

DON'T WANT
TO READ THE RULES?
WATCH THE VIDEO:
LEARN-NEMESIS.COM

GAME AND EXPANSION BY:
ADAM KWAPIŃSKI

GAME MANUAL
NEMESIS
LOCKDOWN

STRETCH GOALS



rebel

REGRAS CHYTRID

Um dos seres vivos mais antigos e grandes da Terra é um fungo – uma colônia de Armillaria Gallica tão vasta que suas hifas se espalham por mais de 90 acres da floresta de Michigan. Sua idade estimada é de 2500 anos. Sua massa total é de cerca de 400.000 quilos.

Ainda assim, quando pensamos em vida alienígena, imaginamos predadores e formas de vida semelhantes a nós: agentes independentes, com membros, sentidos e vontade própria.

A espécie que conhecemos como Chytrids desafia totalmente essas suposições. Mais relacionada à Armillaria do que a nós, ela é, no entanto, uma ameaça extrema, nascida em algum mundo distante onde fungos eram os predadores dominantes.

Em nossos poucos encontros conhecidos, provou ser inteligente o suficiente para antecipar e contra-atacar nossas ações. Como todo bom parasita, pode crescer através de nossas estruturas e naves sem destruí-las — pelo menos até o momento em que decide fazê-lo. Uma vez que começa a crescer, é quase impossível de conter. Um único fragmento de micélio sobrevivente é suficiente para a infecção ressurgir em poucos dias. O que é ainda pior, diversos esporos letais e drones especiais, liberados pelo organismo Chytrid, se mostraram capazes de derrotar até as tripulações mais experientes em combate.

Todas as análises dos encontros confirmam que as únicas coisas que parecem dar alguma vantagem aos humanos foram trajes ambientais pesados e lança-chamas industriais. E embora a ideia de desenvolver um agente químico para combater os Chytrids seja tentadora, eu recomendaria cautela. Tentar estudá-los em laboratório pode ter consequências muito mais devastadoras do que perder uma nave de vez em quando...

Ao usar esta expansão, considere os termos Intrusoras e Chytrid como equivalentes.

PREPARAÇÃO

Em vez de usar as cartas de Evento, Ataque, Fraqueza e Ajuda fornecidas com o jogo base Nemesis: Lockdown, use as cartas apropriadas de Chytrid.

1] Coloque o **tabuleiro** sobre a mesa. Use o lado básico do tabuleiro.

2] Coloque **as seguintes peças de Cômodo** nos espaços de Cômodos apropriados:

A) Sala de Isolamento (Isolation Room)

B) Repositório (Repository)

C) Suprimento de Energia Reserva (Backup Power Supply)

3] Embaralhe todas as **peças de Cômodo "II"** sem olhar suas faces e coloque aleatoriamente (com a face para baixo) uma peça de Cômodo "II" em cada espaço de Cômodo marcado com "II" no tabuleiro. Coloque todas as peças de Cômodo "II" restantes de volta na caixa.

4] Em seguida, use o mesmo método para colocar todas as **peças de Cômodo "I"** nos espaços de Cômodo marcados com "I".

5] Pegue as **fichas de Exploração Subterrânea**, embaralhe-as (sem olhar suas faces) e coloque uma ficha aleatória (com a face para baixo) em cada peça de Cômodo ainda não revelada. Coloque todas as fichas de Exploração Subterrânea restantes de volta na caixa.

6] Coloque o **Elevador, o Portão Principal e o Rover** nos espaços apropriados do tabuleiro.

7] Embaralhe e distribua aleatoriamente os **marcadores de Energia** – 3 nos espaços das Seções e 1 no marcador de Elevador. Os marcadores com o número "1" e "2" devem ser colocados com o lado azul para cima, e os marcadores com o número "3" e "4" com o lado vermelho para cima.

O lado azul do marcador de Energia indica que a Seção correspondente da Instalação está energizada.

8] Pegue as **fichas de CSS**, embaralhe-as (sem olhar suas faces) e coloque uma ficha aleatória (com a face para baixo) em cada espaço da trilha de Tempo. Coloque a ficha restante de volta na caixa.

