ad una carta azione e può quindi posizionare la carta corrispondente all’equipaggiamento speciale accanto alla sua scheda personaggio. Per esempio: si può usare un “*kit medico*” e “*sostanza chimiche*” per creare un “*antidoto*”.

AZIONI SPECIALI

Le azioni speciali (come “CERCA”) sono il secondo tipo di azione. Esse richiedono che un giocatore usi la corrispondente carta azione. Le regole e la descrizione dettagliata di tutte le azioni speciali si trovano su queste carte azione.

AZIONI LUNGHE

Alcune azioni richiedono più tempo di altre. Per esempio: anche se ciascun membro della squadra è stato addestrato per le riparazioni base, un meccanico completerà una riparazione più velocemente di un assaltatore. Perciò alcune carte azione presentano delle icone indicanti quante altre carte addizionali il giocatore dovrà scartare per fare quell’azione. Scarta il numero indicato di carte a faccia in su prima di risolvere le regole che si trovano scritte sulla carta azione.

AZIONI DELLE STANZE

Questo è l’ultimo tipo di azione. Ogni stanza presenta un’azione particolare. Per usare una *azione-stanza*, l’equipaggiamento al suo interno deve essere funzionante (cioè non devono esserci *segnalini malfunzionamento* al suo interno).

Il “*nido*” e la “*stanza coperta di bava*” sono casi speciali ed hanno le loro regole. Una descrizione dettagliata di ogni *azione-stanza* può essere trovata sulla carta riferita alla stanza della nave. Alcune stanze hanno un simbolo indicante un computer. Ciò significa che un computer funzionante è necessario per fare le azioni delle stanze. Ogni personaggio può usare il computer, ma alcuni personaggi, come spiegato prima, sono più competenti. In aggiunta, alcune carte azione richiedono che un personaggio sia in una stanza con un computer.

ARMI BASE E ACQUISITE

Ogni personaggio parte con un’arma base carica. Ogni arma acquisita durante il gioco entra in gioco completamente carica. Ci sono molti oggetti a bordo di Nemesis che possono aiutare i personaggi a sopravvivere. Questi oggetti si trovano su carte di 3 tipi differenti:

- *Carte equipaggiamento medico*, con il retro verde
- *Carte strumento ed equipaggiamento tecnico*, con il retro giallo
- *Carte armi, munizioni ed equipaggiamento militare*, con il retro rosso

Un giocatore può avere al massimo 2 armi (il lanciafiamme e il taser contano come armi per questo limite).

PASSARE

Un giocatore passa quando non può o non vuole fare più azioni durante il suo turno. Un giocatore che passa può scartare qualsiasi numero di *carte azione o contaminazione* dalla sua mano. Dopo che ha passato, il suo turno è finito. Il giocatore alla sua sinistra incomincia il suo turno. Quando l'ultimo giocatore passa, si procede alla *Fase degli eventi*. Durante la *Fase degli eventi* gli Intrusi fanno svariate azioni e possono avvenire anche altri eventi a bordo di Nemesis.

ESPLORAZIONE

L'esplorazione avviene quando un personaggio entra in una tessera stanza che era a faccia in giù. Il giocatore rivela la tessera stanza e il segnalino esplorazione che c'era dentro, quindi legge il numero riportato sul segnalino esplorazione. Questo numero corrisponderà al numero di oggetti che possono essere cercati in quella stanza. Piazza la tessera stanza in modo che la freccia punti secondo quanto indicato dal segnalino esplorazione. Ogni volta che qualcuno *cercherà* in quella stanza, ruota la tessera stanza. (La freccia, stampata sul tabellone, punterà di volta in volta un numero sempre minore. Questo numero indica gli oggetti che possono essere trovati in quella stanza). Quando questa specie di contatore di oggetti giungerà sullo 0, vorrà dire che nella stanza non ci saranno più oggetti e non vi si potranno fare più azioni "*cerca*". (Si ignora il segnalino esplorazione se le stanze scoperte sono quelle corrispondenti al "*nido*" o alla "*stanza coperta di bava*").