9] Pegue o **tabuleiro de Laboratório de Chytrid**, coloque-o ao lado do tabuleiro principal e posicione os seguintes componentes nos espaços correspondentes:

- 5 **fichas de Ovo** no espaço Ninho
- **Germinadores de Chytrid**, nos espaços coloridos correspondentes, todos mostrando apenas 1 protuberância. Durante o jogo, você os colocará nos Cômodos, sempre escolhendo o Germinador mais à esquerda, independentemente da cor.
- 3 **cartas de Fraqueza de Chytrid** aleatórias. Revele a carta mais à esquerda e coloque as outras com a face para baixo.

Coloque todas as cartas de Fraqueza restantes de volta na caixa. Coloque o **tabuleiro da Rainha** ao lado do tabuleiro principal. Posicione as miniaturas da **Rainha Chytrid** e dos Stinkhorns no tabuleiro da Rainha em seus espaços correspondentes (Rainha no meio e Stinkhorns ao redor).

10] Pegue o **banco de Intrusos** e coloque todos as **fichas de Intrusora** dentro. Coloque também as **fichas de Carcaça de Intrusora** ao lado do tabuleiro – elas serão usados para marcar Intrusoras mortas.

11] Embaralhe e coloque os seguintes baralhos com a face para baixo ao lado do tabuleiro: 3 baralhos de **Itens** (cada um com sua própria cor), **Contaminação** e **Ferimento Grave**.

Substitua os baralhos de **Ataque e Evento dos Night Stalkers** por seus componentes correspondentes de Chytrid. Embaralhe e coloque os baralhos ao lado do tabuleiro.

Embaralhe o baralho de **Ação de Computador** e coloque-o no espaço correspondente no tabuleiro. Revele a carta do topo do baralho de Ação de Computador. Se "Lock-down" for revelada, revele a próxima carta e embaralhe "Lock-down" de volta no baralho.

Coloque o baralho de **Itens Construídos** (Item Azul) ao lado dos 3 baralhos de Itens.

Coloque o **Scanner** ao lado do baralho de Contaminação.

12] Coloque os demais marcadores, fichas e dados ao lado do tabuleiro:

- **Marcadores de Fogo**
- **Marcadores de Defeito**
- **Marcadores de Ruído**
- **Munição / Marcadores de Ferimento**
- **Marcadores de Status**
- **Marcadores de Esporos e Micélios**
- **Fichas de Porta**
- **Fichas Cadáver de Personagem**
- **2 dados de Combate**
- **2 dados de Ruído**
- **2 dados de Vantagem**
- **Ficha de Primeiro Jogador**

13] Coloque as fichas de Procedimento de Alerta, Autodestruição e Ventilação ao lado do tabuleiro. Elas poderão ser usadas durante o jogo

14] Coloque o marcador de Tempo, com o lado inativo (vermelho) para cima, no 15º espaço verde da Trilha de Tempo.

A preparação da tripulação não muda.

EXPLORAÇÃO

Sempre que você explorar um Cômodo não explorado, ao revelar a ficha de Exploração e a peça de Cômodo, em vez das regras básicas, execute os seguintes passos:

1) Configure a quantidade de Itens no Cômodo conforme as regras básicas.

2) Coloque um marcador de Esporo no Cômodo conectado ao Cômodo em que você está, que tenha um número de Corredor correspondente ao do marcador de Exploração. Se o número levar a uma Entrada de Corredor Técnico, não coloque um marcador de Esporo.

Se houver uma Porta no Corredor, destrua essa Porta e não coloque um marcador de Esporo.

Se o Cômodo já tiver um marcador de Esporo, substitua-o por um Germinador do tabuleiro de Laboratório. Se o Cômodo já tiver um Germinador ou um marcador de Micélio, não coloque um marcador de Esporo nela.

3) Resolva o Efeito especial da ficha de Exploração. Você ainda realiza uma rolagem de Ruído normalmente.