IL SEGNALINO ESPLORAZIONE PUO' CAUSARE ANCHE EFFETTI SPECIALI:

- **SILENZIO:** non tirare il dado rumore
- **DANNO:** piazza un segnalino "*malfunzionamento*" sulla tessera della stanza rivelata. L'equipaggiamento in questa stanza non è funzionante, allora le azioni della stanza non potranno essere usate. Svariate carte azione e strumenti possono essere usati per rimuovere il segnalino "*malfunzionamento*". Questo non ha effetto sul "*nido*" e sulla "*stanza coperta di bava*".
- **PORTA BLOCCATA:** dopo che il giocatore (o i giocatori) sono entrati nella stanza, la porta si chiude automaticamente e si sigilla, bloccando il movimento. Piazza un segnalino "*porta bloccata*" sul corrispondente corridoio. (a meno che non ci sia già un segnalino "*porta rotta*" sul corridoio, nel qual caso non avrà effetto). Una porta bloccata può essere distrutta più tardi, permettendo di nuovo il movimento. Una porta distrutta non può più essere chiusa.
- **SEGNI DI INTRUSIONE:** segni di artigli sul muro, uno strano odore...segni di Intrusi! Se non c'erano già degli intrusi qui, allora esegui due lanci del dado rumore (invece del solito lancio singolo). Se un Intruso appare dal primo tiro, allora non eseguire anche il secondo lancio.
- **FUOCO:** la stanza è pervasa dalle fiamme! Piazza un segnalino "*fuoco*" sulla tessera della stanza. Alcune *carte evento* possono consentire al fuoco di propagarsi nelle stanze adiacenti.

LANCIO DEI DADI RUMORE

I personaggi entrano fisicamente nella stanza, poi la esplorano (se la tessera della stanza è a faccia in giù) e solo dopo eseguono un lancio del *dado rumore*.

Un giocatore deve eseguire un lancio del dado rumore ogni volta che entra in una stanza vuota (ossia in cui non ci siano membri della squadra o Intrusi). Questo vale per ogni stanza vuota, anche per ogni stanza già esplorata.

Il tiro dei dadi rumore viene eseguito con speciali D-10: 8 facce delle quali hanno un numero dall'1 al 4 (ognuno dei quali ripetuto due volte). Le altre 2 facce hanno "*silenzio*" (non succede nulla) e "*attacco improvviso*" (tutti gli Intrusi nelle stanze adiacenti che non stanno già combattendo con altri

membri della squadra si muovono in quella stanza; se non ci sono Intrusi, non succede nulla). Se viene invece fuori un numero, esso corrisponde al corridoio “rumoroso”. Se quel corridoio non ha segnalini *rumore*, allora piazzane uno su di esso. Ma se il corridoio ha già un segnalino *rumore*, allora quel “rumore” non è nient’altro che un Intruso che si sta avvicinando alla stanza. Rimuovi tutti i segnalini *rumore* da tutti i corridoi adiacenti alla stanza corrente (compreso il “*corridoio tecnico*”). Quindi pesca un segnalino dal “sacchetto” degli Intrusi e piazza la corrispondente miniatura dell’Intruso nella stanza. Poni il segnalino pescato sulla scheda degli Intrusi.

Se l’Intruso è una *larva*, essa si attacca al giocatore attivo, colui che ha effettuato il lancio dei *dadi rumore*. Poni il segnalino “*larva*” sulla scheda del personaggio. La miniatura della *larva* si muove con quel personaggio fino a che uno dei due non muore.

Le regole aggiuntive relative all’apparizione degli Intrusi sono spiegate nella sezione “*INTRUSI*”.

I segnalini *rumore* non hanno altri effetti sul gioco. I personaggi possono muoversi liberamente attraverso i corridoi in cui ci sono segnalini *rumore*, in fondo si tratta solo di qualche rumore...

Eccezione: l’azione speciale del meccanico può essere effettuata solo se nel corridoio non c’è rumore.

INTRUSI

INCONTRO CON UN INTRUSO

I giocatori possono incontrare un Intruso in 3 modi:

- *Entrando in una stanza con all’interno un Intruso*
- *Attraverso il tiro del dado rumore*
- *Con le carte evento*

Nel primo caso, il personaggio sa che incontrerà un Intruso. Negli altri casi, il personaggio sarà sorpreso e forse nel panico. Ogni volta che un giocatore pesca una *larva* dal sacchetto, il giocatore prenderà una carta *contaminazione*. Ogni volta che un giocatore pescherà una carta che non sia una *larva* dal sacchetto, allora pescherà una carta *panico* e verificherà il proprio stato di panico.

VERIFICA DEL PANICO

Se il giocatore ha in mano almeno un numero di carte pari al numero raffigurato sulla carta *panico* (che indica la difficoltà), allora il giocatore rimarrà, con successo, calmo.

Se il giocatore avrà meno carte, allora dovrà applicare l’effetto della carta *panico*. Dovrà anche piazzare un segnalino *panico* sulla propria scheda personaggio (a meno che non abbia già un segnalino di quel tipo sulla propria scheda, ogni personaggio può avere al massimo 1 segnalino *panico*). Un segnalino *panico* causa al giocatore il fallimento di ogni “*verifica del panico*”, indipendentemente dal numero di carte in mano. L’azione speciale “*riposo*”, presente in ogni mazzo di ogni personaggio, rimuove il segnalino *panico* dalla scheda del personaggio.

COMBATTERE GLI INTRUSI

Quando un giocatore decide di attaccare un Intruso, deve lanciare il “*dado attacco*”. Ci sono 5 risultati differenti sul dado:

- A. L'attacco fallisce: *non succede nulla*
- B. L'attacco provoca *1 ferita all'Intruso*
- C. L'attacco provoca *2 ferite all'Intruso* (o 1 ferita, nel caso di combattimento corpo a corpo, vedi “*COMBATTIMENTO CORPO A CORPO*”)
- D. Se il simbolo corrisponde all'Intruso che si sta attaccando (il dado ha delle facce raffiguranti 2 tipi di intrusi: le uova/creepers e gli Intrusi adulti), allora l'attacco provoca 1 ferita a quell'Intruso (4 risultati utili su 6 sia che si fronteggi le uova/creepers sia che si fronteggi gli Intrusi adulti). Altrimenti non ha effetti.

Non ci sono facce del dado corrispondenti alla regina o ai breeders. Ciò significa che per ferire questi due tipi di Intrusi bisognerà aver fatto un lancio che comporti il risultato corrispondente a B o C (2 risultati utili su 6).

Se un attacco viene mancato, non succede niente. Il giocatore avrà comunque speso un segnalino *munizione* e una carta azione senza averne effetti, ma potrebbe continuare a combattere. Se un personaggio attacca in corpo a corpo e l'attacco risultasse mancato, allora il personaggio subirà una *ferita grave*.

Se invece un attacco va a buon fine, aggiungi il rispettivo modificatore dell'arma (ad esempio, il fucile aggiunge un danno addizionale) e piazza il risultante numero di ferite alla base della miniatura dell'Intruso, quindi verifica se rimane in vita.

MORTE DEGLI INTRUSI

La squadra non ha una passata esperienza con gli Intrusi, quindi i giocatori non potranno essere sicuri di quanti punti danno saranno necessari per ucciderli!

Le *larve* muoiono in seguito a un solo danno subito. La *regina* e i *Breeders* sono un po' più duri (guarda il prossimo paragrafo).

Dopo che un attacco è stato eseguito con successo e sono state posizionate le ferite (e ogni volta che un Intruso riceve una ferita, ad esempio dal *fuoco*), pesca una carta attacco degli Intrusi. Ignora il principale paragrafo della carta e leggi il numero nell'angolino destro (che sarà compreso da 2 a 6). Se il numero totale di ferite dell'Intruso sono maggiori o pari a questo numero, allora l'Intruso morirà. Altrimenti, sarà ancora in vita, e i giocatori non potranno essere sicuri quando morirà effettivamente.

Dopo ogni attacco concluso con successo, pesca e verifica il numero della nuova carta. Maggior danno avrà subito l'Intruso, maggiore sarà la probabilità che, ferendolo nuovamente, lui muoia.

REGINA E BREEDERS

Creepers e *Intrusi adulti* sono considerevolmente più deboli della *regina* e i suoi *breeders*. Dopo aver ferito una *regina* o un *breeder*, pesca due carte (invece di 1) e somma loro numeri (ci si riferisce ai numeri nell'angolino a destra di cui abbiamo parlato nel paragrafo precedente). La *regina* o i *breeders* muoiono solo se le loro ferite sono maggiori o pari a questa somma.

RITIRATA DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi possono sembrare selvaggi, ma non sono stupidi. Loro possono scappare via se ricevono abbastanza ferite o se qualcuno è stato abbastanza fortunato da danneggiare una delle loro parti vulnerabili.