NINHO

Quando um Personagem explorar o Ninho, coloque um marcador de Micélio lá. Isso indica a parte da Instalação que já está coberta pelo micélio.



DESENVOLVIMENTO DA BOLSA DE INTRUSORAS



- Devolva esta ficha para a bolsa de Intrusoras. Realize uma rolagem de Ruído na ordem. Se um Personagem estiver em Combate com uma Intrusora, ele não realiza a rolagem de Ruído.



- Devolva esta ficha para a bolsa de Intrusoras. Realize uma rolagem de Ruído na ordem. Se um Personagem estiver em Combate com uma Intrusora, ele não realiza a rolagem de Ruído.



- Devolva esta ficha para a bolsa de Intrusoras. Coloque um Germinador em cada Cômado vizinho a um Cômado com a Rainha. Se a Rainha não estiver no tabuleiro, o Germinador mais à esquerda no tabuleiro do Laboratório cresce 1 nível.



- Devolva esta ficha e todas as fichas de Chytrid para bolsa de Intrusoras. Se houver pelo menos 1 Stinkhorn morto, coloque 1 das miniaturas de Stinkhorn morto no tabuleiro da Rainha.

FASE DE EVENTO

A Fase de Evento não difere do jogo base. Os Passos 4-7 e 10 permanecem os mesmos. Todas as diferenças estão explicadas abaixo.

8. DANO POR FOGO

Todos os Chytrids (Germinadores, Stinkhorns, Deathcaps e a Rainha) sofrem 1 Ferimento.

Todos os marcadores de Esporo nos Cômodos contendo um marcador de Fogo também são removidos.



Se houver um símbolo de Stinkhorn: Todos os Stinkhorns se movem para um Cômado vizinho através do Corredor que corresponde ao número na carta de Evento.



Se houver um símbolo de Deathcap: Antes de movê-lo, verifique se o Cômado para o qual ele deve se mover já contém um Germinador ou um marcador de Micélio. Se houver um Germinador ou marcador de Micélio no Cômado de destino, mova um Deathcap. Se não houver, coloque um marcador de Esporo nesse Cômado.



Se houver o símbolo da Rainha: Antes de movê-la, verifique se o Cômado para o qual ela deve se mover já contém um Germinador ou um marcador de Micélio. Se houver um Germinador ou marcador de Micélio no Cômado de destino, mova a Rainha. Se não houver, coloque um marcador de Esporo nesse Cômado.

9. RESOLVA CARTA DE EVENTO

Uma carta de Evento é resolvida em 3 etapas:

A) Movimento de Intrusora e Propagação - Sempre que um Chytrid deve se mover ou se espalhar por um Corredor com Portas Fechadas, ele não se move. A Porta é destruída.



Se houver o símbolo de Germinador cinza na carta de Evento: Todos os Germinadores e marcadores de Micélio atualmente no tabuleiro espalham Esporos pelos Corredores apropriados. Coloque um marcador de Esporo em cada Cômado vizinho conectado pelo Corredor que corresponde ao número na carta de Evento. Não coloque um marcador de Esporo nos Cômodos com um Germinador ou marcador de Micélio.

Se houver dois números em uma carta de Evento, execute esta etapa duas vezes. Sempre resolva os efeitos começando pelo símbolo mais à esquerda.



B) Crescimento dos Germinadores – Se houver um símbolo de Germinador, faça todos os Germinadores da cor correspondente crescerem no tabuleiro. Se houver dois símbolos de Germinador em uma carta de Evento, faça esses Germinadores crescerem duas vezes.



Sempre resolva esta etapa começando pelo Cômado com o menor Número de Cômado.

C) Efeito de Evento – O mesmo que no jogo base.



TIPOS DE CHYTRID



ESPORO – O menor espécime de Chytrids, essas partículas aéreas são uma forma de espalhar a colônia de Chytrids. Elas são muito persistentes, mas vulneráveis ao Fogo.

Marcadores de Esporo nos Cômados não afetam os Personagens de nenhuma forma.

COLOCANDO UM MARCADOR DE ESPORO

Marcadores de Esporo são colocados nos Cômados devido a vários efeitos no jogo. Se você ficar sem marcadores de Esporo e for instruído a colocar um, coloque um Germinador em vez disso.

Sempre que você deve colocar um marcador de Esporo em um Cômado que já tem um, substitua-o por um Germinador do tabuleiro de Laboratório. Se você ficar sem Germinadores, coloque um marcador de Micélio.

Quando um Esporo se espalha por um Corredor com uma Porta Fechada, ele não se espalha, mas destrói a Porta. Não coloque um marcador de Esporo em um Cômado com um Germinador ou um marcador de Micélio.

REMOVENDO UM MARCADOR DE ESPORO

Um marcador de Esporo é removido do Cômado em 3 casos:

- Quando você deve colocar um segundo marcador de Esporo em um Cômado. Substitua esse marcador de Esporo por um Germinador do tabuleiro de Laboratório.
- Durante a etapa de Dano por Fogo da Fase de Evento, o marcador de Esporo é removido do Cômado.

– Quando um marcador de Germinador ou de Micélio é colocado em um Cômado que já contém um marcador de Esporo.



GERMINADOR – Esses cubos gelatinosos são uma forma mais avançada de infestação de Chytrid. Crescimentos fúngicos já cobrem partes do Cômado, mas podem ser removidos.

Os Germinadores são miniaturas de seis lados com algumas protuberâncias nas laterais. O número de protuberâncias determina o nível do Germinador, representando o quanto do espaço no Cômado está coberto por fungos Chytrid. Os Germinadores vêm em duas cores: verde e roxo. Essas cores têm seus símbolos correspondentes nas cartas de Evento e espaços no tabuleiro de Laboratório.

Os Germinadores aumentarão seu nível principalmente pelos efeitos das cartas de Evento. Sempre que um Germinador estiver no nível 3 e Crescer, ele é substituído por um marcador de Micélio.

Não coloque um Germinador em um Cômado com um marcador de Micélio e remova um Germinador de um Cômado onde um marcador de Micélio for colocado.



- Todos os Germinadores verdes na Instalação Crescem (aumentam seu nível em 1).



- Todos os Germinadores roxos na Instalação Crescem (aumentam seu nível em 1).

Às vezes, os símbolos de crescimento de Germinadores são duplicados. Isso significa que todos os Germinadores daquela cor Crescem duas vezes.

Há efeitos que farão os Germinadores crescerem no tabuleiro de Laboratório. Isso significa que, às vezes, você terá um Germinador com um nível maior que 1 no tabuleiro de Laboratório. Quando você colocar esse Germinador, não altere seu nível!

COLOCANDO UM GERMINADOR

Germinadores são colocados nos Cômodos. Eles não afetam os Personagens de nenhuma forma. Qualquer Cômodo não pode ter mais de 1 Germinador, independentemente de sua cor. Se você for instruído a colocar outro, nada acontece. Sempre que você deve colocar um Germinador e não há nenhum no tabuleiro do Laboratório, coloque um marcador de Micélio em vez disso.

Colocar um Germinador não é um Encontro!

ESPALHANDO ESPOROS

O símbolo do Germinador cinza em uma carta de Evento significa que todos os Germinadores (e Micélio) atualmente no tabuleiro do jogo espalham Esporos pelos Corredores apropriados. Coloque um marcador de Esporo em cada Cômodo vizinho, conectado ao Cômodo contendo um Germinador, com um Corredor que tenha o número correspondente.

Quando um Esporo se espalha por um Corredor com uma ficha de Porta Fechada, ele não se espalha, mas destrói a Porta em vez disso.

REMOVENDO UM GERMINADOR

Sempre que um Personagem estiver em um Cômodo com um Germinador, ele pode realizar um Ataque Corpo a Corpo ou uma Ação de Atirar para tentar diminuir o nível desse Germinador. Estar em um Cômodo com um Germinador NÃO conta como estando em Combate. Um Germinador NÃO conta como uma Intrusora para os efeitos de cartas de Itens/Ação. Germinadores são afetados por marcadores de Fogo durante a etapa de Dano por Fogo da Fase de Evento e sofrem 1 Ferimento.