Quando ferisci un Intruso e peschi una carta *attacco*, se la carta presenta il simbolo *fuga*, allora l’Intruso scapperà. Pesca una carta *evento* e muovi l’Intruso attraverso il corridoio corrispondente al numero presente sulla sezione della carta relativa al movimento dell’Intruso. Quindi posiziona la carta *evento* in fondo al mazzo degli *eventi*. Se è presente una porta bloccata in quella direzione, allora l’Intruso rimarrà nella stanza, ma la porta si distruggerà. Se l’Intruso entra in un “*corridoio tecnico*”, allora rimuovi la sua miniatura dalla mappa e fai tornare il suo segnalino nel sacchettino.

La *regina* e *breeders* si ritirano se almeno una delle due carte *attacco* pescate presenta un simbolo *fuga*.

CARTE CONTAMINAZIONE

Quando i personaggi incontrano gli Intrusi, essi otterranno spesso carte “*contaminazione*” per varie ragioni (ad esempio, pescando un segnalino *larva*, qualche volta dall’attacco degli Intrusi o dalle carte *panico*, etc.). Queste verranno aggiunte alla pila degli scarti delle carte azione, indebolendo il personaggio. Esse intaseranno il tuo mazzo e renderanno il gioco più duro – quando peschi queste carte, non le puoi usare o scartare per pagare il costo di un’azione, quindi ridurranno il numero di cose che potrai fare durante il tuo turno.

Puoi rimuovere le carte *contaminazione* dal tuo mazzo azioni usando un’azione “*riposo*”, un’azione di una stanza *ambulatorio* o *mensa*, o un *antidoto*. Esse, così, torneranno nel mazzo *contaminazione*. Quindi mischia questo mazzo.

Fino ad allora, le carte *contaminazione* rimarranno nel tuo mazzo, rendendo la tua vita più difficile. Utilizzare un’azione *riposo* o *mensa* potrebbe essere ingannevole, in quanto se tu “*scansioni*” (verrà spiegato in seguito come “*scansionare le carte*”) la tua carta *contaminazione* e trovi il marchio infetto, la terrai, e in aggiunta dovrai mettere un segnalino *creeper* sulla scheda del tuo personaggio. Inoltre, c’è la possibilità che una carta “*evento*” possa uccidere il personaggio che porta con sé proprio un segnalino di quel tipo.

FASE DEGLI EVENTI

ATTACCO DEGLI INTRUSI

All’inizio della *fase degli eventi*, gli Intrusi nella stessa stanza dei personaggi attaccheranno. I giocatori risolvono i loro attacchi dal più grande al più piccolo degli intrusi. Se c’è più di un personaggio nella stanza, un Intruso attaccherà il giocatore che avrà meno carte in mano. Se diversi giocatori avranno lo stesso numero di carte in mano, gli intrusi attaccheranno il giocatore ultimo di turno.

L’attacco delle *larve* è semplice: le *larve* infettano il giocatore. Scarta la *larva* e poni un segnalino *creeper* sulla scheda del personaggio. Per ogni altro attacco degli Intrusi, pesca una carta attacco degli Intrusi. Se la carta mostra il simbolo legato al tipo di attacco dell’Intruso (*regina*, *breeder*, *adulto*, *creeper*), allora l’attacco va a buon fine causando l’effetto descritto sulla carta. Altrimenti fallisce senza provocare alcun effetto.

FERITE

Il combattimento può causare ferite *lievi* o *gravi* ai personaggi. Ogni volta che il personaggio riceve una *ferita lieve*, poni un segnalino *danno* sul tracciato delle ferite sulla scheda di quel personaggio. Se il personaggio riceve la *terza ferita lieve*, allora rimuove tutte le ferite *lievi* e pesca una carta *ferita grave*.

Le ferite *lievi* non sono così male. Una sola botta non incrementa il rischio di morire di un personaggio ma, se non trattata, può ostacolarne le azioni. Ogni tipo di ferita *grave* ha un differente effetto. Una ferita alla gamba impedirà il movimento, una emorragia potrebbe lentamente uccidere, etc.

Un giocatore può “*bendare*” le proprie ferite *gravi*. In questo caso, gira la carta della *ferita grave* a faccia in giù. Il giocatore è ancora ferito ma la ferita non ostacolerà più le sue azioni.

Gli effetti delle ferite *gravi* dello stesso tipo **non sono cumulabili**. Ossia: un personaggio con 2 gambe ferite deve scartare solo 1 carta addizionale per fare un’azione di movimento (quindi vale solo una volta l’effetto della ferita *grave*, anche se ne ha 2), ma per eliminare questo effetto **deve bendarle entrambe**.