Germinadores são atingidos com um resultado igual ou superior a . Cada Ferimento (não importa a origem) causado a um Germinador diminui seu nível em 1. Quando o nível de um Germinador cair para 0, devolva-o, mostrando o nível 1, para o espaço apropriado e mais à direita no tabuleiro do Laboratório.

Um Ataque Corpo a Corpo perdido não causa um Ferimento Grave ao seu Personagem. Você ainda recebe uma carta de Contaminação conforme as regras normais.

Sempre que um Germinador for removido de um Cômodo, ele retorna, mostrando o nível 1, para o espaço apropriado e mais à direita no tabuleiro de Laboratório.



MICÉLIO - Isso representa a infestação de Chytrid crescendo por todo o Cômodo e estando avançado demais para ser removido.

COLOCANDO E REMOVENDO UM MARCADOR DE MICÉLIO

Marcadores de Micélio são colocados nos Cômodos. Eles não afetam os Personagens de nenhuma forma. Eles não podem ser removidos dos Cômodos de nenhuma maneira. Qualquer Cômodo não pode ter mais de 1 marcador de Micélio. Se você for instruído a colocar outro, nada acontece.

O Micélio é basicamente um Germinador impossível de remover.

Existem 8 marcadores de Micélio no jogo. Se você for instruído a colocar um marcador de Micélio e não houver mais marcadores na reserva, a Instalação foi tomada pela infestação de Chytrid e é considerada além da recuperação. Todo Personagem na Instalação (incluindo aqueles já trancados na Sala de Isolamento) morre e o jogo termina.



ESPALHANDO ESPOROS

O símbolo do Germinador cinza em uma carta de Evento significa que todos os marcadores de Micélio (e Germinadores) atualmente no tabuleiro do jogo espalham Esporos pelos Corredores apropriados. Coloque um marcador de Esporo em cada Cômodo vizinho conectado por um Corredor com o número correspondente.

Quando um Esporo se espalha por um Corredor com uma ficha de Porta Fechada, ele não se espalha, mas destrói a Porta em vez disso



STINKHORN - O longo braço da Rainha, percorrendo os Cômodos da Instalação e encontrando intrusos.



O Stinkhorn se comporta como uma Intrusora Adulta de qualquer outra raça. Ele é colocado nos Cômodos e se move de acordo com os símbolos nas cartas de Evento. Personagens em um Cômodo com um Stinkhorn são considerados em Combate.

MATANDO UM STINKHORN

Quando você causa um Ferimento a um Stinkhorn, compre 1 carta de Ataque de Intrusora e verifique o Efeito de Ferimento.

Quando um Stinkhorn é removido do tabuleiro do jogo porque foi morto, coloque-o ao lado do tabuleiro e coloque uma ficha de Carcaça no Cômodo onde ele foi derrotado. Se ele for removido por qualquer outro efeito (por exemplo, se ele entrou em uma Entrada de Corredor Técnico), coloque-o no espaço de menor número no tabuleiro de Rainha e adicione a ficha correspondente ao banco de Intrusoras, se possível.

Se você comprar uma ficha de Stinkhorn e não houver mais Stinkhorns no tabuleiro de Rainha, todos os Stinkhorns no tabuleiro, que atualmente não estão em Combate, retornam ao tabuleiro de Rainha.

Se todos os Stinkhorns já tiverem sido derrotados e estiverem na reserva separada, nada acontece.



DEATHCAP - Um crescimento voraz da colônia de Chytrids, ajudando-a a se espalhar ainda mais. Extremamente perigoso.

COLOCANDO UM DEATHCAP

Deathcaps só podem ser colocados em Cômodos que já contenham um marcador de Germinador ou de Micélio (mas nada acontece se o Germinador em seu Cômodo for destruído).

MOVENDO UM DEATHCAP

Sempre que uma carta de Evento mostrar o símbolo de Deathcap, antes de movê-lo, verifique se o Cômodo para a qual ele deve se mover já contém um marcador de Germinador ou de Micélio. Se houver um marcador de Germinador ou de Micélio no Cômodo alvo, mova o Deathcap. Caso contrário, coloque um marcador de Esporo nessa Sala. Sempre que um Deathcap deve se mover ou se espalhar por um Corredor com Portas Fechadas, destrua as Portas em vez disso. As mesmas regras se aplicam se o Deathcap tiver que Recuar.

Se o Deathcap tiver que se mover para os Corredores Técnicos, nada acontece e ele permanece no mesmo Cômodo.

MATANDO UM DEATHCAP

Quando você causa um Ferimento a um Deathcap, compre 2 cartas de Ataque de Intrusora, some os números nelas e verifique o Efeito de Ferimento conforme as regras normais. Se você matar um Deathcap, coloque uma ficha de Carcaça no Cômodo onde ele foi derrotado.





RAINHA - O principal organismo de Chytrid, o coração da colônia.

COLOCANDO A RAINHA -

A Rainha só pode ser colocada em um Cômodo que já contenha um marcador de Germinador ou de Micélio (mas nada acontece se o Germinador no seu Cômodo for destruído).

Se você tiver que colocar a Rainha, e ela já estiver no tabuleiro e não estiver em Combate, coloque-a em um novo Cômodo. Se ela estiver em Combate, nada acontece.

MOVENDO A RAINHA

Sempre que uma carta de Evento mostrar o símbolo da Rainha, antes de movê-la, verifique se o Cômodo para o qual ela deve se mover já contém um marcador de Germinador ou de Micélio. Se houver um marcador de Germinador ou de Micélio no Cômodo alvo, mova a Rainha. Se não houver, coloque um marcador de Esporo nesse Cômodo.

Se a Rainha tiver que se mover para os Corredores Técnicos, nada acontece e ela permanece no mesmo Cômodo.

MATANDO A RAINHA

Quando você causa um Ferimento à Rainha, compre 1 carta de Ataque de Intrusora, adicione o número nela ao menor número descoberto no tabuleiro de Rainha e verifique o Efeito de Ferimento. Quanto mais Stinkhorns houver no tabuleiro de Rainha, mais difícil será matá-la.

Se você matar a Rainha, coloque uma ficha de Carcaça no Cômodo onde ela foi derrotada e coloque um marcador de Ferimento no tabuleiro de Rainha para marcar que a rainha foi morta.

A partir deste momento, cada vez que você retirar a ficha de Rainha do banco de Intrusoras durante um Encontro ou Desenvolvimento de banco de Intrusoras, aumente o Germinador mais à esquerda em 1.

Se ele já estiver no nível 3, aumente o próximo Germinador elegível.

TABULEIRO DE RAINHA

Durante a preparação, coloque a Rainha e todas as 8 miniaturas de Stinkhorn nos espaços apropriados no tabuleiro de Rainha.

Quando você colocar o primeiro Stinkhorn no tabuleiro do jogo (por exemplo, devido a um Encontro), retire-o do tabuleiro de Rainha, do espaço indicado pela seta no espaço de Rainha.

Os Stinkhorns seguintes colocados no tabuleiro do jogo devem ser retirados do tabuleiro de Rainha em ordem horária.

Todos os espaços no tabuleiro de Rainha têm números. Quando você causar um Ferimento à Rainha, compre uma carta de Ataque de Intrusoras e adicione o número no símbolo de "sangue" ao menor número visível no tabuleiro de Rainha. Compare o total desses números com o número atual de marcadores de Ferimento na Rainha. Se o total for maior, a Rainha ainda está viva. Caso contrário, ela morre.



OUTRAS REGRAS CHYTRID

VERIFICAÇÃO DE CONTAMINAÇÃO E LARVA

Siga as regras do jogo base, mas, ao invés de colocar uma Larval no seu tabuleiro, coloque um marcador de Esporo.