Se un personaggio ha una ferita *grave*, allora può morire anche a causa di una sola carta evento o da un solo attacco di un Intruso, se è abbastanza potente.

Ogni personaggio può avere **al massimo 3 ferite gravi**, la quarta lo ucciderà.

FUOCO

Dopo aver risolto l’attacco degli Intrusi, i giocatori verificheranno se i personaggi e gli Intrusi saranno in stanze in preda alle fiamme. Ogni personaggio che sta andando a fuoco ottiene una ferita *grave*, pescando la relativa carta. Ogni Intruso che sta andando a fuoco ottiene 1 ferita. Il fuoco non colpisce i personaggi nella *camera di ibernazione*.

Il fuoco può innescarsi a causa di una carta *evento*. Prima si risolvono gli effetti del fuoco, poi si pesca una carta evento.

PESCARRE UNA CARTA EVENTO

Dopo aver risolto il *fuoco*, il primo giocatore pesca una carta dalla cima del mazzo delle carte eventi.

MOVIMENTO DEGLI INTRUSI

Ogni carta *evento* ha una sezione che determina il movimento degli Intrusi. Essa ha un numero (da 1 a 4) e una combinazione di simboli riconducibili agli Intrusi. Solo gli Intrusi presenti su quei simboli di quella carta si muoveranno, e solo quelli che non sono in stanze con altri personaggi.

Muovi ogni Intruso così determinato su una stanza adiacente attraverso il corridoio indicato dal rispettivo numero. Dopo aver mosso tutti questi Intrusi, i giocatori procederanno al prossimo passo della carta *evento*.

Se un Intruso si muove attraverso un “*corridoio tecnico*”, rimuovi la sua miniatura, i segnalini *ferita* e rimettili nel sacchettino degli Intrusi. Se l’Intruso termina il suo movimento su una stanza non rivelata, non rimuoverlo e non rivelare la stanza.

Dopo il movimento di un Intruso, i giocatori risolvono l’evento speciale della carta. Alcuni eventi possono solo accadere una volta – dopo che avranno effetto, verranno rimossi dal gioco. Altri eventi possono accadere diverse volte (riappariranno dopo essere stati rimescolati nel mazzo *eventi*).

FASE FINALE

Durante la *fase finale*, i giocatori muovono il segnalino del tempo uno spazio più avanti e, se necessario, muoveranno avanti anche il segnalino *dell'autodistruzione*. Se entrambi questi segnalini avranno raggiunto l'ultimo spazio del tracciato, il gioco terminerà immediatamente.

Poi i giocatori pescheranno carte dai mazzi *azione*. Un giocatore normalmente pesca fino a riempire la propria mano con 6 carte, ma questo numero potrebbe essere ridotto di 1 se sta trasportando un oggetto *pesante* o a causa di una *ferita grave al busto*. Questi effetti sono cumulativi, quindi un personaggio con una *ferita grave al busto* che trasporta un *oggetto pesante* pescherà fino ad avere 4 carte.

Ogni giocatore in una stanza con un Intruso, nel *nido*, o con una *larva* attaccata, pesca esattamente 2 nuove carte (invece di riempire la propria mano), ignorando il limite di carte in mano.

Se un giocatore ha bisogno di pescare una carta *azione* ma il suo mazzo è vuoto, allora rimescolerà il mazzo degli scarti delle carte *azione* e formerà un nuovo mazzo, poi pescherà.

REGOLE GENERALI

SEGNALINI INTRUSI

Durante la partita, i giocatori pescheranno segnalini casuali dal sacchettino degli Intrusi, lentamente, così, la nave pullulerà di Intrusi. Alcuni *eventi* causeranno la maturazione delle *larve* in *adulti*, la deposizione di nuove *uova* da parte della *regina*, o alle *uova* di schiudersi rilasciando nuove *larve*.

Se un giocatore dovesse pescare un segnalino dal sacchettino degli Intrusi e quest'ultimo risultasse vuoto, allora rimuoverà dal piano di gioco tutte le miniature degli Intrusi che non sono in una stanza con un personaggio e farà tornare i rispettivi segnalini nel sacchettino. Poi il giocatore pescherà un segnalino dal sacchettino. Se non sarà possibile rimuovere Intrusi dal piano di gioco, allora il sacchettino rimarrà vuoto e il giocatore non pescherà nulla.