Se você já tiver um marcador de Esporo no tabuleiro do seu Personagem e tiver que colocar outro, você morre. Coloque um Germinador e um Corpo de Personagem no Cômodo em que você está.

Se não houver mais marcadores de Esporo disponíveis, substitua um marcador de Esporo por um Germinador no Cômodo de número mais baixo.

ENCONTRO



Coloque um Stinkhorn neste Cômodo e verifique se ocorre um Ataque Surpresa. Coloque esta ficha de lado.



Se você estiver em um Cômodo com um Germinador ou Micélio, coloque um Deathcap e verifique se ocorre um Ataque Surpresa. Se não, coloque um Germinador lá e um marcador de Ruído em cada Corredor conectado ao Cômodo em que este Encontro ocorreu. Coloque esta ficha de lado (independentemente de um Deathcap aparecer no tabuleiro).



Se você estiver em um Cômodo com um Germinador ou Micélio, coloque a Rainha lá e verifique se ocorre um Ataque Surpresa. Se não, coloque um Germinador lá e um marcador de Ruído em cada Corredor conectado ao Cômodo em que este Encontro ocorreu. Coloque esta ficha de lado (independentemente de a Rainha aparecer no tabuleiro).



Coloque um marcador de Ruído em cada Corredor conectado ao Cômodo em que este Encontro ocorreu. Devolva a ficha em Branco ao banco de Intrusoras.

USANDO CHYTRIDS NO NEMESIS ORIGINAL PREPARAÇÃO

Use as Peças de Cômodo, as fichas de Exploração, as cartas e os Personagens do jogo Nemesis original.

Os únicos baralhos de Chytrid a serem usados durante o jogo são: Eventos, Ataque de Chytrid e Fraquezas de Chytrid.

1] Coloque o **tabuleiro** sobre a mesa. Use o lado básico do tabuleiro.

2] Embaralhe todas as **peças de Cômodo "II"** sem olhar suas faces e coloque aleatoriamente (com a face para baixo) uma peça de Cômodo "II" em cada espaço de Cômodo marcado com "II" no tabuleiro. Coloque todas as peças de Cômodo "II" restantes de volta na caixa.

3] Em seguida, use o mesmo método para colocar todas as **peças de Cômodo "I"** nos espaços de Cômodo marcados com "I".

4] Pegue as **fichas de Exploração**, embaralhe-as (sem olhar suas faces) e coloque uma ficha aleatória (com a face para baixo) em cada peça de Cômodo ainda não revelada. Coloque todas as fichas de Exploração restantes de volta na caixa.

5] Pegue as **cartas de Coordenadas** e coloque uma aleatoriamente (com a face para baixo) em seu espaço próximo ao Cockpit. Coloque todas as cartas de Coordenadas restantes de volta na caixa.

6] Coloque 1 **marcador de Status** no espaço "B" da Registro de Destino. Este é o **marcador de Destino**.

7] Pegue o número correspondente de **fichas de cápsula de fuga** escolhidas aleatoriamente:

- 1–2 jogadores: 2 Cápsulas de Fuga
- 3–4 jogadores: 3 Cápsulas de Fuga
- 5 jogadores: 4 Cápsulas de Fuga

Coloque a Cápsula de Fuga com o número mais baixo na Seção "A", depois coloque a próxima (em ordem numérica) na Seção "B". Coloque as outras Cápsulas de Fuga alternando entre "A" e "B". As fichas de Cápsula de Fuga devem ser colocados com o lado "Travado" voltado para cima. Coloque todas as fichas restantes de Cápsula de Fuga de volta na caixa.

8] Pegue as duas **fichas de Motor** marcadas com o número "01" (1 **Danificado** e 1 **Funcionando**) e, mantendo-as com a face para baixo, embaralhe-as. Coloque-as uma sobre a outra, ainda com a face para baixo, no espaço do tabuleiro para o Motor "01". A ficha de cima representa o status real do Motor. Repita esse passo para as fichas de Motor marcadas com o número "02" e depois "03".