DEBOLEZZA DEGLI INTRUSI

I giocatori possono studiare gli Intrusi e imparare quali siano le loro *debolezze*. La scheda degli Intrusi presenta 3 carte debolezza casuali, esse partono a faccia in giù. Esse corrispondono a 3 cose che possono essere *analizzate*:

1. *Il corpo di un membro morto della squadra* (la prima vittima scartata casualmente all'inizio o il primo personaggio che muore)
2. *Il corpo di un Intruso morto*
3. *L'uovo di un Intruso*

Quando un personaggio *analizza* uno di queste cose (nel *laboratorio*), lui rivela la corrispondente carta *debolezza*. Da ora in avanti, le regole su quella carta hanno effetto per tutti i giocatori, dando a ciascun giocatore un piccolo vantaggio contro gli Intrusi.

BAVA

Gli Intrusi possono coprire i personaggi di *bava*. I personaggi possono risultare ricoperti di bava anche quando entrano in determinate stanze. Se un personaggio diventa "*coperto di bava*", il giocatore prendere il segnalino "*bava*" e lo piazza sulla scheda del proprio personaggio. La *bava* è facilmente percepibile da parte degli Intrusi. Fintanto che il personaggio risulti *coperto di bava*, ogni

lancio del *dado rumore* che darà come esito “*silenzio*” dovrà invece essere considerato “*attacco improvviso*”. (vedi paragrafo più sopra “*LANCIO DEI DADI RUMORE*”)

Un personaggio può avere solo un segnalino *bava*. Un personaggio già *coperto di bava* ignora l’effetto che lo ricoprirebbe ancora di *bava*. Un giocatore può scartare un segnalino *bava* usando la carta equipaggiamento “*vestiti nuovi*” o la stanza “*cabina doccia*”.

SEGNALE

Alcuni giocatori hanno l’obiettivo di mandare un “*segnale*” da Nemesis (ossia una chiamata piena d’angoscia, visto il tema) o un messaggio segreto al loro *datore di lavoro*. I personaggi possono mandare un *segnale* se sono nella *stanza dedicata alle comunicazioni*. Dopo aver mandato il segnale, piazza un marcatore sullo spazio *segnale* situato sulla scheda del personaggio. Un giocatore può avere solo un segnalino *segnale*.

Tutti possono inviare un *segnale* – anche se qualcuno non ce l’avrà tra i propri obiettivi.

NIDO

Gli Intrusi trasformano una delle stanze della nave nel loro “*nido*”. Il *nido* è pieno di *uova* degli Intrusi (inizialmente sono 8).

I giocatori possono portare le *uova*, o provare a distruggerle con un attacco “*standard*”. Entrambe le azioni richiedono che il giocatore effettui un lancio del *dado rumore*. In aggiunta, durante la “*fase finale*”, un personaggio nel *nido* pesca esattamente 2 carte invece di riempire la propria mano fino ad avere 6 carte come al solito. Quando non ci sono più uova nel *nido* (esse saranno state portate via o distrutte), il *nido* viene considerato distrutto. Il sollevamento di un *uovo* viene considerato come un’azione. Lasciar cadere un uovo invece non è un’azione, e l’uovo rimarrà nella stanza in cui sarà stato lasciato cadere.

In aggiunta:

- Ogni attacco avvenuto con successo (andrà bene ogni risultato tranne il risultato “*mancato*”) contro un *uovo*, lo distruggerà
- Se il *nido* è in fiamme, distruggi 1 *uovo* quando risolvi gli effetti del *fuoco*
- Lanciare una *granata a mano* nel *nido* comporta la distruzione di 2 *uova*

CORRIDOI TECNICI

Nemesis ha una rete di “*corridoi tecnici*” che permettono alla squadra di riparare i vari sistemi della nave. Sfortunatamente, è anche una bella via per gli Intrusi per muoversi per la nave. Normalmente i personaggi non possono usare i *corridoi tecnici* – il pensiero di perdersi o incontrare un Intruso è abbastanza importante per scoraggiarli a farlo.

A differenza dei *normali corridoi* (che connettono 2 stanze), la rete di “*corridoi tecnici*” sono mutuamente collegati attraverso un labirinto di condotti a tutte e 8 le stanze della nave, ognuno direttamente all’altro. Essi non presentano porte e non possono essere bloccati.