9] Pegue o **tabuleiro de Chytrid**, coloque-o ao lado do tabuleiro principal e posicione os seguintes componentes nos espaços correspondentes:

- 5 **fichas de Ovo** no espaço Ninho
- **Germinadores de Chytrid**, nos espaços coloridos correspondentes, todos mostrando apenas 1 protuberância. Durante o jogo, você os colocará nos Cômodos, sempre escolhendo o Germinador mais à esquerda, independentemente da cor.
- 3 **cartas de Fraqueza de Chytrid** aleatórias. Revele a carta mais à esquerda e coloque as outras com a face para baixo.

Coloque todas as cartas de Fraqueza restantes de volta na caixa. Coloque o **tabuleiro de Rainha** ao lado do tabuleiro principal. Posicione as miniaturas da **Rainha Chytrid** e dos Stinkhorns no tabuleiro de Rainha em seus espaços correspondentes (Rainha no meio e Stinkhorns ao redor).

10] Pegue o **banco de Intrusoras** e coloque todos as **fichas de Intrusora** dentro. Coloque também as **fichas de Carcaça de Intrusora** ao lado do tabuleiro – elas serão usados para marcar Intrusoras mortas.

11] Embaralhe e coloque os seguintes baralhos com a face para baixo ao lado do tabuleiro: 3 baralhos de **Itens** (cada um com sua própria cor), **Contaminação** e **Ferimento Grave**.

Substitua os baralhos de **Ataque de Intrusoras** e de **Evento** pelos componentes correspondentes de Chytrid. Remova a carta de Evento de Sobrecarga de Energia (Power Surge)

do jogo. Embaralhe e coloque os baralhos ao lado do tabuleiro.

Coloque o baralho de **Itens Construídos** ao lado dos 3 baralhos de Itens.

Coloque o **Scanner** ao lado do baralho de Contaminação.

Coloque todas as cartas de Ação de Intrusoras e todas as cartas de Objetivo Solo / Coop de volta na caixa – esses dois baralhos são usados apenas em modos de jogo avançados.

12] Coloque os demais marcadores, fichas e dados ao lado do tabuleiro:

- **Marcadores de Fogo**
- **Marcadores de Defeito**
- **Marcadores de Ruído**
- **Munição / Marcadores de Ferimento**
- **Marcadores de Status**
- **Marcadores de Esporos e Micélios**
- **Fichas de Porta**
- **Fichas vermelhas de Cadáver de Personagem**
- 2 **dados de Combate**
- 2 **dados de Ruído**
- **Marcador de Primeiro Jogador**

13] Coloque 1 **marcador de Status** no espaço verde do Contador de Tempo. Este é o marcador de Tempo.

A preparação de tripulação não muda.

MUDANÇAS NO JOGO

MUDANÇAS NOS EFEITOS DAS CARTAS

Os Chytrid foram projetados para o Nemesis: Lockdown, então alguns de seus efeitos referem-se a elementos do Lockdown. Para adaptar algumas das cartas de Chytrid ao jogo Nemesis original, resolva os efeitos listados da seguinte maneira:

Na carta de Evento **Explosão de Esporos (Puffball Explosion)**, trate o tabuleiro de Laboratório como o tabuleiro de Chytrid.

Na carta de Evento **Vazamento de Líquido Refrigerante (Coolant Leak)**, trate a Sala de Sistema de Resfriamento (Cooling System Room) como a Sala do Gerador (Generator Room).

Na carta de Evento **Fogo no Buraco (Fire in the Hole)**, trate os Cômodos do Sistema de Envio de Carga (Cargo Sending System Room) como as Seções de Evacuação A e B.

Em todos os efeitos que se referem a “Seções” ou “Seções com/sem Energia”, resolva o efeito para a nave inteira.

Na carta de Fraqueza **Vulnerabilidade ao Fogo (Vulnerability to Fire)**, trate a carga de Termita (Thermite charge) como o coquetel Molotov.

ESCURIDÃO E ENERGIA

Para adaptar os Chytrids ao jogo Nemesis original, considere que a nave inteira está na Escuridão e sem Energia.



Diagramação: Alisson Machado