Quando un personaggio termina il proprio movimento in una stanza che presenta un’entrata a un *corridoio tecnico*, e il lancio del *dado rumore* indica che il *corridoio tecnico* in questione è fonte di *rumore*, piazza un segnalino *rumore* sullo spazio che marca il *corridoio tecnico*. Se c’è già un segnalino presente, pesca una carta Intruso dal sacchettino e piazzalo nella stanza con il personaggio. Quindi, rimuovi il segnalino *rumore* dalla rete di *corridoi tecnici*.

In qualunque momento durante il gioco, può esserci solo un segnalino *rumore* sullo spazio *corridoio tecnico*. Le miniature degli Intrusi (di qualsiasi tipo) non possono mai essere mosse all'interno del *corridoio tecnico*. Se un Intruso volesse entrare in uno di essi, allora esso sparirà nei condotti: scarta tutti i suoi segnalini *ferita*, fai tornare il suo segnalino nel sacchettino degli Intrusi e rimuovi la sua miniatura dal piano di gioco. Se c'era un segnalino *rumore* sullo spazio del *corridoio tecnico*, non rimuoverlo.

PORTE

Ogni corridoio che connette 2 stanze ha una *porta*. All'inizio del gioco, tutte le porte sono aperte, permettendo il movimento tra due stanze connesse da un corridoio. I giocatori possono chiudere e aprire le porte, e anche distruggerle (utilizzando una carta "*demolizione*"). Quando chiudi una porta, posiziona un segnalino "*chiuso*" sul *corridoio*. Quando apri una porta, rimuovi quel segnalino. Quando distruggi una porta, posiziona un segnalino "*distrutta*" lì. Una porta distrutta non può più essere richiusa.

PORTE E MOVIMENTI DEGLI INTRUSI

Gli Intrusi possono sfondare le porte chiuse, con un certo sforzo. Quando un Intruso deve muovere in una stanza bloccata da una porta chiusa, la porta diventa *distrutta*, ma l'Intruso rimane nella stanza di partenza.

Se più Intrusi si muovono dalla stessa stanza, il loro movimento è considerato *simultaneo*: loro distruggeranno la porta e rimarranno tutti nella stanza di partenza.

PORTE E RUMORI

L'attività della porta non influenza i segnalini *rumore*. Se un lancio del dado *rumore* comporta che un Intruso arrivi da un corridoio con una porta chiusa, l'Intruso apparirà come al solito: la creatura in realtà si stava nascondendo a lato della porta da tutto il tempo.

PORTE E OGGETTI BUTTATI

Tu non puoi lanciare una Molotov o una granata a mano nella stanza vicina se le due stanze sono connesse da un corridoio con una porta *chiusa*.

RIPARAZIONE

Alcune stanze possono danneggiarsi. I giocatori non possono usare una stanza danneggiata fino a che non sarà riparata. Per riparare una stanza (e rimuovere il segnalino "*malfunzionamento*"), un giocatore deve usare degli strumenti o una carta specifica pescata dal proprio mazzo delle azioni. Ogni personaggio può riparare la nave; alcuni sono solo più avvantaggiati di altri.

Dopo che il segnalino *malfunzionamento* di una stanza sarà stato rimosso, i giocatori potranno nuovamente usare le regole speciali di quella stanza. Una data stanza può avere solo un segnalino *malfunzionamento*. Ignora ogni istruzione che dica di posizionare un segnalino *malfunzionamento* in una stanza che ne ha già uno.

RIPARAZIONE E MOTORI

Nemesis ha 3 motori, 2 dei quali devono essere funzionanti per permettere alla nave di effettuare il viaggio di ritorno sulla Terra. All'inizio della partita, i giocatori non sanno quanti e quali motori sono funzionanti. I giocatori possono verificare lo stato di un certo motore se sono nella corrispondente stanza in cui è presente il motore.

Per verificare il loro stato, il giocatore deve scartare 2 carte azione e guardare il segnalino “*stato del motore*”. Ogni personaggio può anche *riparare* (o *rompere* intenzionalmente) un motore – per farlo, deve fare la corrispondente azione sul motore (o usare degli “*strumenti*”).

Dopo aver riparato un motore, può rimpiazzare il segnalino *stato del motore* con un altro segnalino che mostri il numero del motore. Puoi riparare un motore anche se il suo stato non è rivelato.

Non puoi mostrare agli altri giocatori il segnalino motore che hai rimpiazzato. Puoi sicuramente dire loro cosa hai fatto, ma nessuno si aspetterà che tu sia stato onesto.

OBIETTIVI ALTERNATIVI

Durante la partita, le situazioni potrebbero rendere qualcuno dei *principali obiettivi* veramente difficile da realizzare. Affrontando queste situazioni il giocatore può decidere, all’inizio del proprio turno, di scartare il suo *obiettivo principale* a pescare un nuovo *obiettivo alternativo* dal mazzo. La carta pescata diventerà così il suo nuovo obiettivo. Rimarrà nascosto agli altri giocatori e il completamento di questo conterà come in una vittoria normale.

La pesca di un *obiettivo alternativo* può essere fatta solamente una volta per giocatore.

ATTACCARE UN GIOCATORE

I personaggi non possono attaccare direttamente gli altri personaggi. Ma possono (accidentalmente o intenzionalmente) danneggiarli come effetto di una loro *azione*. Chiudendo la via d’uscita a qualcuno dentro a una stanza in fiamme, attivando l’autodistruzione della nave con le persone ancora a bordo, tirando una granata a mano a un Intruso presente in una stanza con un altro personaggio, queste sono solo poche possibilità, ce ne sono molte altre.

Anni di accumulata esperienza sui viaggi spaziali suggeriscono che piazzare un piccolo gruppo di persone in un ristretto spazio metallico che può volare verso l’ignoto per un periodo esteso, può generare delle indesiderabili tensioni.

Per prevenire gravi conflitti tra i membri della squadra, le corporazioni hanno speso miliardi di dollari per equipaggiare la propria squadra con impianti che creino una forte barriera fisica e inibiscono la violenza diretta verso gli esseri umani. Questo è il motivo per cui i membri della squadra non possano attaccarsi direttamente l’uno con l’altro.

La tecnologia ibernativa aiuta molto, riducendo il tempo che le persone possono passare assieme. Tuttavia, ci sono ancora diversi incidenti e alterazioni fisiche tra i membri della squadra, come l’omicidio e il suicidio. Questa condizione mentale è chiamata “Sindrome di Watts”.

Se un personaggio usa un “*guscio di salvataggio*”, si iberna, o muore, poi non potrà più partecipare attivamente al gioco, e semplicemente sarà uno spettatore. Alla fine della partita, i personaggi ancora in vita determineranno se i loro obiettivi saranno stati raggiunti e se quindi avranno vinto.

FINE PARTITA

Alla fine della partita, ogni personaggio in vita rivela la sua carta obiettivo attuale (che potrebbe essere quella iniziale oppure quella *alternativa* ricevuta durante il gioco) e verifica se ne ha completato tutti i requisiti. Tutti i giocatori che hanno completato i loro obiettivi allora verificano tutte le loro carte *contaminazione* presenti nel loro mazzo azione con lo “*scanner*”. Verificano attraverso lo “*scanner*” rosso se vengono rivelati dei simboli prima invisibili.

Se qualche carta indica che il personaggio è infetto, allora piazza un segnalino *creeper* sulla scheda del personaggio. Se il giocatore ha già un *creeper* sulla propria scheda, allora va immediatamente al prossimo passaggio.

Per determinare se un Intruso si schiude durante l'*ibernazione* di un personaggio, il giocatore mischia il suo mazzo *azione* (tutte le carte *azione* e *contaminazione*) e pesca 4 carte. Se qualcuna di queste è una carta *contaminazione*, allora durante l'*ibernazione* il personaggio muore dando vita a un Intruso.

Se nessuna delle 4 carte è del tipo *contaminazione*, allora il personaggio ritorna salvo sulla Terra, dove la medicina avanzata probabilmente lo salverà.

Alcuni obiettivi hanno dei requisiti specifici riguardanti la tua destinazione e il metodo di viaggio (per esempio tu potresti dover lasciare la nave attraverso un *guscio di salvataggio*). Se hai soddisfatto tutti i requisiti del tuo obiettivo e torni salvo a casa – congratulazioni! Tu sei un vincitore!

Se il segnalino del *tempo*, presente sul piano di gioco, raggiunge l'ultimo spazio del *tracciato tempo*, tutti i personaggi che non sono in un "*guscio di salvataggio*" o *ibernati* nella "*camera di ibernazione*" muoiono come risultato dell'estrema accelerazione dovuta al salto nell'iperspazio.

Se il segnalino dell'*autodistruzione* raggiunge il suo ultimo spazio sul *tracciato del tempo* muoiono tutti in seguito all'*autodistruzione*, fatto salvo chi si trovasse su un "*guscio di salvataggio*" lanciato.

